

UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y
RECREACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CULTURA FÍSICA.

TEMA:

LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LOS NIÑOS/AS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GRAL. ELOY ALFARO” DEL CANTÓN MONTECRISTI Y SU INCIDENCIA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL, PERÍODO 2014-2015.

AUTOR:

ROBERTH GEOVANNY MORÁN BARBERÁN

DIRECTORA DE TESIS

LIC. JACQUELINE CEVALLOS ZAMBRANO

Manta – Manabí – Ecuador

2014

CERTIFICACIÓN

CERTIFICO, que la presente Tesis de Grado, elaborada por el egresado Roberth Geovanny Morán Barberán, con el tema: “LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LOS NIÑOS/AS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GRAL. ELOY ALFARO” DEL CANTÓN MONTECRISTI Y SU INCIDENCIA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL, PERÍODO 2014-2015”, ha cumplido con todos los requerimientos establecidos en la elaboración y proceso de una tesis; por lo tanto, dejo constancia a usted señor Decano y por su intermedio al Honorable Consejo de Facultad, para los fines de trámites pertinentes.

Lic. Jacqueline Cevallos Zambrano
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, **Roberth Geovanny Morán Barberán**, con cédula de identidad # 131010477-1 declaro bajo juramento que este trabajo investigativo, es inédito y fiel testimonio de la temática presentada a los Honorables Miembros del Tribunal de Sustentación de la Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.

La responsabilidad del contenido de esta tesis de grado, me corresponde exclusivamente, así como el patrimonio intelectual de la misma.

El autor.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi familia, quien siempre estuvo presente apoyándome. En especial a mi hija Heidy, por comprenderme en aquellos momentos en los que estuve ausente. Hoy puedo decir que esta meta está culminada y dejo en ti hija el ejemplo, para que en un futuro puedas formarte como profesional.

A mi esposa, por estar a mi lado cada momento en los que a veces me desanimaba, tus palabras fueron de gran motivación para hoy culminar este peldaño en mi formación profesional.

Roberth Geovanny Morán Barberán

AGRADECIMIENTO

En esta líneas plasmo mi sincero agradecimiento a Dios por darme la fuerzas para continuar este camino que aún no termina, es el inicio para plantear nuevas metas.

A la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, por darme el conocimiento necesario para ser hoy un profesional.

A la Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación, al Decano y a sus docentes quienes impartieron sus conocimientos en los años de estudio cursados.

A la Lic. Jacqueline Cevallos, directora de Tesis; por su dirección y guía en la elaboración de este trabajo de titulación

A mis familiares que de alguna manera me animaron para continuar y culminar mis estudios.

Roberth Geovanny Morán Barberán

ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE GENERAL	vi
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES.....	8
1.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
1.2.1 EL JUEGO	10
1.2.1.1 Definición	10
1.2.1.2 Tipos de juegos según la capacidad que desarrollan los niños y niñas	11
1.2.1.3 Importancia del juego	13
1.2.2 FORMACIÓN INTEGRAL	15
1.2.2.1 Definición	15
1.2.2.2 Saberes para la formación integral.....	16
1.2.2.3 Importancia de la formación integral de los niños/as	17
1.2.2.4 Fases en la formación integral	18
1.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	18
1.4 VARIABLES DE ESTUDIO	20
1.4.1 Independiente	20

1.4.2 Dependiente	20
1.5 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	21
1.5.1 Variable Independiente: Juegos Recreativos	21
1.5.2 Variable Dependiente: Formación Integral	22

CAPÍTULO II ESTUDIO DE CAMPO

2.1 INTRODUCCIÓN	24
2.2 ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	24
2.2.1 Entrevista al Rector de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”	24
2.2.2 Encuestas a los Docentes.....	25
2.2.3 Encuestas a los niños y niñas	32
2.2.4 Ficha de Observación de la clase del profesor de Educación Física.....	38
2.2.5 Análisis de la ficha de observación aplicada al docente del área de Cultura Física.....	40
2.3 CONCLUSIONES	42
2.4 RECOMENDACIONES	43

CAPÍTULO III PROPUESTA

3.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	45
3.2 UNIDAD EJECUTORA.....	45
3.3 LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA	45
3.4 ANÁLISIS SITUACIONAL DIAGNÓSTICO	46
3.5 JUSTIFICACIÓN.....	47
3.6 BENEFICIARIOS	48
3.7 OBJETIVOS.....	49

3.8	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	50
3.9	INVERSIÓN TOTAL DEL PROYECTO	71
3.10	IMPACTO AMBIENTAL	72
	BIBLIOGRAFÍA.....	73
	ANEXOS.....	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Muestra de Estudio	6
Tabla 2:	Variable Independiente	21
Tabla 3:	Variable Dependiente	22
Tabla 4:	Importancia de los juegos recreativos	25
Tabla 5:	Tipos de juegos recreativos	26
Tabla 6:	Juegos recreativos que favorecen integralmente	27
Tabla 7:	Beneficios de los juegos recreativos	28
Tabla 8:	Materiales didácticos para los juegos recreativos	29
Tabla 9:	Juegos recreativos que motivan.....	30
Tabla 10:	Capacitación en juegos recreativos.....	31
Tabla 11:	Actividades recreativas usadas por los niños/as	32
Tabla 12:	Juegos recreativos de preferencia – Actividad física	33
Tabla 13:	Juegos recreativos– Habilidad mental.....	34
Tabla 14:	Juegos recreativos combinados	35
Tabla 15:	Juegos recreativos beneficio integral	36
Tabla 16:	Capacitación docente de Cultura Física	37
Tabla 17:	Observación de habilidades organizativas	38
Tabla 18:	Observación de habilidades comunicativas.....	39
Tabla 19:	Inversión total del proyecto	71
Tabla 20:	Indicadores de resultados alcanzados	72

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Importancia de los juegos recreativos	25
Gráfico 2: Tipos de juegos recreativos.....	26
Gráfico 3: Juegos recreativos que favorecen integralmente.....	27
Gráfico 4: Beneficios de los juegos recreativos.....	28
Gráfico 5: Materiales didácticos para los juegos recreativos.....	29
Gráfico 6: Juegos recreativos que motivan	30
Gráfico 7: Capacitación en juegos recreativos	31
Gráfico 8: Actividades recreativas usadas por los niños/as.....	32
Gráfico 9: Juegos recreativos de preferencia – Actividad física	33
Gráfico 10: Juegos recreativos– Habilidad mental	34
Gráfico 11: Juegos recreativos combinados	35
Gráfico 12: Juegos recreativos beneficio integral.....	36
Gráfico 13: Capacitación docente de Cultura Física	37
Gráfico 14: Ubicación de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”	45

INTRODUCCIÓN

La Unidad Educativa General “Eloy Alfaro”, nace a partir de tres procesos de creación independientes con su respectivo permiso de funcionamiento. Parte con el Jardín de Infantes “Mis Primeros Pasos” mediante Acuerdo Ministerial

160 el 3 de Abril de 1998, en 1999 se incrementa la escuela, finalmente en el año 2006 procede la creación del Colegio, desde octavo a décimo año de educación general básica. Está Institución Educativa está ubicada en la vía Manta – Montecristi, ciudadela María Monserrate de Lomas de Colorado, calle tercera.

La institución cuenta actualmente con estudiantes de Bachillerato técnico en Comercio y Administración, especialidad Comercio Exterior y en jornada vespertina mediante Resolución N° 552, del 30 de marzo de 2010. El 5 de agosto del 2010 se emite la RESOLUCIÓN N° 691 referente al permiso de funcionamiento del Bachillerato General en Ciencias; con lo cual el Colegio completa sus tres Niveles Educativos Inicial, Básica y Bachillerato.

Los juegos recreativos son una forma de organización de la Educación Física, contribuyen a la formación integral, es decir, que se identifican dominios hacia beneficios en lo **cognitivo**, con su adquisición de conocimientos; en lo **afectivo**, con las emociones y sentimientos; y en lo **psicomotor**, con la actividad muscular asociada con los procesos mentales, que efectivamente están interrelacionadas.

Es lamentable que en la institución donde se desarrolla la investigación, los juegos recreativos no sean considerados fundamentales, por lo que existen insuficiencias y limitaciones en su tratamiento. En un estudio preliminar basado en observaciones de clases, se pudo detectar los siguientes problemas:

- Carente utilización de los medios para desarrollar los juegos recreativos.
- Insuficiencias en la metodología para la enseñanza - aprendizaje de los juegos recreativos.
- Poco desarrollo de las habilidades básicas y especiales en los estudiantes.

Teniendo en cuenta la fundamentación anterior se plantea el siguiente problema científico.

Problema: ¿Cómo elevar el desarrollo de la formación integral de los estudiantes de la unidad educativa General Eloy Alfaro del Cantón Montecristi?

Para poder responder a ésta interrogante, fue necesaria la formulación de las siguientes preguntas científicas, que permitieron orientar el presente trabajo.

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan a los juegos recreativos hacia la formación integral?
2. ¿Cuál es el estado actual de desarrollo: cognitivo, afectivo y psico-motor de los estudiantes de la Unidad Educativa Gral. Eloy Alfaro?
3. ¿Cuáles son los elementos identificados como deficientes en la formación integral de los niños y niñas?
4. ¿Qué estrategia metodológica utilizar para el aprendizaje de los juegos recreativos y elevar la formación integral en los estudiantes?

Los juegos recreativos son de gran trascendencia desde la antigüedad, varios investigadores afirman acerca de los beneficios que

brindan. El papel que juegan en edades tempranas va dirigido hacia el logro de la formación integral de los niños/as.

Sivira (2004), expresó: "Que la recreación debe ser impartida y fomentada a temprana edad en los infantes pues la misma es considerada un elemento fundamental en el desarrollo de los aspectos físicos, emocionales y sociales del hombre".

Representa un importante factor para el individuo y para la sociedad en general, ya que se encuentra constituida por la contribución eminente que ésta hace al desarrollo individual y grupal en los aspectos intelectuales, físicos, sociales y emocionales.

La investigación aporta con conocimientos que fortalecen la metodología en las clases de Educación Física, fundamentándose en el desarrollo de la ciencia. Según el Manual Metodológico del Programa Nacional de Recreación Física, hablar de **juego recreativo** es referirse a las **actividades lúdico-recreativas** como una condición inseparable del juego.

Los juegos recreativos crean básicamente un espacio y un tiempo para la acción, con ello las clases se vuelven activas y creativas con la guía del profesor o con un par más capaz. Los fines van hacer psicosocial, cognitivo y físico. Obviamente el aprendizaje se manifestará en el desarrollo de habilidades motoras básicas (correr, saltar, lanzar, trepar, reptar, rodar, etc.) y deportivas (habilidades iniciales propias de cada deporte, ejemplo: fundamentos básicos en el fútbol, baloncesto, balonmano, etc.). De allí su importancia hacia la contribución de la formación integral de los niños/as.

Objetivo general. Elaborar una estrategia metodológica con juegos recreativos para elevar la formación integral de los estudiantes.

Objetivos específicos:

1. Presentar los fundamentos teóricos y metodológicos de los juegos recreativos.
2. Diagnosticar el estado actual de desarrollo cognitivo, afectivo y psico- motor de los estudiantes.
3. Presentar los elementos identificados como deficientes en la formación de los estudiantes.
4. Elaborar una estrategia metodológica para el aprendizaje de los juegos recreativos y elevar la formación integral en los estudiantes.

Metodología.

La metodología utilizada en el desarrollo de la tesis ha sido de una investigación de **Campo**, puesto que ha sido necesario estudiar el fenómeno tal como se da en la realidad; Y de una investigación descriptiva, que ha permitido la descripción de las características de los tipos de juegos recreativos.

Métodos:

- **Analítico Sintético** – Para establecer los fundamentos teóricos de los juegos recreativos y el desarrollo de la formación integral; el análisis de los procedimientos y estrategias metodológicas como propuesta de mejora.
- **Inductivo – Deductivo:** Para el estudio de los factores recopilados y la elaboración teórica de la propuesta.

- **Modelación:** Para la representación de la situación actual del desarrollo de la formación integral de los niños/as.
- **Sistémico:** Para la elaboración del sistema de ejercicios para el desarrollo de las capacidades coordinativas básicas.
- **Bibliográfico:** Se aplicó para la recolección y selección de la bibliografía que fundamentó teóricamente el tema en estudio.
- **Estadístico:** Para el procesamiento de la información y representar e interpretar en cuadros estadísticos los resultados.

Técnicas Empíricas de Recogida de Datos:

- **Observación:** Verificar mediante la observación de las clases, los métodos y tipos de juegos recreativos que se aplica el profesor de Educación Física para el desarrollo de la formación integral de los niños/as.
- **Encuestas:** Encuestas al profesor de Educación Física y a los profesores de la institución educativa, para conocer sus bases teóricas y metodológicas, además de la importancia que le atribuyen a los juegos recreativos y por consiguiente a la formación integral de los niños/as. Se aplicará también una encuesta a los niños para valorar su formación integral.
- **Aporte Práctico:** La estrategia metodológica para el desarrollo de la formación integral fundamentado en los aspectos identificados como causales.

- **Resultados Esperados:** Una concepción holística de juegos recreativos con un impacto positivo en el desarrollo de la formación integral.

Población y muestra:

- **Población:** El universo de este trabajo de investigación la conforman los niños/as, del quinto, sexto y séptimo año de educación general básica, el profesor de Educación Física, y todos los profesores de la institución de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi. Es decir con una población de 88 participantes en la investigación.
- **Muestra:** Se determinó la técnica de una muestra no probabilística, ésta dependió del criterio del investigador, debido a que los sujetos involucrados presentan similares particularidades. Se ha considerado la investigación con los tres paralelos para tener un elevado grado de confiabilidad en el resultado, por lo que se los ha escogido de manera intencional; así mismo para el caso de los profesores. A continuación se detalla la muestra:

Tabla 1: Muestra de Estudio

ESTRATO	MUESTRA
Rector	1
Profesores	12
Profesor de Cultura Física	1
Quinto de Básica	25
Sexto de Básica	25
Séptimo de Básica	25
Total	88

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES

La etimología muestra que el adjetivo “lúdico” (o “lúdico”) del que derivan términos modernos como “ludoteca” procede de la palabra latina “ludus” que significaba a la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela. Una evolución comparable conduce del griego “schola” - que significaba en un principio ocio antes de adquirir el sentido dedicado al estudio” - al Sentido actual de escuela.

Así, para las sociedades antiguas la oposición trabajo/ocio o juego está lejos de ser tan clara como en las sociedades industriales que, desde el siglo XVIII, valoran el trabajo productivo en detrimento de toda ocupación considerada como improductiva.

Otra oposición igualmente interesante se revela por la existencia de uno o dos términos distintos para designar lo que el español “juego”, el francés “Jeu”, el alemán “Spiel”, el ruso “igra”, designan como un vocablo único.

Los juegos recreativos son actividades divertidas, donde fluyen un cúmulo de emociones, sentimientos y alegrías, que permiten interrelacionarse con otras; en virtud a ello, se convierten en una actividad valiosa para el desarrollo integral del ser humano.

El juego recreativo es una herramienta que forma el carácter de los niños (as), porque es en el juego donde establece relaciones con las personas de su entorno, le da libertad para aprender del medio, comparte inquietudes y descarga emociones negativas.

En virtud a este concepto, el juego recreativo se define como: “Aquella actividad de tipo recreativa en la cual intervienen uno o más participantes y en la cual la principal función resulta ser proporcionar diversión y entretenimiento a quienes participan de la misma”. (definicionabc, 2007, p. 1)

“El juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas...” (Delgado, 2011, p. 4)

Así mismo, el juego requiere de las condiciones físicas adecuadas, para que se pueda desarrollar sin limitaciones y con la libertad, de esta manera los niños puedan correr, saltar, patear, etc.; se desborde el ambiente de alegría y armonía, se fomenten las relaciones interpersonales y se den las condiciones apropiadas para lograr un aprendizaje integral.

Existen algunas teorías que revelan los beneficios que tiene el juego en el individuo; es el caso de la Teoría de Piaget que menciona: “La relación del niño con el entorno mediante los juguetes, es diferente en cada fase del desarrollo infantil y viene determinada por diferentes factores y por el nivel real de desarrollo y el potencial de aprendizaje de cada etapa”. Gracia Millá, (2012)

La relación de juego entre el niño de dos a tres años de edad, responde a los estímulos lúdicos que se desarrollan con la madre; no así, a la edad de 3 a 6 años se presenta en el niño a imitar el comportamiento, los juegos favorecen el aprendizaje de todas las áreas del desarrollo infantil. Sus beneficios son:

- “Área Sensorial: sentidos y percepción.
- Área Motriz: motricidad fina, motricidad gruesa y propiocepción.

- Área Cognitivo: memoria, atención, cognición, procesamiento lógico.
- Área comunicativa: lenguaje, expresión, interacción, diálogos, rituales.
- Área afectiva: superación de miedos, angustias, fobias.
- Área social: roles, competencia, resuelve conflictos”. Gracia Millá, (2012).

1.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.2.1 EL JUEGO

1.2.1.1 Definición

Para comprender acerca de la definición del juego, se muestra la siguiente definición, donde se establece lo siguiente:

“El juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que parezca a lo que deseamos”. (Delgado, 2011, p. 4)

El juego es la expresión más sublime del niño/a, esta actividad indispensable para el niño se realiza en límites de espacio y bajo las condiciones físicas adecuadas. El juego ayuda al niño a soñar y conocer elementos de su entorno que ayudan a enriquecer su aprendizaje.

Otra definición del juego es la siguiente:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que

tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo – que en la vida corriente”. (Quiñonez, 2012, p. 19)

La autora define el juego desde una perspectiva física, la cual involucra un conjunto de reglas que deben ser obligatorias, pero aceptadas de forma unánime dentro del grupo para evitar cualquier inconformidad de parte de los integrantes del grupo.

Así mismo, el juego requiere de las condiciones físicas adecuadas, para que se pueda desarrollar sin limitaciones y con la libertad para que los niños puedan correr, saltar, patear, etc.; se desborde el ambiente de alegría y armonía, se fomenten las relaciones interpersonales y se den las condiciones apropiadas para lograr un aprendizaje integral.

1.2.1.2 Tipos de juegos según la capacidad que desarrollan los niños y niñas

Existen varias formas de clasificar los juegos, sin embargo se toma la referencia realizada por los autores García & Llull, (2009) que hacen alusión a los siguientes tipos, los mismos que se los representa en una síntesis:

- **El juego recreativo:** Representado por las habilidades motoras básicas:
 - ✓ Saltar
 - ✓ Correr
 - ✓ Lanzar
 - ✓ Trepas, etc...

- **Juegos psicomotores:** Desarrollan capacidades motoras por medio del movimiento y la acción corporal:
 - ✓ Tono
 - ✓ Lateralidad
 - ✓ La coordinación
 - ✓ El equilibrio
 - ✓ La orientación y la estructuración espacial

- **Juegos cognitivos:** Actividades lúdicas que ayudan a desarrollar las capacidades intelectuales, aquellas que ejercitan la memoria, y lenguaje:
 - ✓ Los que inducen al desarrollo de capacidades intelectuales
 - ✓ Juegos que favorecen el pensamiento abstracto
 - ✓ Habilidades lingüísticas.

- **Juegos Sociales:** Actividades que permiten relacionarse con las demás personas:
 - ✓ Juegos que se realizan en grupos ya sean pequeños o grandes: Juegos pre-deportivos.

- **Juegos afectivo-emocionales:** Son aquellos que involucran sentimientos y emociones propias del niño,
 - ✓ Juegos de rol
 - ✓ Juegos dramáticos

- **Juegos motores simbólicos:** Son actividades donde el niño se relaciona con el mundo que le rodea; es como un refugio que el pequeño utiliza cuando necesita salir de la realidad.

- **Juegos motores por imitación:** Está dirigido a los logros que favorecen los cambios, a través del tiempo y de los procesos; son cambios que van configurando capacidades como:
 - ✓ Imitación
 - ✓ Fantasía
 - ✓ Representación de estructuras rítmicas y lingüísticas y de asunción de papeles.
- **Juegos de reglas**

A medida que el niño crece los juegos que se practican van cambiando, porque la comprensión del niño se va perfeccionando y se empezarán a dar los primeros juegos de reglas. Las reglas son aquellas normas que se establecen en el juego, es muy importante que éstas se establezcan en presencia de todos y antes de que inicie el juego.

Piaget señala la importancia de que el niño aprenda las reglas del juego “porque éste exige que sea capaz de dominarse y de controlar sobre todo su tendencia a actuar agresivamente para conseguir sus metas.

Sólo entonces puede gozar de la continua interacción con otras personas que es propia de los juegos con compañeros que a la vez son contrincantes.” (Díez, 2013, p. 154)

Los niños/as deben aprender a jugar con reglas, para que determinadas acciones se efectúen sin conflictos ni peleas, de esta manera las actividades se desarrollarán sin competencia entre equipos y los niños disfrutarán más el tiempo de recreación.

1.2.1.3 Importancia del juego

El juego es una actividad que puede realizarse en forma individual o colectiva, sin embargo, cuando se practica en grupo, tiene mayores beneficios, es especial para los niños, entre ellos se encuentran:

“A través de él, el niño se divierte y se siente feliz, y se expresa libremente. Experimenta y descubre su personalidad. Explora el mundo que le rodea. Desarrolla sus capacidades intelectuales y psicomotrices. Se relaciona socialmente con los otros en grupos. Adquiere responsabilidades y capacidades de juicio. Va comprendido el valor de las normas morales. Conoce rasgos de su cultura”. (García & Llull, 2009, p. 27)

El juego es importante para el desarrollo integral de los niños, esta experiencia ayuda a los pequeños/as a fortalecer sus habilidades y destrezas físicas, madurar, aprender y compartir con sus amigos, es decir el juego es el medio que utilizan los niños para aflorar aquella energía que es propia en su edad, los medios que utilizan para jugar son muchos o simplemente usan elementos imaginarios para interactuar con otros niños/as. Los juegos recreativos son actividades divertidas, donde fluyen un cúmulo de emociones, sentimientos y alegrías, que permiten interrelacionarse con otras; en virtud a ello, los juegos recreativos se convierten en una actividad valiosa para el desarrollo integral del ser humano.

“El juego posee funciones esenciales, importantes para la formación del ser humano, y entre los beneficios más importantes se encuentran: la exploración; mediante el juego se descubre el mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes, refuerza la convivencia, el alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables”. (Arandia, 2011)

Existen algunas teorías que revelan los beneficios que tiene el juego en el individuo; es el caso de la Teoría de Piaget que menciona: “La relación del niño con el entorno mediante los juguetes, es diferente en cada fase del desarrollo infantil y viene determinada por diferentes factores y por el nivel real de desarrollo y el potencial de aprendizaje de cada etapa”. ”. (Gracia Millá, 2012)

La relación de juego entre el niño de dos a tres años de edad, responde a los estímulos lúdicos que se desarrollan con la madre; no así, a la edad de 3 a 6 años a tres años, se presenta en el niño a imitar el comportamiento

los juego favorece el aprendizaje de todas las áreas del desarrollo infantil.

Menciona la autora que los beneficios de los socios son:

- “Área Sensorial: sentidos y percepción.
- Área Motriz: motricidad fina, motricidad gruesa y propiocepción.
- Área Cognitivo: memoria, atención, cognición, procesamiento lógico.
- Área comunicativa: lenguaje, expresión, interacción, diálogos, rituales.
- Área afectiva: superación de miedos, angustias, fobias.
- Área social: roles, competencia, resuelve conflictos”. (Gracia Millá, 2012)

1.2.2 FORMACIÓN INTEGRAL

1.2.2.1 Definición

La cultura occidental ha privilegiado la fundamentación del proceso educativo desde la concepción antropológica de la persona humana, por lo cual propone su formación integral como la herramienta pertinente para potenciar todas sus dimensiones.

La palabra formar se toma del latín formare, que significa: dar forma a algo; criar, educar, adiestrar; adquirir más o menos desarrollo, aptitud o habilidad en lo físico o en lo moral. La palabra formación significa: acción y efecto de formar o formarse. (Picardo, 2009, p. 92).

La formación integral es “Un estilo educativo que pretende no sólo instruir a los estudiantes con los saberes específicos de las ciencias sino, también, ofrecerles los elementos necesarios para que crezcan como personas buscando desarrollar todas sus características, condiciones y potencialidades.” (Equipo de Acodesi, 2003, p. 6)

La formación integral en los niños abarca el desarrollo de las áreas: emocional, física, sentimental, social y cognitiva, donde el estudiante potencia sus habilidades cuando comprende y aprender y sabe convivir con las personas. Todas las áreas antes mencionadas son importantes y si alguna de ellas no se considera el desarrollo de los niños (as) será incompleto.

1.2.2.2 Saberes para la formación integral

Saber pensar: Estudiantes a formar en conocimientos, que se concretiza en la interpretación de la teoría hacia la práctica y hacia el desarrollo de sus capacidades.

Saber hacer: Estudiantes a formar, en habilidades y destrezas que se manifiestan en una formación del desarrollo de las potencialidades y la vinculación dialéctica entre la teoría y la práctica.

Saber vivir: Estudiantes a formar, en vivir con los demás, que se manifiesta en el trabajo en equipo activo y participativo en la comunicación dialógica y en el desarrollo de la inteligencia emocional.

Saber ser: - Estudiantes a formar, en actitudes, que se concretiza en una formación ética con sentido social y de género en un compromiso político que este dirigido a defender los intereses de la colectividad. (Ortíz, 2013, p. 31)

“El desarrollo integral del ser en la educación es poder lograr en los niños, niñas...un descubrimiento de todas las áreas de su vida...no solamente aprender las materias intelectuales, sino también desarrollar el lado físico, emocional y espiritual”. (Paymal, 2008, p. 8)

Por lo dicho anteriormente, es que los juegos recreativos son de gran preponderancia para el desarrollo de la formación integral de los niños (as) ya que le ayuda a crecer de forma equilibrada.

1.2.2.3 Importancia de la formación integral de los niños/as

“El desarrollo integral del ser en la educación es poder lograr en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, así como en los adultos, un descubrimiento de todas las áreas de su vida. Es involucra no solamente aprender las materias intelectuales, sino también desarrollar el lado físico, emocional y espiritual”. (Paymal, 2008, p. 8)

Todas las áreas que comprende la formación integral, debe estar orientadas al desarrollo del niño, al descubrimiento de su personalidad donde se respete sus diferencias y aprenda a respetar a los demás. Si se exceptúa alguna de estas áreas de aprendizaje en el niño no se logra un desarrollo integral. El juego es un ente importante para el desarrollo integral de los niños y le ayuda a crecer de forma equilibrada, ya que coordinan la parte cognitiva y motora para lograr un aprendizaje significativo, el hecho de conocerse a sí mismo, sus limitaciones físicas, fortalezas y debilidades, aportará armonía para construir su aprendizaje.

1.2.2.4 Fases en la formación integral

A continuación se describen cinco fases para lograr una formación integral tomada de varios autores de la Universidad Autónoma de Hidalgo.

- **Primera Fase:** Consiste en mirar alrededor para analizar y comprender la realidad, donde el niño aprenda convivir con los demás e involucrarse en actividades que potencien su relación con los demás.
- **Segunda Fase:** En esta fase el docente manifiesta la libertad al niño para poder ejecutar actividades donde ellos se sienten identificados, sin presiones, dudas o temores, a fin de que el alumno desarrolle su creatividad y lo comparta con su entorno social.
- **Tercera Fase:** Se utiliza la comunicación como agente facilitador para las interrelaciones entre personas o con la naturaleza, es decir dar al niño la facilidad para que exprese a través del lenguaje su realidad y conocimientos.
- **Cuarta Fase:** Abarca la parte emocional, donde el niño recibe impulsos internos y externos para lograr ideales.
- **Quinta Fase:** Consiste en lograr que el niño adquiera experiencias para conocer la realidad de su entorno. Establecerá conciencia de la responsabilidad de aplicar valores a su vida como: tolerancia, paz, justicia y salud.

1.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Este estudio se fundamenta en la actual Constitución Política de la República del Ecuador, el Código de la Niñez y Adolescencia y la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Constitución de la República del Ecuador

El Art. 381. Considera que el Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas (...)

Código de la Niñez y Adolescencia

Según el Art.38. Del Código de la Niñez y Adolescencia del objetivo de los programas de educación: La educación básica y media aseguran los conocimientos, valores y actitudes indispensables para desarrollar la personalidad, del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en su entorno lúdico y afectivo. (pag.30)

El Art. 37 y 38. Del Código de la Niñez y la Adolescencia sustentan que: “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad y calidez, se debe desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo...”. (pág. 29 -30).

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el Art. 3: “La educación ayudará para desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica de los estudiantes...”

Art. 7 lit. b) de la Ley Orgánica de Educación intercultural, dice que: “...los estudiantes tienen derecho a recibir una formación integral y científica, que contribuya el pleno desarrollo de su personalidad y capacidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo igualdad de género...”. (pag.47)

La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación ecuatoriana, en su **artículo 2** manifiesta que al Estado le corresponde:

- a. Proteger, estimular, promover y coordinar las actividades físicas, deportivas y de recreación de la población ecuatoriana; así como planificar, fomentar y desarrollar el deporte, la educación física y la recreación.
- b. Proveer los recursos económicos e infraestructura que permita manifestar estas actividades físicas- deportivas- recreativas

Así mismo, se debe manifestar lo señalado en el Título V: DE LA EDUCACIÓN FÍSICA:

Art. 81.- De la Educación Física.- Comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como una área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano...

Con estos antecedentes se fundamenta este estudio investigativo que busca proporcionar a los niños y niñas una formación integral, sin dejar de lado sus derechos y obligaciones, respetando sus condiciones personales y proporcionando una educación de calidad.

1.4 VARIABLES DE ESTUDIO

1.4.1 Independiente

- Juegos Recreativos

1.4.2 Dependiente

- Formación integral

1.5 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

1.5.1 Variable Independiente: Juegos Recreativos

Tabla 2: Variable Independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍNDICES	TÉCNICAS.
	El juego	Beneficios Tipos de juegos	<ul style="list-style-type: none"> • Área Sensorial: Sentidos y percepción. • Área Motriz: Motricidad fina, gruesa • Área Cognitivo: Memoria, atención, cognición. • Área comunicativa: Lenguaje, expresión, interacción. • Área afectiva: Superación de miedos, angustias, fobias. <ul style="list-style-type: none"> • Recreativos: De saltos, carreras y lanzamientos. • Psicomotores: De lateralidad, coordinación, equilibrio, y orientación espacial. • Cognitivos: De habilidades lingüísticas. • Sociales: Pre-deportivos • Afectivo-emocionales: Dramáticos • Motores por imitación: Representación de estructuras rítmicas. • De reglas: Deporte formativo, con fundamentos pedagógicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación al profesor de Educación Física. • Encuesta a los docentes de la institución. • Encuesta a los estudiantes.

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

1.5.2 Variable Dependiente: Formación Integral

Tabla 3: Variable Dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍNDICES	TÉCNICAS
Un estilo educativo que pretende no sólo instruir a los estudiantes con los saberes específicos de las ciencias sino, también, ofrecerles los elementos necesarios para que crezcan como personas buscando desarrollar todas sus características, condiciones y potencialidades.” (Equipo de Acodesi, 2003, p. 6)	Formación Integral	<p>Pilares educativos</p> <p>Fases</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saber pensar: Interpretación de la teoría y la práctica. • Saber hacer: Habilidades, destrezas, y potencialidades. • Saber vivir: Trabajo en equipo activo y participativo. • Saber ser: Personalidad y formación ética con sentido social, • 1ª Fase: Potencialidades hacia la relación con los demás. • 2ª Fase: Libertad en sentido de independencia y desarrollo de la creatividad. • 3ª Fase: Comunicación permanente, e interrelación con el entorno. • 4ª Fase: Control emocional • 5ª Fase: Responsabilidad, tolerancia, paz, justicia, salud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación al profesor de Educación Física. • Encuesta a los docentes de la institución. • Encuesta al Rector de la institución • Encuesta a los estudiantes

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

CAPÍTULO II: ESTUDIO DE CAMPO

CAPITULO II

ESTUDIO DE CAMPO

2.1 INTRODUCCIÓN

Los pasos que se desarrollaron para recopilar la información han sido los siguientes:

- Elaboración de la entrevista y encuesta.
- Aplicación de la entrevista, encuesta y observación dirigida a la Directora, docentes, padres y madres de familia, niños y niñas.
- Tabulación de la información.
- Elaboración de cuadros con alternativas, frecuencias y porcentajes.
- Elaboración de gráficos.
- Realización de análisis e interpretación de resultados.
- Elaboración de una estrategia metodológica.

2.2 ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.2.1 Entrevista al Rector de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”

El señor rector ha hecho énfasis en que los juegos recreativos favorecen el desarrollo integral de los niños/as, y son actividades de suma importancia para su proceso de desarrollo; además a través de ellos se proporciona diversión y aprendizaje; aprenden a tener amigos; y desarrollan habilidades y destrezas para su crecimiento.

Ha mencionado que hay un profesor que imparte la materia de Cultura Física, y en mínimas ocasiones utiliza los juegos recreativos en sus clases con los niños/as, debido a que las instalaciones y espacio físico no prestan las comodidades por ser muy pequeño. Además la institución no cuenta con materiales e implementación apropiada.

En la última pregunta, se ha alejado de la esencia de la misma, en aquella pregunta ha hecho énfasis a que el docente debe usar su creatividad para animar al estudiante a divertirse en forma colectiva. Asimismo reiteradamente sostiene que los juegos recreativos son importantes para que el niño/a tenga un crecimiento integral; destaca que en muchas instituciones educativas no existe el espacio físico idóneo para que el niño explore, salte y juegue, ni los recursos didácticos para que el niño/as se sienta libre y con espontaneidad

2.2.2 Encuestas a los Docentes

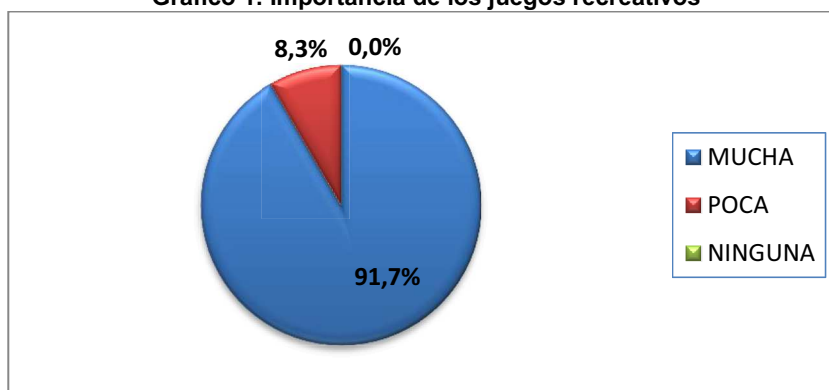
1. ¿Qué importancia considera usted, tienen los juegos recreativos en la formación integral de los niños y niñas?

Tabla 4: Importancia de los juegos recreativos

ALTERNATIVAS	F	%
MUCHA	11	91,7%
POCA	1	8,3%
NINGUNA	0	0,0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 1: Importancia de los juegos recreativos



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

El 91,7% de los docentes encuestados, manifiestan que los juegos recreativos tienen mucha importancia para la formación integral de los niños/as; el 8,3% mencionan poca importancia; lo que se considera un porcentaje importante, lo que ayuda al desarrollo de la propuesta.

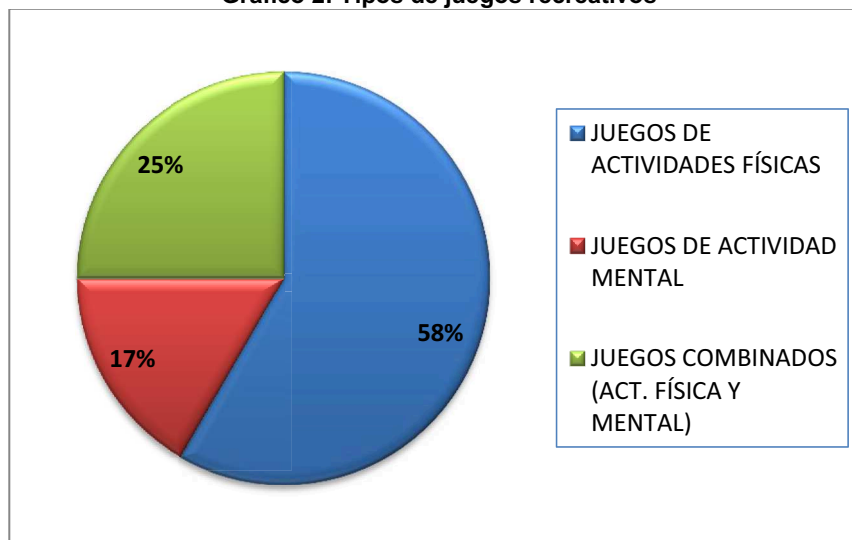
2. ¿Qué tipo de juegos recreativos practican los niños y niñas de la Institución Educativa donde usted labora?

Tabla 5: Tipos de juegos recreativos

ALTERNATIVAS	F	%
JUEGOS DE ACTIVIDADES FÍSICAS	7	58,3%
JUEGOS DE ACTIVIDAD MENTAL	2	16,7%
JUEGOS COMBINADOS (ACT. FÍSICA Y MENTAL)	3	25,0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 2: Tipos de juegos recreativos



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

En cuanto a los tipos de juegos recreativos que practican los niños; se constata que el 58,3% realiza actividades físicas; el 16,7% efectúa actividades mentales; mientras que el 25% realiza juegos combinados. De acuerdo a los resultados de la encuesta, la mayoría de niños/as practican juegos de actividades físicas fundamentales para el adecuado desarrollo integral.

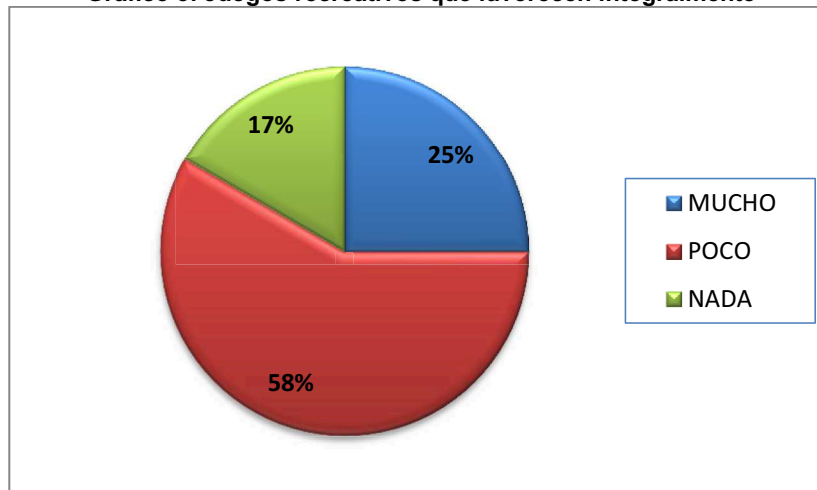
3. ¿Los juegos recreativos que utiliza el docente en la Unidad Educativa, favorecen al desarrollo cognitivo, social y afectivo de los niños/as?

Tabla 6: Juegos recreativos que favorecen integralmente

ALTERNATIVAS	F	%
MUCHO	3	25,0%
POCO	7	58,3%
NADA	2	16,7%
TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 3: Juegos recreativos que favorecen integralmente



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

Los resultados de las encuestas revelan que el 25% de docentes en la Unidad Educativa investigada, utiliza juegos que favorecen al desarrollo integral de los niños/as; sin embargo, se observa que el 58,3% manifiesta que poco aplica juegos que favorecen el desarrollo cognitivo, social y afectivo. El 16,7% no utiliza ninguno de estos juegos.

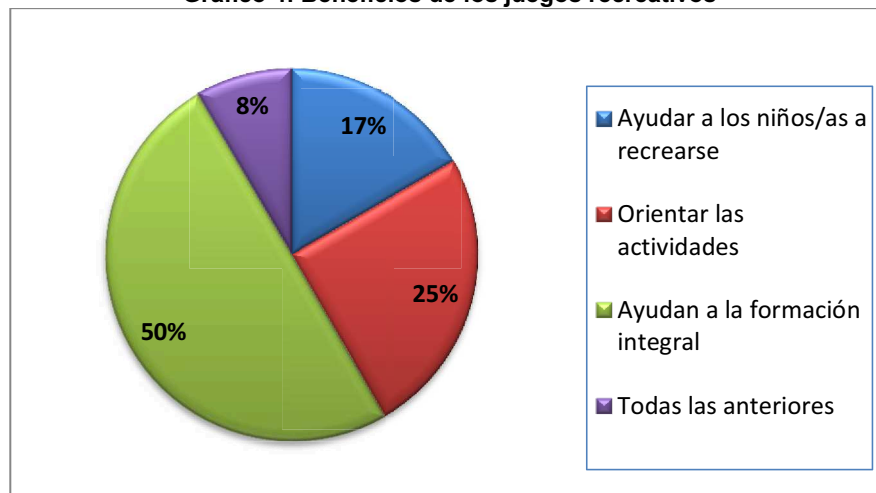
4. ¿Qué beneficios cree usted tienen los juegos recreativos en los niños y niñas?

Tabla 7: Beneficios de los juegos recreativos

ALTERNATIVAS	F	%
Ayudar a los niños/as a recrearse	2	16,7%
Orientar las actividades	3	25,0%
Ayudan a la formación integral	6	50,0%
Todas las anteriores	1	8,3%
TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 4: Beneficios de los juegos recreativos



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados de las encuestas aplicadas a docentes, se observa que el 16,7% manifiesta que el beneficio que prestan los juegos recreativos es ayudar a recrearse; el 25% orientar las actividades; el 50% manifiestan que ayudan a la formación integral; mientras que el 8,3% indican que los beneficios están orientados a todas las anteriores. Con estos resultados se deduce que la mayoría de docentes está consciente de los resultados que brinda el juego a la salud integral.

5. ¿Los materiales que utiliza el docente de cultura física para el desarrollo de los juegos recreativos son apropiados para favorecer la formación integral de los niños/as?

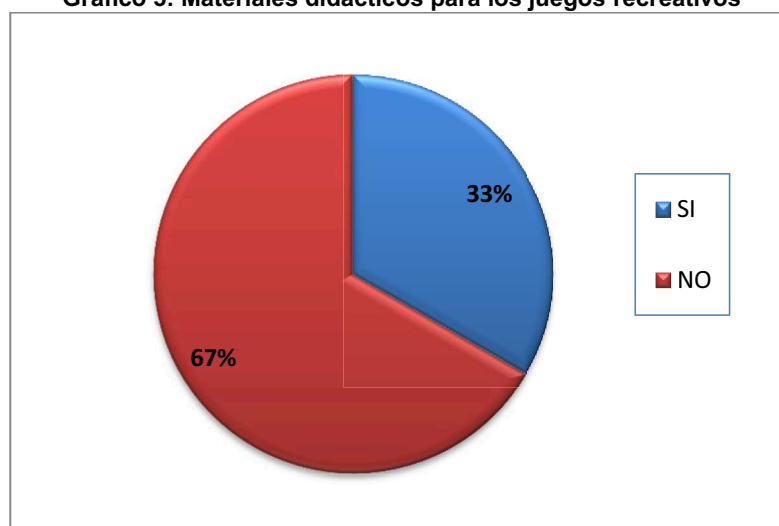
Tabla 8: Materiales didácticos para los juegos recreativos

ALTERNATIVAS	F	%
SI	4	33,3%
NO	8	66,7%
TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 5: Materiales didácticos para los juegos recreativos



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

En la tabla 7 se muestran los resultados que indican si los juegos recreativos son apropiados para favorecer la formación integral de los niños. Se constata que el 33,3% manifiestan que sí son los apropiados; mientras que el 66,7% revelan que no lo son. Analizando los resultados, la mayoría de docentes, no desarrolla juegos que mantengan y desarrollen las cualidades físicas, cognitivas y sociales de los niños y niñas.

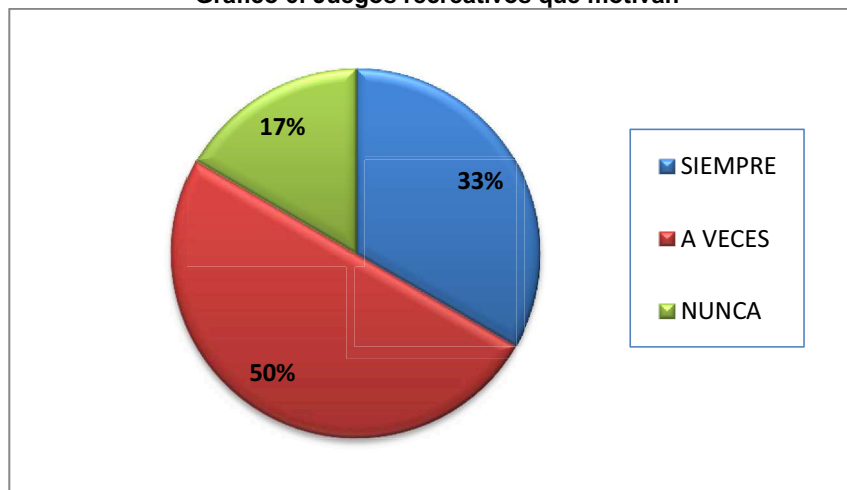
6. ¿Considera que el docente de cultura física aplica juegos recreativos que motive a los niños y se enfoque a la formación integral

Tabla 9: Juegos recreativos que motivan

ALTERNATIVAS	F	%
SIEMPRE	4	33,3%
A VECES	6	50,0%
NUNCA	2	16,7%
TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 6: Juegos recreativos que motivan



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

Se observa en la tabla 9, que los docentes revelan en un 100% que considera necesario que el docente de cultura física se capacite en temas relacionados a las actividades deportivas-recreativas que favorezcan a la formación Integral, quedando establecido la importancia que tienen los juegos recreativos en los niños.

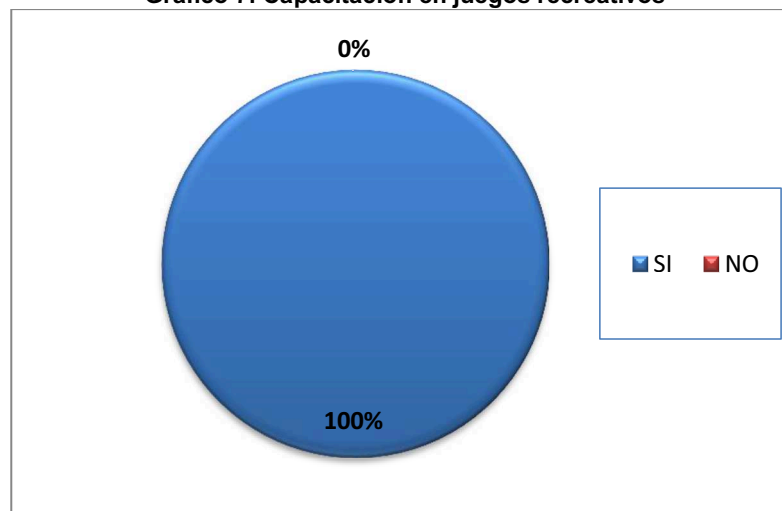
7. ¿Considera necesario que el docente de cultura física se capacite en temas relacionados a las actividades deportivas-recreativas que favorezcan a la formación Integral de los niños/as?

Tabla 10: Capacitación en juegos recreativos

ALTERNATIVAS	F	%
SI	12	100,0%
NO	0	0,0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 7: Capacitación en juegos recreativos



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados de las encuestas, se constata en la tabla 10, que los docentes revelan en un 100% que es necesario que el docente de cultura física se capacite en temas relacionados a las actividades deportivas-recreativas que favorezcan a la formación Integral de los niños/as.

2.2.3 Encuestas a los niños y niñas

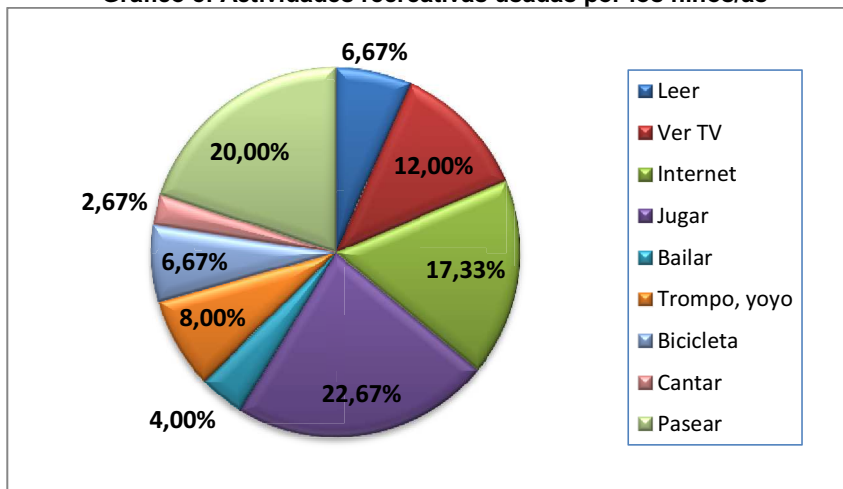
1. ¿Qué actividades recreativas le gusta realizar?

Tabla 11: Actividades recreativas usadas por los niños/as

ALTERNATIVAS	F	%
Leer	5	6,67%
Ver TV	9	12,00%
Internet	13	17,33%
Jugar	17	22,67%
Bailar	3	4,00%
Trompo, yoyo	6	8,00%
Bicicleta	5	6,67%
Cantar	2	2,67%
Pasear	15	20,00%
TOTAL	75	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 8: Actividades recreativas usadas por los niños/as



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

Las encuestas de los niños revelan que las actividades recreativas que más les agrada realizar es jugar con el 22,67%, otro grupo manifiesta usar internet con el 17,33%; un grupo considerable del 12% declara ver tv, un 6,67% mencionan leer y el 4% declaran bailar.

2. ¿Cuándo juega ¿qué tipo de juego recreativos prefiere? Marque con una X los que considere de su preferencia?

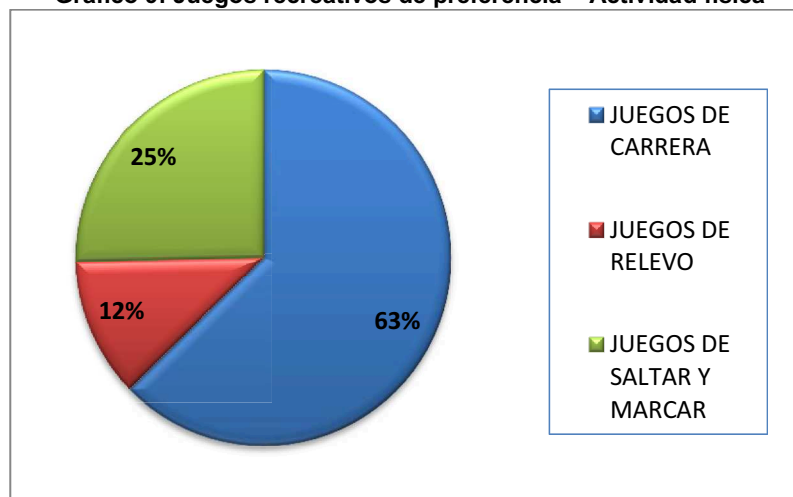
Juegos de actividad física

Tabla 12: Juegos recreativos de preferencia – Actividad física

ALTERNATIVAS	F	%
JUEGOS DE CARRERA	47	62,7%
JUEGOS DE RELEVO	9	12,0%
JUEGOS DE SALTAR Y MARCAR	19	25,3%
TOTAL	75	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 9: Juegos recreativos de preferencia – Actividad física



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

Se observa en las encuestas aplicadas a los niños para conocer el tipo de juegos recreativos que prefiere; el 62,7% declaran juegos de carrera, el 12% juegos de relevo y 25,3% juegos de saltar; estos resultados permiten deducir que los juegos más utilizados son los de carrera; con esta referencia se logrará plantear la propuesta para aportar de alguna manera a la solución del problema presentado en la institución investigada.

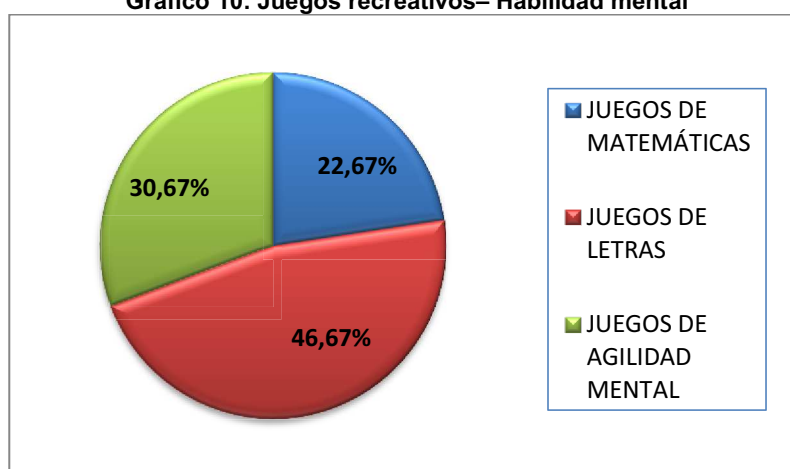
Actividad mental

Tabla 13: Juegos recreativos– Habilidad mental

ALTERNATIVAS	F	%
JUEGOS DE MATEMÁTICAS	17	22,67%
JUEGOS DE LETRAS	35	46,67%
JUEGOS DE AGILIDAD MENTAL	23	30,67%
TOTAL	75	100,0%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 10: Juegos recreativos– Habilidad mental



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

En cuanto a los juegos de actividad mental, se aprecia que el 22,67% de niños les agradan los juegos de matemáticas, el 46,67% los juegos de letras y el 30,67% juegos de actividad mental. Con estos resultados se logra conocer las preferencia de juegos en los niños; lo que requiere que se socialice con los docentes para que se fortalezca más esta área en las clases dadas.

Juegos combinados

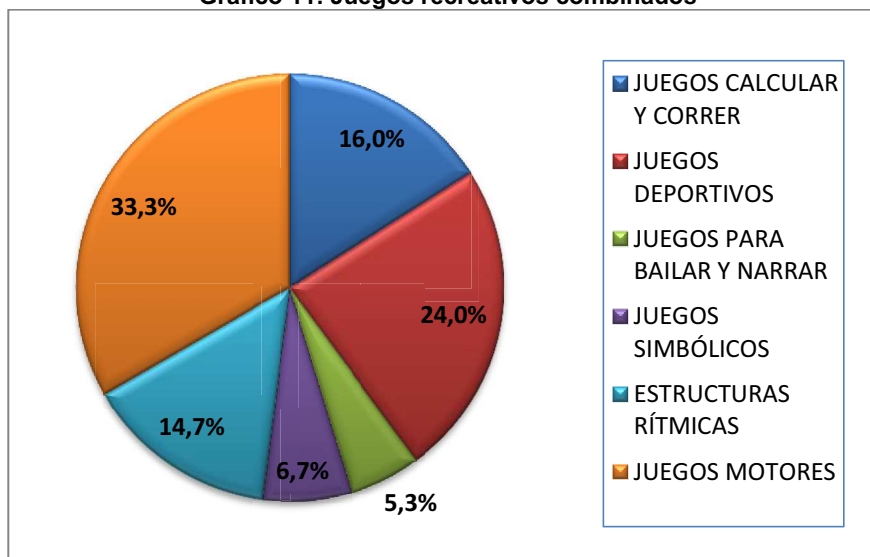
Tabla 14: Juegos recreativos combinados

ALTERNATIVAS	F	%
JUEGOS CALCULAR Y CORRER	12	16,0%
JUEGOS DEPORTIVOS	18	24,0%
JUEGOS PARA BAILAR Y NARRAR	4	5,3%
JUEGOS SIMBÓLICOS	5	6,7%
ESTRUCTURAS RÍTMICAS	11	14,7%
JUEGOS MOTORES	25	33,3%
TOTAL	75	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 11: Juegos recreativos combinados



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

Se observa en la tabla 13, que en la lista de juegos combinados se observa que el 16% le agrada efectuar juegos de calcular y correr, el 24% juegos deportivos; el 5,3% juegos de bailar y nadar; el 6,7% juegos simbólicos, el 14,7% juegos de estructuras rítmicas y el 33,3% que representa la mayoría juegos motores.

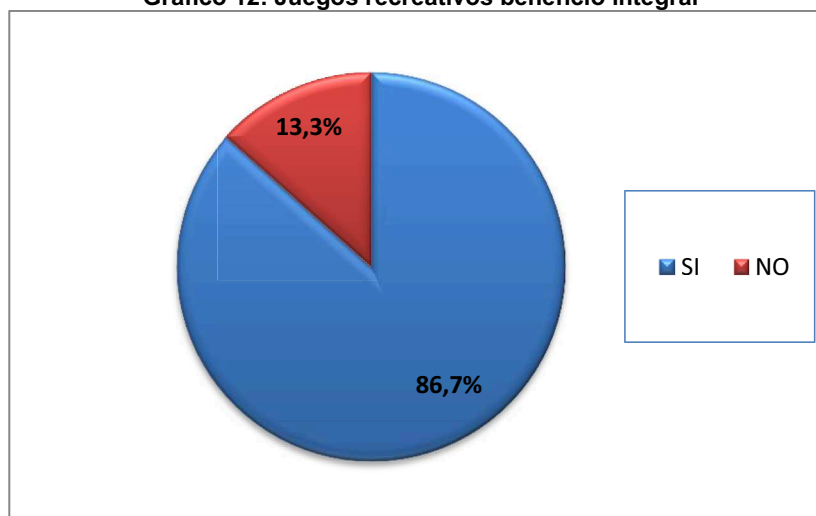
3. ¿Cree usted que los juegos recreativos ayudan al niño/a a: desarrollar el pensamiento, hacer amigos y crecer físicamente fuertes?

Tabla 15: Juegos recreativos beneficio integral

ALTERNATIVAS	F	%
SI	65	86,7%
NO	10	13,3%
TOTAL	75	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 12: Juegos recreativos beneficio integral



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"
 Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

En la tabla 14 se muestra los resultados de las encuestas realizadas a los niños/as, para conocer si los juegos recreativos ayudan al niño/a a: desarrollar el pensamiento, hacer amigos y crecer físicamente fuertes; el 86,7% considera que sí; mientras que el 13,3% considera que no. Con estos resultados es beneficioso observar el interés de los niños porque los docentes se capaciten en temas relacionados a juegos recreativos.

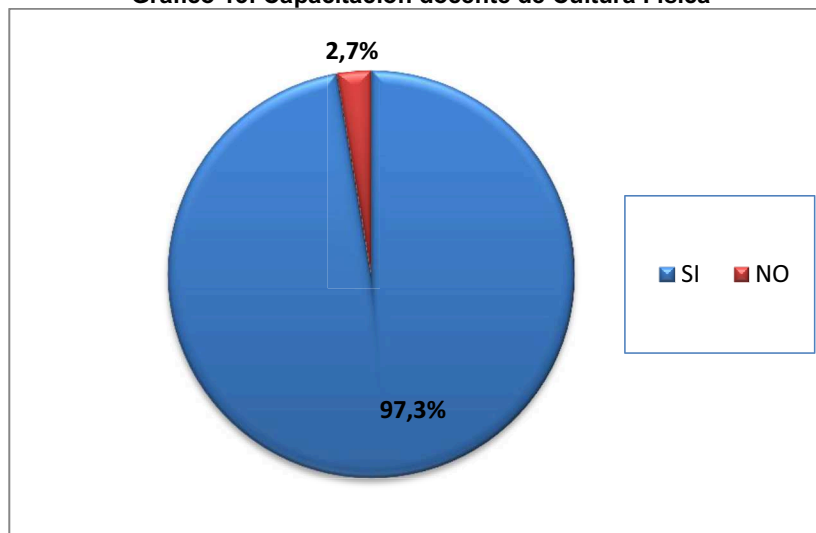
4. ¿Le gustaría que el profesor de cultura física conozca más acerca de los juegos recreativos?

Tabla 16: Capacitación docente de Cultura Física

ALTERNATIVAS	F	%
SI	73	97,3%
NO	2	2,7%
TOTAL	75	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Gráfico 13: Capacitación docente de Cultura Física



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a las encuestas realizadas para conocer si los niños/as gustaría que el profesor de cultura física conozca más acerca de los juegos recreativos, el 97,3% de niños manifiestan que sí, mientras que una minoría que representa el 2,7%. Con estos resultados se deduce que la mayoría de niños/as si desean que los docentes fortalezcan sus conocimientos en el área de cultura física.

2.2.4 Ficha de Observación de la clase del profesor de Educación Física.

Nombre del juego: Básquet

Fecha: 12 de Agosto de 2014.

Curso: Quinto, Sexto y séptimo Año de Básica

Tabla 17: Observación de habilidades organizativas

No	HABILIDADES ORGANIZATIVAS	SIEMPRE	FRECUENTE	POCAS VECES	NO SE OBSERVA
1	Explica el juego, motiva y comprueba su comprensión lectora		X		
2	Ofrece demostración	X			
3	Controla el desarrollo del juego para evitar indisciplinas.		X		
4	Garantiza la participación balanceada de todos.			X	
5	Se ajusta a una planeación previa en tiempo, espacio y recursos.				X
6	Aprovecha la espontaneidad infantil para imprimirle variedad y dinamismo a la actividad o juego.			X	
7	Aprovecha las potencialidades del juego/actividad para fomentar valores: colectivismo, unión, fraternidad, ayuda mutua.			X	

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Observación de habilidades comunicativas

Nombre del juego: Fútbol

Fecha: 13 de Agosto de 2014.

Curso: Quinto, sexto y séptimo año de educación básica.

Tabla 18: Observación de habilidades comunicativas

Nº	HABILIDADES COMUNICATIVAS	SIEMPRE	FRECIENTE	POCAS VECES	NO SE OBSERVA
1	Se expresa con fluidez, claridad, corrección y adecuación		X		
2	Prohíbe el uso de lenguaje oral y corporal inadecuado.			X	
3	Respeto el derecho de los niños a expresar sus opiniones.	X			
4	Demanda que los niños respeten el derecho a expresarse entre sí.	X			
5	Realiza las correcciones con respeto y tacto		X		
6	Marca las transiciones del desarrollo del juego con un adecuado volumen, tono e intensidad.			X	

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

En la segunda observación se comprueba que existen limitaciones en la metodología, ya que en las habilidades comunicativas del docente hacia los niños/as carecen de la utilización de los métodos para que guíen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y no siempre aparece el método verbal y de explicación en las actividades de la clase; la motivación no ha sido de manera permanente y no se provecha las potencialidades del juego. Vale mencionar que los valores actitudinales han sido de interrelación entre ambos sujetos.

2.2.5 Análisis de la ficha de observación aplicada al docente del área de Cultura Física

La observación se la ha realizado en periodos de 1 hora de clase para poder analizar las habilidades organizativas y comunicativas al momento de aplicar juegos con los niños/as; y por las características semejantes en el desarrollo de la clase se ha representado la observación con los 3 paralelos juntos, puesto que los resultados coinciden unos con otros, deduciendo lo siguiente:

En cuanto a la explicación, motivación y comprensión lectora del juego, se comprobó que el docente frecuentemente lo aplica,

- Se aprecia que el docente siempre realiza una demostración del juego o actividad física antes de que el niño/a realice el juego.
- Se constata que el docente observado frecuentemente controla la indisciplina de los niños/as, a fin de evitar conflictos o peleas entre compañeros/as.
- Se aprecia que el docente pocas veces equilibra la participación de los niños en el juego.
- Se constata que el docente no se ajusta a la planeación previa en tiempo, recursos y espacio; Este aspecto es importante para lograr la inclusión e integración de todos.
- El docente pocas veces aprovecha la espontaneidad y potencialidad de los niños; procurando que el niño aprenda correctamente el juego. Finalmente se establece que en la observación del docente se refleja mayor dificultad en la utilización de los métodos: verbal y de explicación; analítico, sintético, analítico que le ayudarías

considerablemente en el juego del basquetbol. Siendo excelentemente explícito en el método de la “demostración”, aunque carece de secuencia en la actividad lúdica.

En cuanto a las habilidades comunicativas; se obtuvo los siguientes resultados:

- El docente frecuentemente se expresa con claridad, respecto al procedimiento que deben realizar los estudiantes; se aprecia fluidez y dominio de la materia.
- Se constata que el docente pocas veces prohíbe el uso de lenguaje oral y corporal inadecuado; esta situación se presenta por la gran cantidad de niños y niñas, dificultando el control de los estudiantes más hiperactivos.
- En cuanto al respeto, el docente siempre permite que los estudiantes expresen sus opiniones, y así mismo demanda el mismo respeto hacia él.
- Se comprueba que el docente maneja un bajo nivel de juegos recreativos, el tono empleado es bajo y en ocasiones los niños no escuchan las indicaciones dadas en clase.

2.3 CONCLUSIONES

- Los juegos recreativos tienen trascendental importancia y beneficios, fortalecen las bases en las edades tempranas mediante el desarrollo de la formación integral, es decir que en su conjunto dan respuesta a lo cognitivo, psico-motor y socio-afectivo, además de que se tiene presente las potencialidades y habilidades individuales de los niños/as.
- Se reconoce que existen insuficiencias teóricas y metodológicas en la enseñanza – aprendizaje de los juegos recreativos para el desarrollo de la formación integral de los niños y niñas.
- Los elementos identificados como deficientes se los comprueba en las tablas 3, 4, 5, 6 de la encuesta a los docentes, y en las 16 y 17 de la ficha de observación. A pesar de que asumen que son de gran importancia, mencionan que se los realiza apenas en mínimas proporciones dirigidas hacia el desarrollo de lo cognitivo y socio-afectivos; más se lo realizan dirigidos hacia el desarrollo físico. De esta manera se comprueba que no se está desarrollando integralmente a los niños/as.
- Así mismo en la tabla 6 se comprueba que los docentes no le dan prioridad a los beneficios que brindan los juegos recreativos. Y en las últimas tablas sostienen los docentes que se los realizan a veces, para finalmente corroborar que es necesaria la capacitación.
- En la ficha de observación al docente se evidencia la poca garantía de participación equilibrada y planificación de las clases para los niños/as, pocas veces aprovecha la espontaneidad infantil para imprimirle variedad y dinamismo a la actividad,

- En la encuesta realizada a los niños/as se ha podido comprobar que existe gran aceptación por los juegos recreativos, priorizan los que tienen que ver con el desarrollo de las habilidades motoras: las carreras, saltos, relevos por orden de prioridad. De habilidad mental, y de habilidades actitudinal.

2.4 RECOMENDACIONES

- Continuar con otras investigaciones relacionadas al área del deporte y la recreación, con ello se podrán realizar nuevas propuestas investigativas que fomenten la cultura recreacional.
- Es importante que las autoridades de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”, consideren necesario la adquisición de nuevas instalaciones con terrenos amplios para que los estudiantes desarrollen sus habilidades deportivas a través de los juegos recreativos; ya que la cancha múltiple que utilizan los estudiantes no abastece a la comunidad educativa.
- Las autoridades de la Unidad Educativa, deben destinar recursos económicos para poder adquirir recursos didácticos para el área de cultura física, en virtud de que éstos contribuyen a la formación integral de los niños y niñas.
- Es importante que el profesor de Educación física, aplique la propuesta de estrategia metodológica, ya que se presentan varias alternativas de juegos recreativos en diferentes áreas del saber, como son congitiva, psico-físicas y socio-afectiva; con ello se buscar crear una cultura recreacional en los niños para favorecer a su formación integral

CAPÍTULO III: PROPUESTA

CAPÍTULO III

DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

Guía metodológica de juegos recreativos para favorecer la formación integral de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi.

3.2 UNIDAD EJECUTORA

Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi.

3.3 LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA

La Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi, está ubicada en la vía Manta – Montecristi, Ciudadela María Monserrate de Lomas de Colorado calle tercera.

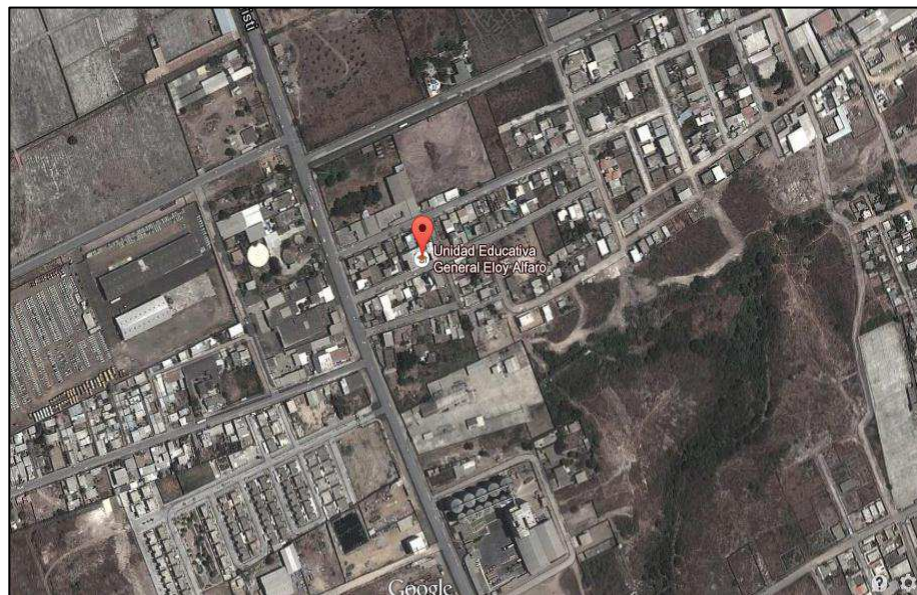


Gráfico 14: Ubicación de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

3.4 ANÁLISIS SITUACIONAL DIAGNÓSTICO

La Unidad Educativa General “Eloy Alfaro”, nace a partir de tres procesos de creación independientes con sus respectivas Autorizaciones o Permisos de Funcionamientos, que parte con el Jardín de Infantes “Mis Primeros Pasos” en 1998, luego la Escuela “Mis Primeros Pasos” en 1999; y finalmente con la creación del Colegio Gral. “Eloy Alfaro” (Octavo, Noveno y Décimo) en el 2006.

En el año 1998 manifiesta que en el sector de Lomas de Colorado de la parroquia Colorado del Cantón Montecristi, en ese entonces, ahora Parroquia Eloy Alfaro, se crea el Jardín de Infantes Particular Mixto “Mis Primeros Pasos” mediante Acuerdo ministerial 160 el 3 de Abril de 1998, con el fin de cubrir las necesidades educativas en cuanto a formación preescolar se refiere.

Esta Unidad Educativa “Eloy Alfaro” está ubicada en la vía Manta - Montecristi en la Ciudadela María Monserrate de Lomas de Colorado calle tercera, inició el funcionamiento en un local arrendado, el mismo que prestaba las condiciones pedagógicas y óptimas para el funcionamiento de un establecimiento educativo, ya que antes había funcionado en sus inicios un establecimiento educativo particular en dicho local.

El 29 de septiembre del 2005 se da inicio al trámite respectivo para conseguir la Autorización de Funcionamiento del Colegio Gral. “Eloy Alfaro” con el carácter de Mixto en Jornada Vespertina en su Ciclo Básico, (Octavo, Noveno y Décimo de Educación Básica), a partir del año lectivo 2006 – 2007; a fin de que sus representados/as continúen con su formación académica en este establecimiento educativo.

El 27 de Marzo del 2006, el Lic. Edmundo Villavicencio Saavedra, DIRECTOR PROVINCIAL DE EDUCACIÓN Y CULTURA DE MANABÍ, emite la Resolución N° 037-DP-DECM referente al Permiso de Funcionamiento del Octavo, Noveno y Décimo Años de Educación Básica, a partir del año escolar 2006-2007, como Colegio Sin Nombre; pero lo cual se realizó el trámite respectivo para el colegio cuente con el nombre y denominación de Gral. “Eloy Alfaro” para legitimar su actividad educativa dentro de dicha localidad, ya que se encontraba debidamente justificada la legalidad en la petición de parte del representante legal; y es así que el 29 de Junio del 2006, mediante Acuerdo N° 35-DECM, le Nominan al Colegio con el Nombre de General “Eloy Alfaro”, siendo esta la nueva razón social en los documentos y en los actos oficiales del plantel, tal como se lo solicito desde su inicio o creación.

Posteriormente se incrementó el Nivel de Bachillerato, en virtud de que los padres, madres de familia y representantes; y los estudiantes así lo requerían, siendo autorizado el funcionamiento del Bachillerato Técnico en Comercio y Administración Especialidad Comercio Exterior, jornada vespertina mediante Resolución N° 552, del 30 de marzo de 2010, y así mismo el 5 de Agosto del 2010 se emite la RESOLUCIÓN N° 691 referente al permiso de funcionamiento del Bachillerato General en Ciencias; con lo cual el Colegio completa sus tres Niveles Educativos Inicial, Básica y Bachillerato.

Actualmente la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”, cuenta con: 1 Cancha de uso múltiple (fútbol, vóley y básquet)

3.5 JUSTIFICACIÓN

La propuesta se desarrolla como respuesta a la escasa utilización de los juegos recreativos en la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”. Por ello desarrollar actividades de esta naturaleza, propicia el desarrollo integral,

ya que se afianza el trabajo grupal como espacio socio-personal para la relación consigo mismo y con los demás. Fomenta la autoestima y autonomía como medios para el equilibrio personal.

Genera una participación interactiva entre los niños (as) y con quien dirige y orienta la actividad recreativa. Es evidente que el tema de los juegos recreativos ha tomado una gran preponderancia en los últimos años como una necesidad social, ha llegado hasta las instituciones educativas para atender a los escolares y brindarles espacios y tiempo a sus habilidades y potencialidades como preparación de las nuevas generaciones para que adquieran hábitos hacia su formación integral.

En términos generales la propuesta contiene actividades de carácter recreativo como necesidad básica. Tiende a ser definida como una actividad con un propósito, vista como asistencia individual para tener experiencias positivas. Se encuentra unida con actividades específicas como juegos, artes, recreación al aire libre y otros.

Según Osorio H. Denys, El juego: es constituido como el principal encuentro consigo mismo y con los demás: es el medio por el cual el ser humano descubre su personalidad, su esencia, su existir; es un tiempo que el hombre dedica para sí mismo, para soñar y dar un espacio a su imaginación. Ha sido considerado por profesionales de diferentes áreas como la primera actividad del hombre, constituida principalmente como un valioso recurso de la manifestación de su comportamiento. Permite desarrollar la espontaneidad y la creatividad; es un espacio que les posibilita el descubrir poco a poco sus destrezas y debilidades, como también sus gustos y sueños.

3.6 BENEFICIARIOS

Los beneficiarios de esta propuesta son:

- Los estudiantes
- Docentes
- Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
- Investigador

3.7 OBJETIVOS

Objetivo de desarrollo

Contribuir con los juegos recreativos para que los niños/as adquieran un equilibrio bio-psico-social - emocional y mejoren su calidad de vida.

Objetivo general

Promover un estilo de vida activa y sana a través de los juegos recreativos para favorecer la formación integral de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi.

Objetivos Específicos

- Desarrollar y motivar actividades, recreativas, pre-deportivas y educativas.
- Propiciar el trabajo grupal como espacio socio-personal para fortalecer las relaciones interpersonales.
- Fomentar la autoestima y autonomía como medios para el equilibrio personal.
- Promover valores morales, éticos y fomentar una convivencia pacífica.

Metas

- Contribuir con los juegos recreativos en un 100% para que los niños/as adquieran un equilibrio bio-psico-social - emocional y mejoren su calidad de vida.
- Promover en un 100% un estilo de vida activa y sana a través de los juegos recreativos para favorecer la formación integral de los niños/as de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi.
- Desarrollar y motivar en un 100% las actividades, recreativas, pre-deportivas y educativas.
- Propiciar en un 90 % el trabajo grupal como espacio socio-personal para fortalecer las relaciones interpersonales.
- Fomentar la autoestima y autonomía como medios para el equilibrio personal en un 100 %.
- Promover en un 100% los valores morales, éticos y fomentar una convivencia pacífica.

3.8 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta consta de una guía metodológica con juegos recreativos de diversos tipos; en cada juego se indican los materiales, objetivos, procedimiento y una imagen guía para la ejecución.

Es preciso señalar que este recurso contó con el fundamento teórico científico para respaldar la presente guía de actividades recreativas, las mismas que tienen como objetivo aportar a la solución al problema investigado. La Institución Educativa “Gral. Eloy Alfaro” proporcionó el apoyo para poner en ejecución esta propuesta.

La aplicación de los juegos recreativos propuestos, trae beneficios para los niños y niñas, ya que podrán integrarse con mayor facilidad en institución educativa, participando de los juegos que oriente el maestro;

de esta manera se aporta en la formación integral de los estudiantes, ya que aprenderán a controlar más su carácter, ser más comprensivos con los demás y participar en el cooperativismo, promoviendo la socialización; así mismo se fortalecerá la parte cognitiva y física.

Otro de los beneficios en la aplicación de los juegos recreativos propuestos, radica en que se pueden desarrollar con grupos de niños y niñas; además, responden al cumplimiento de varios principios y derechos que constan en el Código de la Niñez y Adolescencia, en el cual se exige tomar todas las medidas de seguridad y prevención de riesgos.

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS RECREATIVOS



JUEGOS DE ACTIVIDAD FÍSICA



JUEGOS DE ACTIVIDAD FÍSICA

Nombre: Carrera de sacos

1

Edad: 6 años adelante

Terreno: Patio

Personas: 7 o más

Material: Sacos de acuerdo al número de jugadores.

Valor educativo:

Socialización, equilibrio y lateralidad, rompe barreras de timidez.

Instrucciones:

- Se divide en grupos de tres o más personas, todos deben coger una un saco grande y meterse dentro. El docente dibujará un área de salida para los participantes.
- Al darse la orden todos los participantes comenzarán a saltar y avanzar con el saco puesto, sin que éste se salga.
- La carrera termina cuando un participante llegue primero a la meta, pero sin que se le haya caído el saco.



Nombre: Carrera de balones

2

Edad: 10 años adelante

Terreno: Patio

Personas: 8 o más personas

Material: Balones

Valor educativo:

Socialización, creatividad, rapidez, trabajo en equipo.

Instrucciones:

Los participantes forman un círculo y cada persona se enumerará del uno al 5; posteriormente a la señal del profesor, cada número de cada equipo pasará el balón a su compañero, hasta llegar al último participante. Cuando haya terminado, se ubicarán al lado contrario del otro equipo para continuar con la nueva señal. El pase se realizará evitando que la pelota se caiga en el piso, caso contrario se eliminarán del juego los que hagan caer el balón.

En este juego el profesor puede incluir variantes para hacerlo más divertido, unas estrategias pueden ser: rapidez, distancia de lanzar el balón y rotación de números impares o pares, para incrementar el grado de dificultad pero también la agilidad y pensamiento lógico.



Nombre: Relevé de cangrejos

3

Edad: 5 años adelante

Terreno: Patio

Personas: Mínimo 8 participantes

Material: Soga, pañuelos

Valor educativo

Trabajo en equipo, equilibrio, compañerismo, solidaridad, velocidad.

Instrucciones:

- El instructor realizará la distribución de dos participantes por grupo, todos los equipos se colocarán en parejas detrás de los demás hasta formar una fila.
- El profesor marcará en el patio una línea base de llegada, colocará un pañuelo que será lo que cada equipo tendrá que tomar al llegar a la meta.
- Cuando el profesor de la señal, los primeros de la fila se atan los tobillos: el derecho en el tobillo del lado izquierdo.
- Los equipos correrán atados hasta la línea meta colocada por el profesor, cuando alcanzan la línea de llegada, se desatan los tobillos y rápidamente toman el pañuelo y vuelven a la fila, y así sucesivamente hasta terminar.



Nombre: Pato Oca

4

Edad: 5 – 8 años

Terreno: Patio amplio

Personas: 10 o más

Material: Ninguno

Valor educativo:

Mejora la coordinación y la rapidez.

Instrucciones:

- Se forma un solo grupo, todos se sientan el piso formando un ronda grande.
- Cuando esté la ronda lista, cada participante repetirá "Pato, pato, pato".
- Otro participante será la oca y esperará hasta que el pato lo toque y lo persiga.
- Cuando menciona las ocas están locas, entonces todos los participantes cambiarán de posición para formar una nueva ronda.
- La importancia de este juego radica, en estar atentos a ayudar a los compañeros y donde se infunden valores como trato a los demás.
- Se infundirá que la importancia no es ganar siempre sino participar para divertirse.



Nombre: El Ciego

5

Edad: 10 años adelante

Terreno: Patio

Personas: Todos los que quieran

Material: pañuelos

Valor educativo

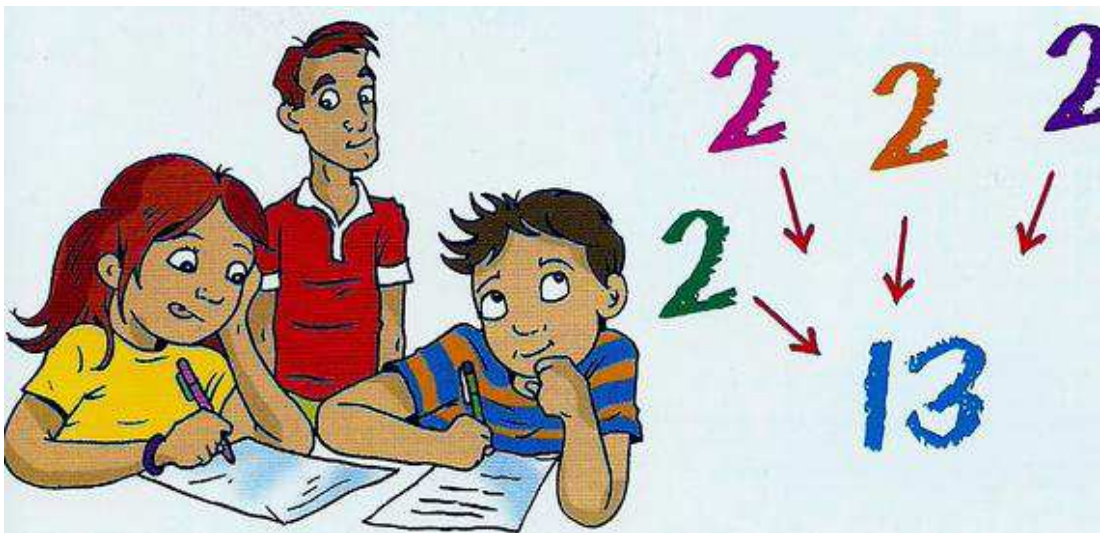
Memoria, creatividad, equilibrio

Instrucciones:

- Los participantes pondrán 2 filas con obstáculos, estos pueden ser los que guste el equipo.
- Dos participantes tendrán vendados los ojos, con la finalidad de saltar encima de los obstáculos sin pisarlos. Para ello debe primero memorizar la ubicación de los materiales y de ser posible medir el área de trabajo.
- Para guiar a los participantes, los equipos tendrán que guiar mediante voces hacia donde caminar (izquierda, derecha, atrás, adelante, salta, etc); pero no podrán decir que obstáculos hay en el camino.
- El primer en llegar sin causar mucho daño a los obstáculos será el ganador.



JUEGOS DE AGILIDAD MENTAL



Nombre: La rayuela numérica

6

Edad: 10 años adelante

Terreno: Patio

Personas: 3 o más personas.

Material: Piza y un pedazos de madera de colores.

Valor educativo

Memorización, creatividad, trabajo en equipo, fortalecimiento físico, desarrollo mental.

Instrucciones:

- Se dibujará una rayuela con tiza borrrable en el patio, dentro de ella se colocarán números.
- Cuando un estudiante lance el pedazo de manera en uno de los, los participantes tendrán que memorizar los números donde caen los pedazos de manera para ir caminando y marcando cada número, hasta formar una serie de ellos.
- Los participantes que no logran acertar, dejarán de participar.
- El juego termina cuando que un solo participante, que es el que mayormente memoriza todos los números.



Nombre: Rompe cabezas reciclable

6

Edad: 10 años adelante

Terreno: Patio

Personas: 9 o más personas.

Material: Revistas, fotos, paisajes, tijeras, goma, cartón.

Valor educativo

Creatividad, trabajo en equipo, desarrollo mental.

Instrucciones:

- El profesor conformará grupos de 3 o más personas, a quienes se les entregará recortes de revistas para que se peguen en un cartón y luego recortarlas de diversas formas, no muy pequeñas para luego poderlas armar.
- Los integrantes de los equipos no podrán mirar a los demás equipos y simplemente todos usarán una mano para armar el rompecabezas.
- El equipo que termine primero y tenga bien armado el rompecabezas será el ganador.



Nombre: Mimo adivinador

7

Edad: 10 años adelante

Terreno: Patio

Personas: Todos los que quieran

Material: Hojas de papel, marcadores

Valor educativo

Agilidad mental, creatividad, trabajo en equipo.

- Se escribirán varias cosas, personajes, acciones, entre otras que el profesor designe.
- Estas listas estarán en un solo lugar. Se harán dos grupos y se dará un tiempo determinado para que cada grupo adivine las mímicas que cada integrante del equipo realizará en un tiempo determinado.
- Las mímicas serán consideradas correctas si no se realizan cosas obvias del objeto o acción que se está adivinando.
- No se podrá hablar ni señalar, sólo hacer mímicas.
- El equipo que gane será el que mayor cosas adivine, por lo que es importante que se realicen las mímicas adecuadamente.



Nombre: Laberinto

8

Edad: 10 años adelante

Terreno: Patio amplio

Personas: Todos los que quieran

Material: Ninguno

Valor educativo

Trabajo colaborativo, unidad, compañerismo, razonamiento lógico, creatividad.

Instrucciones:

1. El profesor forma dos grupos o equipos de estudiantes, ambos con la misma cantidad de miembros.
2. Se colocarán uno detrás del otro, tomados de la cintura y el primer miembro de cada fila será quien guie la fila. Para ello, se colocarán varios obstáculos en el patio, para que ambas filas logren cruzarlos.
3. Cuando uno de los miembros de cada fila toque un obstáculo, automáticamente saldrá del juego.
4. Una de las variantes que se pueden utilizar es que el instructor podrá indicar condiciones al recorrido de la fila, como por ejemplo, saltar con un pie, cerrar los ojos, caminar en cuclillas, entre otros.
5. La fila que logre llegar y vencer todos los obstáculos adecuadamente será el ganador.



JUEGOS DE ACTIVIDAD FÍSICA Y MENTAL



Nombre: La Fotografía

9

Edad: 10 años adelante

Terreno: Patio

Personas: Todos los que quieran

Material: Fotografías grandes en papel.

Valor educativo

Trabajo en equipo, Memoria, creatividad, equilibrio

Instrucciones:

- Profesor dividirá dos grupos de acuerdo al número de jugadores, preferible sea un número par, a fin de evitar cualquier rivalidad.
- Se colocarán trozos de cada fotografía que fue dividida en partes iguales, todas en un área determinar y sin ningún orden.
- Cuando el docente de la señal, todos los grupos corren hasta donde están los trozos de fotografías, hasta colocar completamente los trozos en forma correcta.
- Cada grupo hará lo mismo, de tal manera que ganará aquel que logra armar correctamente la mayor cantidad de fotografías.
- Una vez armada la fotografía regresará el grupo al punto de partida.

JUEGOS DE ACTIVIDADES FÍSICAS Y MENTALES

Nombre: El gato y el ratón

10

Edad: 4 – 6 años

Terreno: Patio amplio

Personas: Todos los que quieran

Material: Ninguno.

Valor educativo

Trabajo en equipo, habilidad de observación, unidad

Instrucciones:

- Se forman varios grupos de tres personas.
- Cada trio identificará los papeles, unos serán las cuevas (dos niños tomados de las manos) el ratón o gato (uno por equipo).
- Cuando los grupos estén conformados, los ratones o gatos se colocarán dentro del círculos de sus grupos, que es llamado cueva, los integrantes no pueden soltar sus manos porque quedarían descalificados.
- Cuando el profesor de la orden y diga “ratón busca tu cueva” todos los ratones deben cambiar de cuevas y los gatos tendrán que dar cacería los ratones. Cuando un gato de cacería a un ratón se elimina el grupo.
- Los participantes seguirán jugando hasta ver quien queda, ratones y gatos.
- Otra variante es que el profesor indique cambio de conejeras, pues todos los que forman las cuevas deben cambiarse con otros compañeros.

Nombre: Capitán manda

11

Edad: 10 años en adelante

Terreno: Patio amplio

Personas: Todos los que quieran

Material: Ninguno.

Valor educativo

Trabajo en equipo, habilidad mental, rapidez, integración y observación.

Instrucciones:

- Una vez que se elige el participante que será el marinero, el profesor que será el capitán, llama al marinero para que cumpla con la ordenes; entre ellas pueden ser: traer cosas, hacer actividades y todos los integrantes pueden formar varios grupos de personas, por ejemplo: capitán manda que hagan grupos de dos, de tres, de cuatro, cinco, etc.
- A medida de que el marinero cumpla las órdenes del capitán, se irán acumulando la cantidad de objetos, para determinar el ganador o eliminar a las personas que no pueden incluirse en los grupos de formación, de acuerdo a la orden del capitán.
- El marinero que mayor cantidad de objetos acumule será el ganador.



Nombre: La noticia

12

Edad: 10 años en adelante

Terreno: Aula o patio

Personas: Todos los que quieran

Material: Ninguno.

Valor educativo

Interpretar información, memorización, socialización.

Instrucciones:

- Todos los integrantes del grupo realizarán un ronda, estarán sentados en el aula o patio de la escuela; el profesor empezará dando una noticia a uno de los estudiantes para que el sucesivamente continúe dando la noticia a cada uno de sus compañeros, sin que el de a lado escuche.
- El juego concluirá cuando la noticia llegue al profesor que mostrará la noticia real y la presentará en un cartel.



Nombre: El Cien pies

13

Edad: 10 años adelante

Terreno: Patio

Personas: Todos los que quieran

Material: Ninguno

Valor educativo

Trabajo en equipo, agilidad, motricidad, equilibrio y compañerismo

- Todos los estudiantes formarán un círculo colocándose uno detrás del otro.
- Primero se tomarán de los hombros y caminando en círculo, cantarán la canción: “El cien pies es un bicho muy raro, parece un montón de bichos atados, cuando lo miro parece un tren, le cuento las patas y llega hasta cien”; al mismo tiempo que irán alzando la pierna izquierda y derecha.
- Cuando terminen cambiarán de posición y se tomarán de la cintura, repitiendo la misma canción anterior, cada vez que se termine la melodía, se cambiará de posición y se incrementará el grado de dificultad. El que no pueda irá poco a poco abandonando el grupo.
- El juego terminará cuando quede una persona que no se equivoque.



Nombre: El semáforo

14

Edad: 9 años en adelante

Terreno: Aula o patio

Personas: Todos los que quieran

Material: Ninguno

Valor educativo

Agilidad mental, trabajo en equipo, rapidez

Instrucciones:

- El profesor elegirá a dos personas que serán el semáforo, quienes se tomarán de las manos y las levantarán tratando de dejar una altura considerable para que pase una persona en medio.
- Los demás estudiantes harán una ronda tomándose de las manos y pasando por en medio de las personas que son el semáforo, cuando el guía u profesor diga amarillo todos correrán hacia la izquierda sin soltarse las manos, al decir verde correrán hacia la derecha.
- Lo crucial es cuando diga rojo, ya que el semáforo bajará las manos con la finalidad de atrapar a algún estudiante que más adelante formará parte del semáforo.
- De esta manera el semáforo irá creciendo hasta que quede una persona que pase en medio del semáforo.



3.9 INVERSIÓN TOTAL DEL PROYECTO

Tabla 19: Inversión total del proyecto

COMPONENTES/ RUBROS	FUENTES DE FINANCIAMIENTO (dólares)						TOTAL
	Externas		Internas				
	Crédito	Cooperación	Crédito	Fiscales	Autogestión	comunidad	
Componente 1							
Contribuir con los juegos recreativos para que los niños/as adquieran un equilibrio bio-psico-social - emocional y mejoren su calidad de vida.				200,00			200,00
Componente 2							
Promover un estilo de vida activa y sana a través de los juegos recreativos para favorecer la formación integral de los niños y niñas de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro" del cantón Montecristi.				200,00			200,00
Componente 3							
Desarrollar y motivar actividades, recreativas, pre-deportivas y educativas.				220,00			220,00
Componente 4							
Propiciar el trabajo grupal como espacio socio-personal para fortalecer las relaciones interpersonales.				230,00			230,0
Componente 5							
Fomentar la autoestima y autonomía como medios para el equilibrio personal.				250,00			250,00
Componente 6							
Fomentar la autoestima y autonomía como medios para el equilibrio personal.				100,00			100,00
TOTAL							\$1200,0

INDICADORES DE RESULTADOS ALCANZADOS: CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS.

Tabla 20: Indicadores de resultados alcanzados

INDICADORES		
CUANTITATIVOS (Esperados)	CUALITATIVOS	ALCANZADOS
<ul style="list-style-type: none"> Contribuir con los juegos recreativos en un 100% para que los niños/as adquieran un equilibrio bio-psico-social - emocional y mejoren su calidad de vida. 		
<ul style="list-style-type: none"> Promover en un 100% un estilo de vida activa y sana a través de los juegos recreativos para favorecer la formación integral de los niños/as de la Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro" del cantón Montecristi. 		
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar y motivar en un 100% las actividades, recreativas, pre-deportivas y educativas. 		
<ul style="list-style-type: none"> Propiciar en un 90 % el trabajo grupal como espacio socio-personal para fortalecer las relaciones interpersonales. 		
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la autoestima y autonomía como medios para el equilibrio personal en un 100 %. 		
<ul style="list-style-type: none"> Promover en un 100% los valores morales, éticos y fomentar una convivencia pacífica 		

3.10 IMPACTO AMBIENTAL

El proyecto no afecta al medio ambiente, ni directa o indirectamente, y por tanto, no requiere un estudio de impacto ambiental. Puesto que el proyecto a desarrollarse sus actividades se ejecutaran al interior de los espacios físicos del centro educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Arandia, A. (2011). El juego recreativo como herramienta para mejorar la motricidad gruesa y fina en niños y niñas con impedimento motor. *Terapia Ocupacional*(7).
- Astudillo, J. (27 de junio de 2012). *Historia del deporte ecuatoriano*. Obtenido de <http://juanastudilloaviles.blogspot.com/>
- Batllo, J. (2005). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. España: Narcea.
- definicionabc. (2007). *definicionabc*. Obtenido de <http://www.definicionabc.com/social/juegos-recreativos.php>
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. España: Paraninfo.
- Díez, M. (2013). *10 Ideas clave. La educación infantil*. Barcelona: GRAO.
- Equipo de Acodesi. (2003). *La formación integral y sus dimensiones*. Colombia : ACodesi.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. México: Editex.
- Gracia Millá, M. (2012). *El juego como facilitador del aprendizaje: Curso Internacional de Actualización en Neuropediatría y Neuropsicología Infantil*. Valencia . Obtenido de <http://www.fundacioncadah.org/web/articulo/el-juego-como-facilitador-del-aprendizaje-una-intervencion-en-el-tdah.html>
- Marín, I., Penón, S., & Martínez, M. (2008). *El placer de jugar*. Barcelona - España: Ceac.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. España: Inde.

- Ortíz, M. A. (2013). *La Cultura Física en la formación integral de los estudiantes de tercer año de bachillerato del Colegio María de Nazaret de la ciudad de Quito Provincia de Pichincha*. Ambato, Ecuador: Tesis de Grado.
- Pavía, V., Uribe, I., Emiliozzi, V., Viñes, N., Rivero, I., & Gaviria, D. (2009). *Juego y deporte: reflexiones conceptuales hacia la inclusión*. Medellín: Funámbulos.
- Paymal, N. (2008). *Cuadernos pedagógicos 3000. La educación holística es posible*. España: Luciérnaga.
- Pedraza, C. (20 de mayo de 2011). Obtenido de <http://lahistoriadeljuego.blogspot.com/2011/05/el-origen-del-juego-infantil.html>
- Quiñonez, J. (2012). *El juego de la vida*. Estados Unidos: Palibrio.
- Rodríguez, J. (2000). *Historia del deporte* (segunda ed.). España: Inde.

ANEXOS

Anexo 1: Entrevista al Rector

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN



OBJETIVO:

Determinar la incidencia de los juegos recreativos en la formación integral de los niños/as de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi.

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Lugar de Aplicación : Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi

Fecha de aplicación: _____

ENTREVISTA AL RECTOR

1. ¿Cree usted que los juegos recreativos favorecen al desarrollo integral de los niños/as? ¿Por qué?

2. ¿Los docentes de la Unidad Educativa aplican los juegos recreativos en el proceso de aprendizaje de los niños/as?

3. ¿La Unidad Educativa cuenta con los materiales apropiados para que los docentes apliquen juegos recreativos?

4. ¿Los docentes sacan a los niños del salón de clase con frecuencia para que practiquen juegos de recreación?

5. ¿Considera importante que el docente de cultura física se capacite en temas relacionados a las actividades deportivas-recreativas que favorezcan a la formación Integral de los niños/as?

Anexo 2: Encuesta a Docentes

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN



OBJETIVO:

Determinar la incidencia de los juegos recreativos en la formación integral de los niños/as de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi.

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Lugar de Aplicación : Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi

Fecha de aplicación: _____

ENCUESTAS A DOCENTES

1. ¿Qué importancia considera usted, tienen los juegos recreativos en la formación integral de los niños y niñas?

Mucha () Poca () Ninguna ()

2. ¿Qué tipo de juegos recreativos practican los niños y niñas de la Institución Educativa donde usted labora?

Juegos de actividades físicas () Juegos de actividad mental ()
Juegos combinados (físico y mental) ()

3. ¿Los juegos recreativos que se practican en la Unidad Educativa, favorecen al desarrollo cognitivo, social y afectivo de los niños/as?

MUCHO () POCO () NADA ()

4. ¿Qué beneficios cree usted tienen los juegos recreativos en los niños y niñas?

Ayudar a los niños a recrearse () Orientar las actividades ()
Ayuda a su formación integral () Todas las anteriores ()

5. ¿Los materiales que utiliza el docente de cultura física para el desarrollo de los juegos recreativos son apropiados para ayudar al desarrollo integral de los niños/as?

SI () No ()

6. ¿Considera usted que el docente de cultura física utiliza juegos recreativos que se enfoquen a la formación integral de los niños/as?

Siempre () A veces () Nunca ()

7. ¿Considera necesario que el docente de cultura física se capacite en temas relacionados a las actividades deportivas-recreativas que favorezcan a la formación Integral de los niños/as?

SI () No ()

Anexo 3: Encuesta a Estudiantes

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN



OBJETIVO:

Determinar la incidencia de los juegos recreativos en la formación integral de los niños/as de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi.

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Lugar de Aplicación : Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi

Fecha de aplicación: _____

ENCUESTA A ESTUDIANTES

1. ¿Qué actividades recreativas le gusta realizar?

- | | | | |
|----------------|-----|-------------|-----|
| • Leer | () | • Bicicleta | () |
| • Ver TV | () | • Cantar | () |
| • Internet | () | • Pasear | () |
| • Jugar | () | | |
| • Bailar | () | | |
| • Trompo, yoyo | () | | |

2. ¿Cuándo juega ¿qué tipo de juego recreativos prefiere? Marque con una X los que considere de su preferencia

a) Juegos de actividad física

- Juegos de carrera ()
- Juegos de relevos ()
- Juegos de saltar y marcar ()

b) Juegos de actividad física

- Juegos de matemáticas ()
- Juegos de letras ()
- Juegos de agilidad mental ()

c) Juegos combinados (actividad física y mental)

- Juegos para calcular y correr ()
- Juegos deportivos ()
- Juegos para bailar y narrar ()
- Juegos simbólicos ()
- Juegos motores (imitación) ()

3. ¿Cree usted que los juegos recreativos ayudan al niño/a a: desarrollar el pensamiento, hacer amigos y crecer físicamente fuertes?

SI () NO ()

4. ¿Le gustaría que el profesor de cultura física conozca más acerca de los juegos recreativos?

SI () NO ()

Anexo 4: Ficha de Observación



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

OBJETIVO:

Determinar la incidencia de los juegos recreativos en la formación integral de los niños/as de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi.

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Lugar de Aplicación : Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi

Total de observaciones: 2

Nombre del juego/actividad recreativa: _____

Fecha: _____ Hora: _____

Cantidad de niños/as.

FICHA DE OBSERVACIÓN

No	HABILIDADES ORGANIZATIVAS	SIEMPRE	FRECUENTE	POCAS VECES	NO SE OBSERVA
1	Explica el juego, motiva y comprueba su comprensión lectora				
2	Ofrece demostración				
3	Controla el desarrollo del juego para evitar indisciplinas.				
4	Garantiza la participación balanceada de todos.				
5	Se ajusta a una planeación previa en tiempo, espacio y recursos.				
6	Aprovecha la espontaneidad infantil para imprimirle variedad y dinamismo a la actividad o juego.				
7	Aprovecha las potencialidades del juego/actividad para fomentar valores: colectivismo, unión, fraternidad, ayuda mutua.				

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

OBJETIVO:

Determinar la incidencia de los juegos recreativos en la formación integral de los niños/as de la Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro” del cantón Montecristi.

Autor: Roberth Geovanny Morán Barberán

Total de observaciones: 2

Nombre del juego/actividad recreativa: _____

Fecha: _____ Hora: _____

Cantidad de niños/as.

FICHA DE OBSERVACIÓN

No	HABILIDADES COMUNICATIVAS	SIEMPRE	FRECUENTE	POCAS VECES	NO SE OBSERVA
1	Se expresa con fluidez, claridad, corrección y adecuación				
2	Prohíbe el uso de lenguaje oral y corporal inadecuado.				
3	Respeto el derecho de los niños a expresar sus opiniones.				
4	Demanda que los niños respeten el derecho a expresarse entre sí.				
5	Realiza las correcciones con respeto y tacto				
6	Marca las transiciones del desarrollo del juego con un adecuado volumen, tono e intensidad.				