



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIO SEMIPRESENCIAL

Informe final de Trabajo De Graduación o Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Cultura Física

TEMA:

**“LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU
INFLUENCIA EN LA SOCIABILIZACIÓN ESCOLAR DE LOS NIÑOS
DE TERCERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA BILINGÜE PELILEO
DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA TUNGURAHUA”**

AUTOR: Freire Quintana Augusto Giovanni

TUTORA: Lcda. María Verónica Rodríguez Cedeño Mg

Ambato –Ecuador

2011

**APROBACIÓN DEL TUTOR
DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo **Lcda. María Verónica Rodríguez Cedeño Mg** con C.C. 170697161-9, en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:
“LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIABILIZACIÓN ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE TERCERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA BILINGÜE PELILEO DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA TUNGURAHUA”, desarrollado por el egresado, Freire Quintana Augusto Giovanni, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnico, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....

TUTORA

Lcda. María Verónica Rodríguez Cedeño Mg

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Freire Quintana Augusto Giovanni

CI. 180288154-8

AUTOR

**AL CONSEJO DIRECTIVO
DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: ” **LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIABILIZACIÓN ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE TERCERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA BILINGÜE PELILEO DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA TUNGURAHUA**” presentada por el Sr. Freire Quintana Augusto Giovanni egresado de la Carrera de Cultura Física promoción: 2007-2011, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes

LA COMISIÓN

.....

Dra. Ercilia Saltos

C.I.0200219145

MIEMBRO 1

.....

Ing. Sandra Tejada

C.I. 1803461209

MIEMBRO 2

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño a ti DIOS por haberme dado la oportunidad de vivir y regalarme una esposa maravillosa y unos hijos que son parte fundamental de mí ser. Por esos momentos de abandono que daba a mi familia por saberme comprender y apoyar y siempre darme aliento de seguir adelante por todo eso les amo.

Con mucho cariño principalmente a mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento. Gracias por todo mamá y papá por apoyarme en mi carrera y creer en mí.

AGRADECIMIENTO

Hoy me encuentro al fin de una etapa especial en mi vida, me despido de grandes amigos y profesores, a quienes agradezco sus enseñanzas y acompañamiento durante todos estos años, que nos guiaron para poder estar aquí, a punto de salir a la vida profesional

En mi memoria tengo, el día en que ingrese a esta maravillosa universidad, lleno de emoción, curiosidad, nerviosismo, alegría.

Finalmente entre al salón y me senté con otros jóvenes, sin saber que con muchos de ellos compartiríamos grandes momentos durante tantos años, algunos de estos compañeros se fueron, otros llegaron en el transcurso de la carrera, pero todos coincidimos al sentir que cada uno de nuestros maestros tienen un toque especial y único, aquellos maestros que me apoyaron al aprender y hacer de mi un mejor ser humano capaz y profesional, a todos y cada uno siempre los recordare, por su dedicación.

A mis padres, gracias por haberme inspirado el camino, por continuar brindándome su amor y apoyo, por permitirme llegar a cada meta trazado y otorgarme las oportunidades para ser alguien en la vida.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
APROBACIÓN DEL TUTOR	II
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN	III
AL CONSEJO DIRECTIVO	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
ÍNDICE GENERAL.....	VI
ÍNDICE DE CUADROS.....	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	X
RESUMEN EJECUTIVO	XI
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I.....	12
EL PROBLEMA	12
TEMA	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
ÁRBOL DE PROBLEMAS	¡Error! Marcador no definido.
Análisis Crítico.....	¡Error! Marcador no definido.
Prognosis	15
Formulación del problema	16
Preguntas directrices	16
Delimitación del objeto de investigación.....	17
JUSTIFICACIÓN	17
OBJETIVOS	18
General	18
Específicos	18
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEORICO	19
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	19
FUNDAMENTACIÓN	20
Filosófica.....	20
Epistemológica.....	21
Axiológica.....	21
Pedagógica	22
Fundamentación Legal	22
CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	24
Definición de la Variable Independiente.....	25
Definición de la Variable Dependiente	34
HIPÓTESIS	41
SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	41

CAPÍTULO III.....	42
METODOLOGÍA	42
MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	42
NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	42
POBLACIÓN Y MUESTRA.....	43
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	44
PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	46
PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN.....	46
CAPÍTULO IV	47
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	47
INTERPRETACIÓN DE DATOS	55
VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	55
CAPÍTULO V.....	56
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES	57
CAPÍTULO VI	58
PROPUESTA.....	58
DATOS INFORMATIVOS	58
ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	59
JUSTIFICACIÓN	59
OBJETIVOS	60
ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	60
METODOLOGÍA	61
JUEGOS SELECCIONADOS	64
ADMINISTRACIÓN	87
PREVISIÓN.....	87
MATERIALES DE REFERENCIA.....	88
BIBLIOGRAFÍA.....	88
ANEXOS.....	89
FICHA DE OBSERVACIÓN	90

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Árbol de problemas	14
Cuadro 2. Categorías fundamentales.....	24
Cuadro 3. Operacionalización Variable Independiente: Juego recreativo	44
Cuadro 4. Operacionalización Variable Independiente: Sociabilización Escolar.	45
Cuadro 5.....	47
Cuadro 6.....	48
Cuadro 7.....	49
Cuadro 8.....	50
Cuadro 9.....	51
Cuadro 10.....	52
Cuadro 11	53
Cuadro 12.....	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.....	47
Gráfico 2.....	48
Gráfico 3.....	49
Gráfico 4.....	50
Gráfico 5.....	51
Gráfico 6.....	52
Gráfico 7.....	53
Gráfico 8.....	54

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: CULTURA FÍSICA

EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIABILIZACIÓN ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE TERCERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA BILINGÜE PELILEO DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA TUNGURAHUA”

AUTOR: Freire Quintana Augusto Giovanni

TUTOR: Lcda. María Verónica Rodríguez Cedeño Mg

RESUMEN: La investigación realizada se estableció por los siguientes motivos habiendo observado que los juegos recreativos incidían en la sociabilización escolar, ya que al no contar con una aplicación correcta de los mismos se podía observar el retraimiento de los niños.

Teniendo en cuenta que a través del juego se aprende y dirige sus conocimientos, su desarrollo emocional y deportivo; razón por la cual la presente investigación tuvo el objetivo de investigar como los juegos recreativos bien dirigidos y aplicados influyen en la sociabilización escolar dando como resultado la

aplicación de ficha de observación donde se podía evaluar diariamente la evolución de la sociabilización de los niños, su comportamiento diario y su reacción a cada juego recreativo que fue aplicado.

Con una planificación y correcta aplicación de los juegos recreativos influyeron en la sociabilización de los niños de una manera correcta y acertada consiguiendo en los niños mayor seguridad en sí mismos, confianza e integración entre sí. Logrando con esta investigación que con conocimientos previos del juego recreativo a aplicarse se lograría o no la sociabilización de los niños en la etapa escolar.

Por tal razón esta investigación permite dar a conocer la importancia y su influencia en la sociabilización como afectaría al medio escolar.

Fue una investigación sumamente interesante porque se estableció las diferentes características que los niños establecen para sociabilizar con sus contemporáneos, pero no se nombra en esta investigación porque no es su finalidad.

Palabras claves: Juego, recreativo, sociabilización, escolar, carácter, confianza, diversión, integración, planificación y educación.

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación tiene la aplicación de los juegos recreativos y su influencia en la sociabilización escolar de los niños de tercero de básica de la escuela bilingüe Pelileo del cantón Pelileo, en el año 2011, su importancia radica en incorporar el juego como parte de la enseñanza y de una forma que los niños y niñas puedan sociabilizar de una manera mejor con sus compañeros. Con métodos de capacitación a docentes en el área de Cultura física.

Problema contiene el análisis macro, meso y micro que hace relación al origen de la problemática con un panorama a nivel provincial, en el que se fundamenta el aspecto filosófica, epistemológica, axiológica y pedagógica, ya que se toma en cuenta el enfoque, el tipo de modalidad que tendrá la investigación, la descripción de la población con las que se va a trabajar, en la que se interpretó y analizó los resultados obtenidos de los reactivos aplicados a la muestra.

Se utilizo gráficos estadísticos para así verificar la hipótesis planteada en la investigación efectuada, las conclusiones y recomendaciones a las que se llegaran a través de la interpretación de los resultados y la ficha de observación realizada a la muestra, en la investigación se presenta la propuesta de solución al problema planteado la misma que es tentativa, ya que depende del punto de vista de la persona que va aplicarla.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

La aplicación de los juegos recreativos y su influencia en la sociabilización escolar de los niños de tercero de básica de la escuela bilingüe Pelileo, del cantón Pelileo, provincia Tungurahua

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

En el Ecuador se ha detectado un alto índice en la falta de sociabilización de los niños en las escuelas, sabiendo que esta es una de las más importantes facetas que un niño debe atravesar en su vida, para el desarrollo e integración en la sociedad actual y futura. Se ha podido divisar que esta falta de sociabilización involucra a los niños en un medio donde serán niños retraídos, faltos de confianza y en un futuro seres humanos desconfiados y poco sociables.

En la provincia de Tungurahua se presenta individualismo, retraimiento y una falta de creatividad en los niños, motivo por el cual se puede dar un diagnóstico acertado en la escasa integración y cooperación en los grupos. Teniendo en cuenta que quizás esto se deba a una equivocada aplicación de los juegos recreativos, sabiendo que los mismos conllevan al ser humano a sacar lo positivo y lo

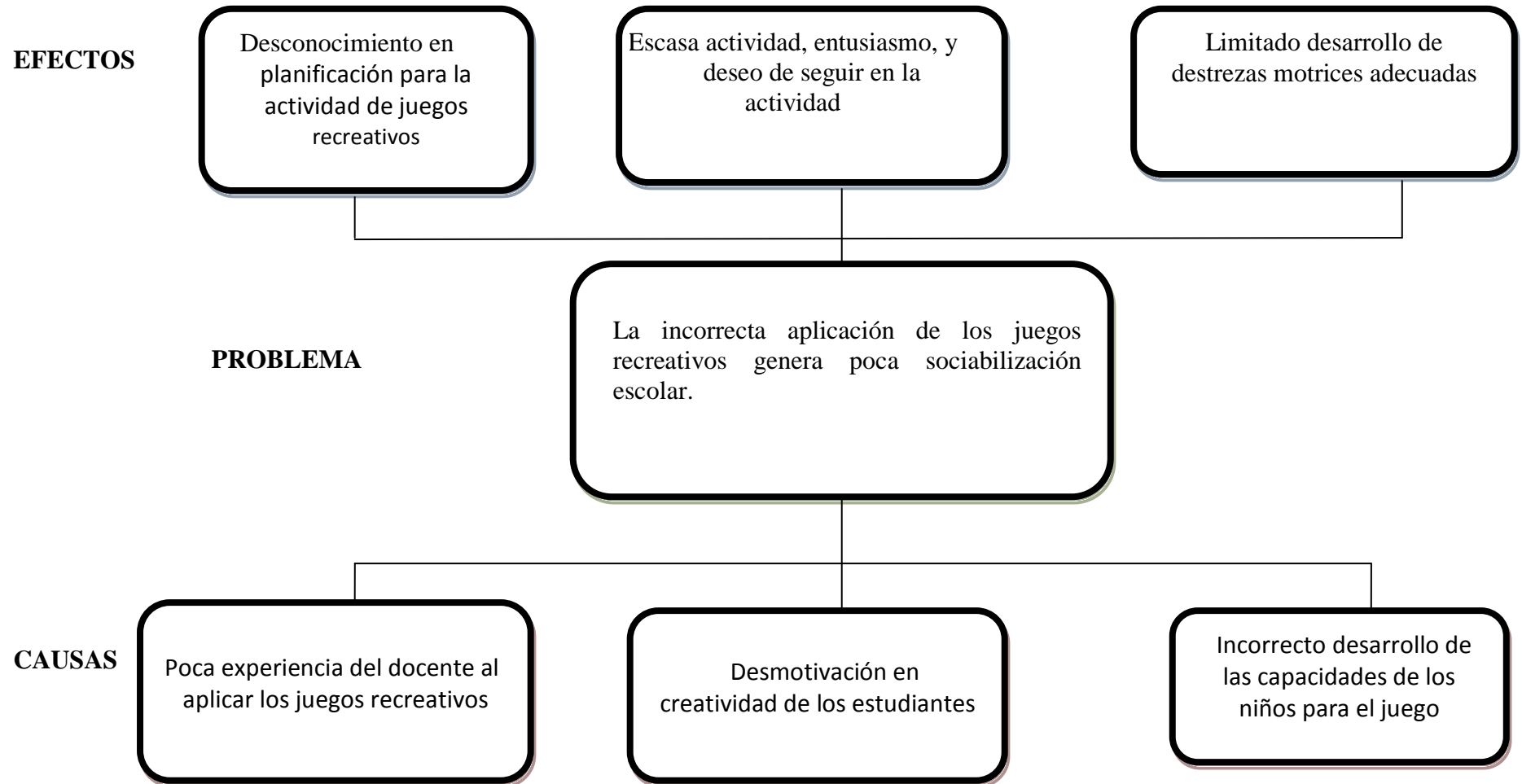
negativo que lleva dentro, teniendo así la oportunidad de explotar la mejor parte de nuestra niñez.

En el cantón Pelileo, hemos visto a los niños y niñas en el desarrollo de actividades lúdicas, se realiza a pesar de que lo hacen de manera grupal demuestran actitudes individualistas, lo cual es un reflejo de cómo el juego recreativo para ellos es de forma arbitraria. El juego recreativo o toda actividad lúdica utilizados en la escuela particular bilingüe Pelileo, no son adecuadamente orientados al desarrollo del niño, solo se toma como una parte de descanso y recreación del niño y en la mayoría de los casos se deja al niño al libre albedrío. Es decir, no se permite que interactúe con otros niños, por tal razón los encontramos retraídos, como se ha mencionado anteriormente se ve la necesidad de buscar prontas soluciones hacia este fenómeno que estamos detectando en los niños escolares para así poder de una manera ser ejes importantes en el desarrollo de nuestra niñez y futuros adultos. Ya que a ciencia cierta se puede decir que mediante el juego recreativo se aprende, se desarrolla y se es capaz de encontrar virtudes y defectos teniendo así niños(as) consientes de sus capacidades.

1.3 Análisis crítico

1.3.1 Árbol del problema

Cuadro 1 Árbol del problema



La poca experiencia del docente al aplicar los juegos recreativos tiene como efecto el desconocimiento en planificación para la actividad de los juegos recreativos.

La desmotivación en la creatividad de los estudiantes tiene como efecto la escasa actividad, entusiasmo, deseo de seguir en la actividad.

El incorrecto desarrollo de las capacidades de los niños para el juego tiene como efecto el limitado desarrollo de las destrezas motrices

1.3.2 Prognosis

Si a los niños y niñas en los años escolares, no se les enseña la esencia primordial de la actividad del juego recreativo, se les quitará el placer de jugar, y a su vez no les permitirán expresar sus sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego recreativo no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño (a), y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

No se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego recreativo. Su juego, le permitirá experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tengan el niño para jugar durante su etapa escolar aumentaran las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial. En caso de niños que

no pueden desarrollarse en estos aspectos, podríamos decir que tales niños serán personas desadaptadas en la sociedad.

Teniendo en claro que el niño(a) jugará siendo en un principio dirigido correctamente para que a su vez pueda desenvolverse a través de normas, reglamentos, teniendo así un amplio conocimiento y conciencia que todo va enmarcado en un círculo de aprendizaje con respeto y valores.

1.3.3 Formulación del problema

¿La aplicación de los juegos recreativos incide en la sociabilización escolar de los niños de tercero de básica de la escuela particular bilingüe Pelileo, del cantón Pelileo, provincia Tungurahua?

1.3.4 Preguntas directrices

- ¿La falta de juegos recreativos dirigidos en los niños en su etapa escolar provoca que sean niños desconfiados y retraídos?
- ¿La escuela particular bilingüe Pelileo, cuenta con una planificación para la actividad de juegos recreativos que faciliten al niño la sociabilización?
- ¿Actividad, entusiasmo y el deseo de seguir en la actividad causa el juego recreativo en la sociabilización de los niños escolares?
- ¿El juego recreativo desarrolla las destrezas y habilidades de los niños y niñas en su etapa escolar?

1.3.5 Delimitación del objeto de investigación

Espacial:

Provincia Tungurahua

Ciudad: Pelileo

Institución: Escuela Particular Bilingüe “Pelileo”

Año de estudio: Tercero de básica

Temporal:

Seminario Julio 2011 a Enero 2012

1.4 JUSTIFICACIÓN

La siguiente investigación se realiza considerando que el juego recreativo bien adoptado y orientado puede permitir un mayor grado de socialización en los niños (as), del tercero de básica de la escuela particular bilingüe Pelileo, del cantón Pelileo, provincia Tungurahua siendo esta la principal meta del presente trabajo de investigación.

El juego recreativo dirigido es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos es el educativo. Con el mismo, el niño pone en marcha los mecanismos de imaginación, expresa su manera de ver el mundo que lo rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás.

Desde los distintos ámbitos de reflexión sobre la recreación, parece indiscutible la afirmación de que la recreación es una práctica social a la que se asigna, entre otras, la función educativa. No obstante, cabe preguntarse en qué consiste y qué caracteriza un proceso educativo promovido desde la recreación. En nuestra investigación el interrogante que nos ocupa es qué tipo de influencia educativa puede llegar a ejercer un programa institucionalizado de recreación dirigida a los

niños y niñas del tercero de básica de la escuela particular bilingüe Pelileo, del cantón Pelileo, provincia Tungurahua.

Para abordar esta problemática, se optó por un enfoque de la Psicología de la Educación en la perspectiva constructivista de la enseñanza y el aprendizaje escolar, así como el modelo de análisis de la influencia educativa y las aportaciones de la Psicología deportiva y sociocultural.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 General

Determinar la importancia del juego recreativo en la sociabilización y en la educación, para el logro del desarrollo escolar de los niños del tercero de básica de la escuela particular bilingüe Pelileo, del cantón Pelileo, provincia Tungurahua.

1.5.2 Específicos

- Determinar el juego recreativo, como el elemento fundamental para el desarrollo de la sociabilización escolar de la escuela particular bilingüe Pelileo, del cantón Pelileo, provincia Tungurahua.
- Conocer las capacidades sociales que deben desarrollarse en un clima de autonomía y respeto a través del juego recreativo en el que el niño o niña participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.
- Identificar juegos recreativos aplicables a través de una propuesta alternativa acordes con las necesidades de los niños y niñas con el fin de que sociabilicen.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño en su etapa escolar.

Con previa revisión de materiales bibliográficos, se da a conocer trabajos anteriores, donde se exponen lo siguiente:

*“En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo”.*¹

En su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores. Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los

¹ *Borges y Gutiérrez (1994).*

*niños, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los niños desarrollen actividades favorables”.*²

2.2 FUNDAMENTACIÓN

Filosófica

El siguiente trabajo de investigación es de problemática social, dirigido a la fundamentación de valores morales y éticos, para mejorar los aspectos de sociabilización en los niños de tercero de básica paralelo único, de la Escuela Particular Bilingüe Pelileo.

Las concepciones teóricas en las que se sustenta la presente investigación, son las siguientes:

- Friedrich Froebel y la concepción inicial del escolar:

Fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su edad escolar. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.

² Peña (1996)

Epistemológica

El juego recreativo es la esencia de la actividad del niño escolar, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego recreativo no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño(a), y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevas destrezas, habilidades y conocimientos.

Además es un proceso complejo que permite a los niños(as) dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Axiológica

El objetivo del juego debe ir enfocado a la diversión del niño, pero eso no impide que combine otros factores instructivos. Evidentemente no todos los juegos recreativos tienen el mismo valor educativo, serán más beneficiosos en la medida en que promuevan la propia creatividad y la participación del niño(a). Algunos juegos, especialmente los que imitan a personajes vinculado con el deporte, pueden resultar muy atractivos, pero no demasiado instructivos, ya que los niños juegan según los guiones marcados por otros, pero he aquí la importancia de dirigir correctamente en los juegos recreativos e incentivar al niño a que invente sus propios juegos pero bajo parámetros que se ajusten a los requerimientos en el aprendizaje.

Pedagógica

El niño se siente espontáneamente atraído y motivado por el juego, lo que aprovechará el educador para cualquier planteamiento didáctico en el espacio de la práctica física. Si la educación pretende ayudar a la realización de esa persona que cada uno hemos de llegar a ser, capaz de adaptarse a un mundo que cambia continuamente, y se ha visto que el niño(a) no tiene otro medio normal de hacerse si no es jugando, éste deberá ser el camino que todo educador responsable utilice. Y ello respetando el proceso psicoevolutivo del niño, y sólo si es necesario, estimulando, ayudando y mostrando que el juego va ligado directamente con la práctica deportiva y de integración personal.

2.2.5 Fundamentación Legal

Se parte de la consideración de la Educación como derecho irrenunciable, señalada en el artículo 66 de la Constitución Política de la República del Ecuador.

Esta educación estará inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, impulsando la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

Este principio se desarrolla en las leyes de Educación y el Código de la Niñez y Adolescencia (especialmente Art. 34 y 38).

En el artículo 3 de la Ley de Educación, se destacan las siguientes finalidades que guían el quehacer educativo:

a) Preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano, su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.

- b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando la identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.
- c) Propiciar el cabal conocimiento de la realidad nacional para lograr la integración social, cultural y económica del pueblo y superar el subdesarrollo en todos sus aspectos.

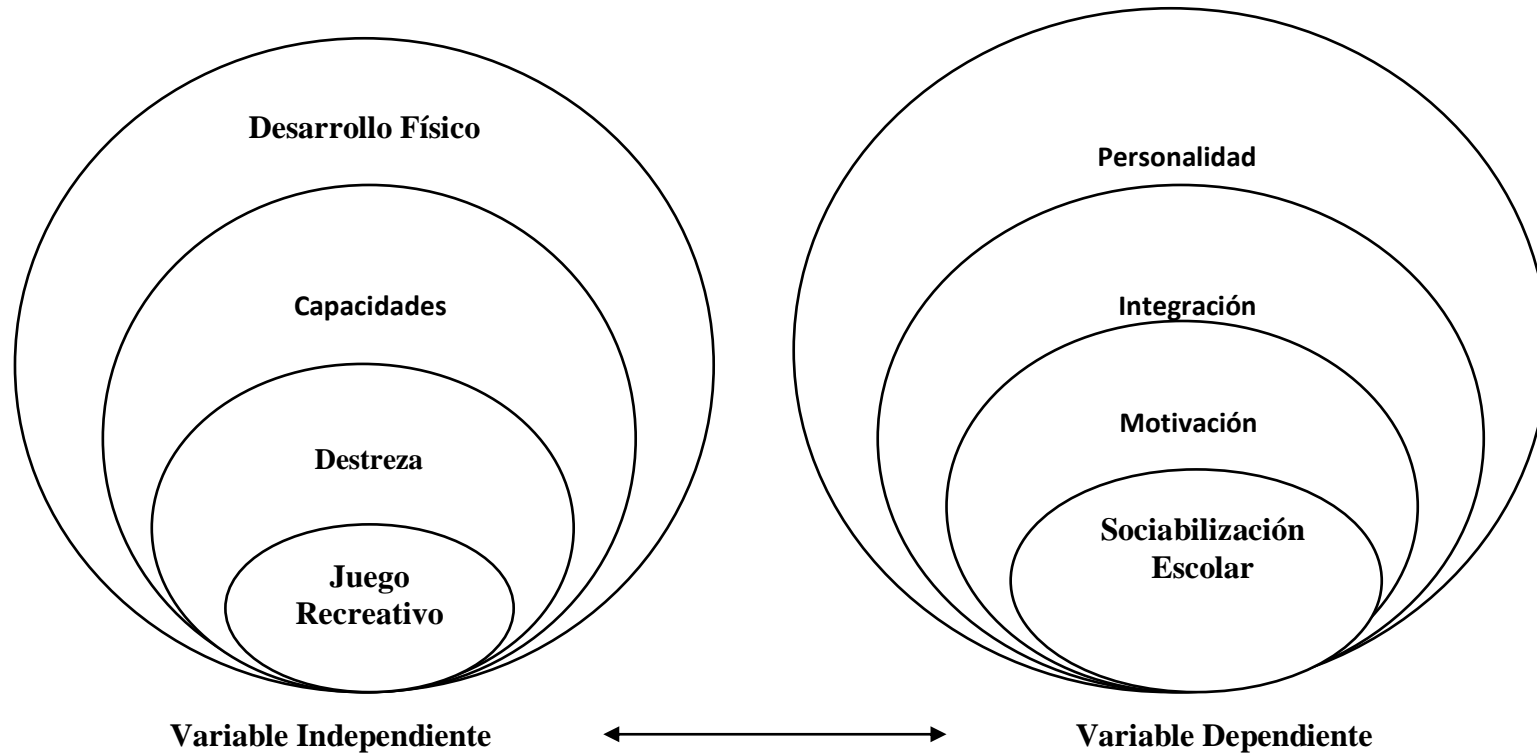
La conservación de la identidad cultural también ha sido elevada a la categoría de derecho de los niños, por el Art. 34 del Código de la Niñez y 14 Adolescencia, en concordancia con el Art. 29 de la Convención de los Derechos del Niño.

Constitución del 2008 derechos sección quinta niñas, niños y adolescentes

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar. El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Rol de Inclusiones Conceptuales



Autor: Giovanni Freire
Cuadro 2. Categorías fundamentales

2.3.1 Definición de la Variable Independiente

Desarrollo físico

Es un proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.

Proceso de cambios de tipo coherente y ordenado, de todas las estructuras psicofísicas de un organismo, desde su gestación hasta la madurez. Es un proceso continuo que empieza con la vida.

Capacidades

Podemos definir las capacidades físicas básicas como: los factores que determinan la condición física del individuo, que lo orientan hacia la realización de una determinada actividad física y posibilitan el desarrollo de su potencial físico mediante su entrenamiento.

Las cualidades o capacidades físicas son los componentes básicos de la condición física y por lo tanto elementos esenciales para la prestación motriz y deportiva, por ello para mejorar el rendimiento físico el trabajo a desarrollar se debe basar en el entrenamiento de las diferentes capacidades.

Aunque los especialistas en actividades físicas y deportivas conocen e identifican multitud de denominaciones y clasificaciones las más extendidas son las que dividen las capacidades físicas en: condicionales, intermedias y coordinativas; pero en general se considera que las cualidades físicas básicas son: resistencia, fuerza, flexibilidad y velocidad.

Destreza

La destreza física es una de las partes fundamentales en la formación del deportista e imprescindible para conseguir el rendimiento óptimo para cualquier tipo de competición que se participe.

Toda modalidad atlética o deportiva requiere, en primer lugar, una buena y adecuada preparación física del individuo, que repercutirá positivamente en las cualidades técnicas y tácticas para la práctica de cualquier deporte.

Mediante la destreza, la preparación física y, más concretamente, con los ejercicios físicos, el deportista desarrolla una serie de cualidades motrices, como son la resistencia, la coordinación, la agilidad, la flexibilidad, la fuerza, la velocidad y la relajación

La destreza física está constituida por un conjunto de ejercicios físicos, los cuales no suelen estar en concordancia con los ejercicios que se realizan en el deporte en cuestión. Esta preparación física se efectúa con un solo fin, que es el de mejorar las cualidades motrices del deportista con vistas a un mayor rendimiento. La estructuración de una destreza física adecuada, se realiza a partir de unos conocimientos científicos. Dicha destreza está, pues, estructurada de una manera racional para así llegar a alcanzar unas metas que, el propio deportista, tiene marcadas de antemano.

Un deportista que está bien preparado es aquél que, por una parte, es capaz de coordinar perfectamente los movimientos necesarios para la práctica específica de su deporte, y que por el otro lado, puede participar en el juego con plenas facultades físicas.

El juego recreativo

El juego recreativo nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la edad escolar. La vida de los niños y niñas es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un niño persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con cualquier otro objeto.

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

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

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

El juego recreativo es un medio valioso para adaptarse al entorno escolar y social, por tal manera no se le debe desalentar a los niños y niñas con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a Lastimar"...., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollar.

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

Como motivar al niño en los juegos

Los juegos recreativos educativos son fundamentales para la vida de las personas de todas las edades, pero sobre todo, para los niños. Una actitud lúdica para enfrentar la vida contribuye a generar un carácter formativo más creativo. Los niños logran divertirse mientras aprenden, significando de mucha mejor manera las cosas que los juegos recreativos educativos les enseñan. Así también se exagera el valor de lo aprendido. Para nadie es misterio que a los pequeños estudiantes les resulte aburrido ir a sus clases. Entre las con menos popularidad se encuentra la matemática. El juegos recreativo contribuyen a motivar a los niños, para que en la alegría lúdica se integren al mundo de los números y desarrollen capacidades lógicas firmas. Ciertamente, para un niño o niña, aprender jugando es mucho más entretenido que simplemente aprender. El juego recreativo, por tanto, son fundamentales para lograr una motivación que conduzca a los niños hacia un futuro más integrado con las ciencias que en principio les parecen aburridas. Es usual decir que la capacidad de aprendizaje de los niños muchas veces está condicionada por la metodología de educación que se aplica en su formación. Tanto es así que los profesores y su calidad de enseñanza será determinante en el nivel que alcance del niño durante sus estudios. Considerando esta importancia, es vital que se apliquen nuevas herramientas, positivas y motivadoras, para que los pequeños se acerquen con mayor docilidad hacia materias que en principio pueden parecer aburridas.

El valor creativo que tiene el juego recreativo dará una perspectiva cada vez más abierta a nuevas posibilidades de acción. El razonamiento que tiene un niño con espíritu de juego trasciende por lejos a aquel que aplica la lógica por el mero hecho de que su cultura le dice que debe estudiar.

Los juegos deben ser creativos

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es el juego recreativo. El juego recreativo se expresa cuando los niños utilizan materiales en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. El juego recreativo también ayuda a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades.

Intente fomentar las capacidades de sus niños de expresarse a través de juego. Intente ayudar a los niños a establecer sus juegos en sus propias inspiraciones, y con las suyas. Su meta es estimular los juegos y animar la satisfacción de los niños jugando con otros o consigo mismos. Preste atención al juego recreativo, planee para él, y anímalo. Aprenda como extender el juego de los niños con sus comentarios y preguntas. Intente de estimular ideas creativas animando a los niños que creen nuevas formas de utilizar materiales. Intente de mantenerse abierto a ideas nuevas y originales y animar a los niños que busquen más que una solución o respuesta. Evite los juegos y las actividades que explican todo a los niños y que no dejan nada a la imaginación.

Principales clases de juegos

Los juegos funcionales

Reciben este nombre debido a que ayudan al niño(a) durante la etapa escolar de desarrolla su cuerpo con las funciones del mismo, por ejemplo, la mano y un balón. Una segunda característica de estos juegos es que permiten al niño(a)

identificar su entorno, apropiándose de él para así crear una correlación de los elementos que lo rodean y su cuerpo.

Los juegos configurativos

En este grupo caben los juegos de modelados, un atleta famoso y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos. Por la tendencia configurativa, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones (obstáculos improvisados para una competencia atlética) y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción (una competencia atlética la salida y la llegada) según va desarrollando el juego. De este trabajo suele surgir primero la aplicación formal y luego la invención. De aquí surge el orden, el ritmo y la simetría.

Los juegos simbólicos

Entran en esta aceptación todos los juegos de imitación, representativos de personajes famosos del deporte. Tienen su eclosión en la edad escolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual. Este juego marca el paso del pensamiento animal a la representación intelectual. El juego simbólico marca la victoria del gesto sobre la cosa y rompe los hilos que lo unen a ella con su función particular y les adjudica cualidades especiales (dos piedras formando una portería)

Objetivos de los juegos

- Conocer y aceptar la propia identidad, las características y experiencias personales, respetar las diferencias con los otros (edad, sexo, características físicas, personalidad, etc.) y desarrollar la autoestima.

- Desarrollar la afectividad en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los estereotipos y prejuicios.
- Actuar con autonomía en la vida cotidiana y en las relaciones de grupo. Interiorizar criterios éticos, desarrollar habilidades y destrezas.
- Participar en actividades de grupo con un comportamiento competitivo, constructivo, responsable y solidario y valorar las aportaciones propias y ajenas
- Contribuir a la participación activa en los grupos de referencia (escuela, amigos), con actitudes generosas, tolerantes y solidarias

Importancia del Juego Recreativo en la Escuela

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

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

El juego recreativo nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño(a), nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos recreativos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

- Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en

particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación nauro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego recreativo, la complejidad de los movimientos usados en el juego recreativo hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego recreativo, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

- b. **Para el desarrollo mental.-** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego recreativo el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño(a) al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego recreativo aviva su

inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

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

- c. **Para la formación del carácter.-** Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sherman de la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego recreativo y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer del juego recreativo dirigido porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños(as) alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores, que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego recreativo sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

2.3.2 Definición de la Variable Dependiente

Personalidad

La personalidad es la forma en que pensamos, sentimos, nos comportamos e interpretamos la realidad, mostrando una tendencia de ese comportamiento a través del tiempo, que nos permite afrontar la vida y mostrarnos el modo en que nos vemos a nosotros mismos y al mundo que nos rodea. Nos permite reaccionar ante ese mundo de acuerdo al modo de percepción, retro-alimentando con esa conducta en nuestra propia personalidad. Cada persona al nacer ya tiene su propia personalidad con ciertas características propias, que con el paso del tiempo más el factor ambiental y las circunstancias es como se definirá esa persona. La personalidad será fundamental para el desarrollo de las demás habilidades del individuo y para la integración con grupos sociales.

Integración

La integración es la consecuencia del principio de normalización, es decir, el derecho de las personas a participar en todos los ámbitos de la sociedad recibiendo el apoyo que necesitan en el marco de las estructuras comunes de educación, salud, empleo, ocio y cultura, y servicios sociales, reconociendo los mismos derechos.

Se entiende aquel proceso dinámico y multifactorial que posibilita a las personas que se encuentran en un sistema marginal, a participar del nivel mínimo de bienestar socio vital alcanzado en un determinado país.

Motivación

La motivación son aquellas cosas que impulsan a una persona a realizar determinadas acciones y a persistir en ellas hasta el cumplimiento de sus objetivos. El concepto también se encuentra vinculado a la voluntad y al interés.

En otras palabras, la motivación es la voluntad para hacer un esfuerzo y alcanzar ciertas metas.

La motivación implica la existencia de alguna necesidad, ya sea absoluta, relativa, de placer o de lujo. Cuando una persona está motivada a “algo”, considera que ese “algo” es necesario o conveniente. Por lo tanto, la motivación es el lazo que lleva esa acción a satisfacer la necesidad

Sociabilización

Es el proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprenda a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos. Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones.

Tipos de sociabilización

- a) **Socialización Primaria:** Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los años escolares. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significativo lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del

juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

b) Socialización Secundaria: Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía.

Proceso de sociabilización

Es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su sociedad, los asimilan y los convierten en sus propias reglas personales de vida.

Según DURKHEIM:

- Los hechos sociales son exteriores al individuo.
- Hecho social: modo de actuar, pensar y sentir, exteriores al individuo, y que poseen un poder de coerción en virtud del cual se lo imponen.
- La educación cumple la función de integrar a los miembros de una sociedad por medio de pautas de comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea.
- La finalidad de la sociedad es crear miembros a su imagen.

- El individuo es un producto de la sociedad.

Según WEBER:

- La sociedad no puede existir sin la acción de los individuos.
- El punto de partida de los hechos sociales son las acciones de los individuos.
- Acción social: toda acción orientada en un sentido, el cual está referido a las acciones de los otros.
- Relaciones sociales: acciones sociales recíprocas.
- La sociedad son los sujetos actuantes en interacción.

Según BERGER y LUCKMAN:

- Las realidades sociales varían a través del tiempo y el espacio, pero es necesario dualizar un hecho común de todas las realidades.
- Realidad: todo fenómeno que es independiente de la voluntad del individuo.
- Se propusieron a demostrar de la posición de DURKHEIM (factibilidad objetiva) y la de WEBER (complejo de significados objetivos) sobre la sociedad, pueden completarse, en una teoría amplia de la acción social sin perder lógica interna.
- Las instituciones surgen a partir de que el individuo necesita cumplir con una internalización de un modo de ser, sentir y pensar.
- Internalización: el proceso por el cual el individuo aprende de una porción del mundo objetivo se denomina socialización. Es internalización de los aspectos significativos de la realidad objetiva que los rodea. Solo a partir de la internalización el individuo se convierte en miembro de una sociedad.

Agentes de sociabilización

Existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel de mayor o menor importancia según las características peculiares de la sociedad, de la etapa en la vida del sujeto y de su posición en la estructura social. En la medida que la sociedad se va haciendo más compleja y diferenciada, el proceso de socialización deviene también más complejo y debe, necesaria y simultáneamente, cumplir las funciones de homogeneizar y diferenciar a los miembros de la sociedad a fin de que exista tanto la indispensable cohesión entre todos ellos, como la adaptación de los individuos en los diferentes grupos y contextos subculturales en que tienen que desempeñarse.

Las influencias escolares inciden sobre el niño desde diversos puntos. Los pequeños círculos de relaciones en que participa con sus amigos y otros, tienen su importancia para mostrarle como ha de ser un buen niño.

La escuela es importante agente de socialización para los niños.

En el proceso de la socialización uno de los factores principales es la educación; y más especialmente la formación social que se da dentro de la educación escolar. Este punto podemos abordarlo desde varios ángulos. El primero de ellos es el punto de vista del educador. Para conocer este punto de vista hemos conversado con diversos profesores escolares, obteniendo importantes conclusiones. Respecto al contacto extraescolar profesor-alumno, la opinión general es que es positivo, ya que ayuda a un mejor conocimiento mutuo fuera del ambiente docente. Dentro de este trato, se puede incluir la atención personalizada, presente en tutorías, ayudas, interés por el desarrollo del alumno-compañero. Creando así una corriente interactiva muy productiva para la socialización y el rendimiento académico.

Otros medios de socialización tienen diversos y variados efectos en las diferentes fases de la vida de una persona. Como el aprendizaje social es un proceso continuado en todos los niveles de edad, la persona se ve constantemente

refrenada en alguno de sus impulsos y estimulada en otros. Fracasos y satisfacciones, esfuerzos y readaptaciones, todo con experiencias que ayudan a aprender.

Proceso de sociabilización en la edad escolar

En el caso de esta etapa, el niño adquiere facilidad para manejar el lenguaje y las ideas le permiten formar su propia visión del mundo, a menudo sorprendiendo a los que lo rodean. El lenguaje egocéntrico, es cuando el niño al jugar sólo o acompañado planea en voz alta las acciones que él mismo va a realizar (-"ahora voy a patear el balón y hacer un gol").

Esta situación es motivo frecuente de preocupación pues piensan que el niño está hablando sólo. Este no aparece por mucho tiempo para acompañar las acciones del niño, poco a poco comienza a convertirse en un instrumento del pensamiento en la búsqueda de solución de problemas que se le presentan en la situación de juego, desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, y comienza a manejar nociones como edad, tiempo, espacio. Esta es la etapa del pensamiento pre operacional, es decir, la etapa en la cual se empiezan a utilizar los símbolos y el pensamiento se hace más flexible.

La función simbólica (capacidad para representarse mentalmente imágenes visuales, auditivas o cenestésicas que tienen alguna semejanza con el objeto representativo, por ejemplo, puede utilizar una botella como una pelota en un momento determinado aunque sabe que esa no es la verdadera función de ese objeto) se manifiesta a través del lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico. La capacidad para expresar sus necesidades y pensamientos a través del lenguaje les ayuda a ser más "independientes".

Despunta el aprendizaje del mundo de las relaciones y del lugar que se ocupa en éstas y en el mundo en general, a partir de la asimilación de reglas que son transmitidas por el docente como agente de socialización. Esta asimilación de

reglas se lleva a cabo a través de la actividad fundamental de esta etapa: el juego de roles. Este consiste en la simulación por parte del niño de las actividades que realiza el adulto en su vida cotidiana. Es cuando juega a que es un deportista y está en una final.

Si bien, a finales de la etapa comienzan a establecer relaciones de amistad, las relaciones fundamentales son con sus amigos, aunque ya se va viendo cómo se va ampliando progresivamente el marco de las relaciones sociales que promueven la socialización del individuo.

Psicología del jugar infantil

La evolución del juego, tanto filogenética como ontogenéticamente, constituye uno de los temas más importantes de nuestro recorrido por la psicología evolucionista, debido a lo que implica en el proceso de la hominización. En efecto, todo lo que vamos a desarrollar nos autoriza a afirmar desde ahora que el hombre sólo es hombre cuando juega y, de hecho, se convierte en hombre precisamente al jugar.

Es que el juego, como define Balli, resulta el fundamento del logro de la libertad y de la autoconciencia, fenómenos que hemos señalado como características del nivel humano de organización de la materia. Estas características se alcanzan y se sostienen en el espacio abierto que el juego le proporciona al hombre.

Desventajas de la Inadecuada Utilización de la Actividad Lúdica

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego recreativo. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos recreativos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos.

Hoy, la investigación psicoevolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural.

El juego recreativo escolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos recreativos. En el área de Aprendizaje (imitación), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de imitaciones espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en su ámbito escolar, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

2.4 HIPÓTESIS

H0: La aplicación de los juegos recreativos influye en la sociabilización escolar de los niños y niñas de básica

H1: La aplicación del juego recreativo SI influye en la sociabilización escolar

H2: La aplicación del juego recreativo NO influye en la sociabilización escolar

2.5 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

- **VARIABLE INDEPENDIENTE:** Juego recreativo
- **VARIABLE DEPENDIENTE:** Sociabilización escolar

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

El proyecto de investigación es de naturaleza educativa, por lo que se adoptará las siguientes modalidades:

- Por objetivos: Es aplicada porque se recurrirá a la investigación documental
- Por el lugar: La investigación de campo se realizará en la escuela particular bilingüe Pelileo.
- Por la naturaleza: La investigación es de toma de decisiones porque se compara el conocimiento científico con el problema para poder dar alternativas

3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación mantendrá los siguientes niveles:

- **Exploratorio:** Porque se ha utilizado una metodología flexible, un estudio estructurado y se detectó el problema, lo que ha permitido hacer una introducción de las diferentes situaciones en las que se encuentran los

niños de tercero de básica de la escuela particular bilingüe Pelileo, del cantón Pelileo provincia Tungurahua

- **Descriptivo:** Porque una vez hecha el diagnostico se realiza un estudio comparativo entre los niños que desarrollan actividades orientadas a la sociabilización y los que no las realizan.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

El tercero de básica de la escuela particular bilingüe Pelileo está conformado por 18 niños.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Juego recreativo

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	ÍNDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
El juego recreativo es un motivador principalmente en la etapa escolar, presenta diferentes factores que influyen en el mismo, además de que se apoya en sus diferentes clases	<p>Motivación</p> <p>Factores</p> <p>Clases</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Actividad lúdica -Carácter formativo -Creatividad -Desarrollo físico -Desarrollo mental -Formación del carácter -Sentimientos sociales -Funcionales -Configurativos -Simbólicos 	<p>¿Juega con todos los compañeros?</p> <p>¿Aplica los juegos correctamente?</p> <p>¿Acata las reglas del juego recreativo?</p> <p>¿Realiza con facilidad los juegos grupales?</p>	Ficha de observación

Cuadro 3. Operacionalización Variable Independiente: Juego recreativo

Autor: Giovanni Freire

Variable Dependiente: Sociabilización Escolar

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	ÍNDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>La sociabilización escolar presenta diferentes agentes dentro del proceso que permiten interactuar con el medio en el cual se desarrolla la práctica escolar utilizando los diferentes tipos de sociabilización.</p>	<p>Agentes</p> <p>Proceso</p> <p>Tipos de sociabilización</p>	<p>-Educador</p> <p>-Alumno</p> <p>-Compañero</p> <p>-Educativo</p> <p>-Deportivo</p> <p>-Psicológico</p> <p>-Pedagógico</p> <p>-Primaria</p> <p>-Secundaria</p>	<p>¿Se integra al grupo con facilidad?</p> <p>¿Muestra carácter cuando realiza el juego?</p> <p>¿Demuestra trabajo en equipo y solidaridad con sus compañeros?</p> <p>¿Manifiesta confianza en sí mismo durante el juego?</p>	<p>Ficha de observación</p>

Cuadro 4. Operacionalización Variable Independiente: Sociabilización Escolar

Autor: Giovanni Freire

3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

¿A quiénes?	A los niños y niñas del tercero de básica de la escuela particular bilingüe Pelileo del cantón Pelileo, provincia Tungurahua
¿Cómo?	Por medio de la elaboración de una ficha de observación
¿Cuándo?	El 03 de Octubre del 2011
¿Cuántas veces?	Una vez para analizar los datos obtenidos en el tercero de básica, para poder sacar conclusiones de los resultados de la ficha de observación
¿Dónde?	En el aula de tercero de básica de la escuela particular bilingüe Pelileo

3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

El proceso de información se realizara en las siguientes fechas que se detalla a continuación, del 03 al 14 de Octubre se realizara la aplicación de la ficha de observación a los niños y niñas del tercero de básica de la escuela bilingüe particular Pelileo. Los días 17,18 y 19 del mismo mes se efectuara el procesamiento de la información; 20 y 21 el estudio estadístico de los datos y por último los días 24,25 la revisión de la información recopilada.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

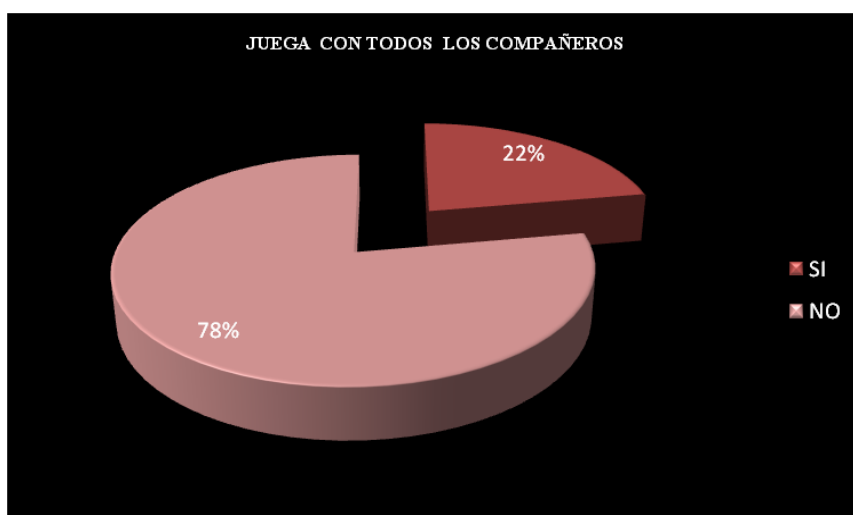
Ficha de observación realizada a los niños y niñas del tercero de básica de la escuela particular bilingüe Pelileo.

¿Juega con todos los compañeros?

Cuadro 5

PONDERACIÓN	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	4	22,22
NO	14	77,78
TOTAL	18	100

Grafico 1



ELABORADO POR: GIOVANNY FREIRE

Análisis e interpretación:

En la ficha de observación realizada se pudo verificar que solo el 22% de los niños juega con todos los compañeros mientras que el 78% no lo hizo

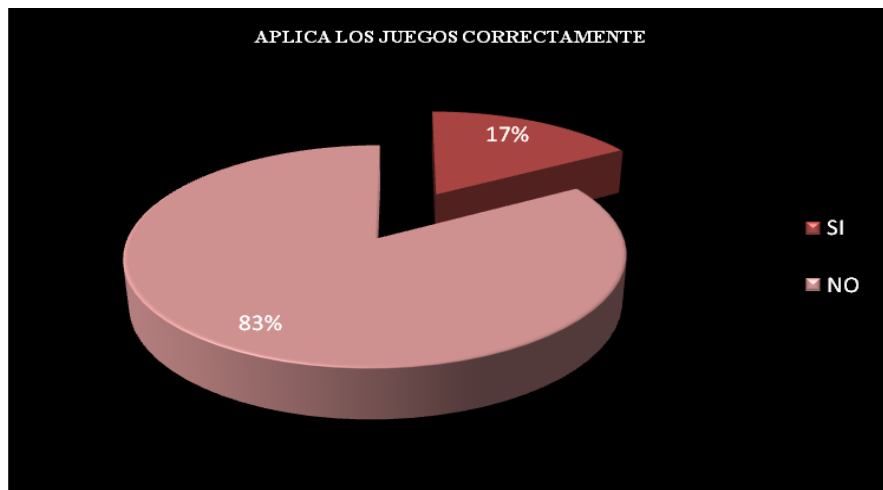
La mayor parte de los niños y niñas no sociabilizo con todos los compañeros.

¿Aplica los juegos correctamente?

Cuadro 6

ONDERACIÓN	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	3	16,67
NO	15	83,33
TOTAL	18	100

Grafico 2



ELABORADO POR: GIOVANNY FREIRE

Análisis e interpretación:

En la ficha de observación realizada se pudo verificar que solo el 17% de los niños aplica los juegos correctamente mientras que el 83% no lo hizo

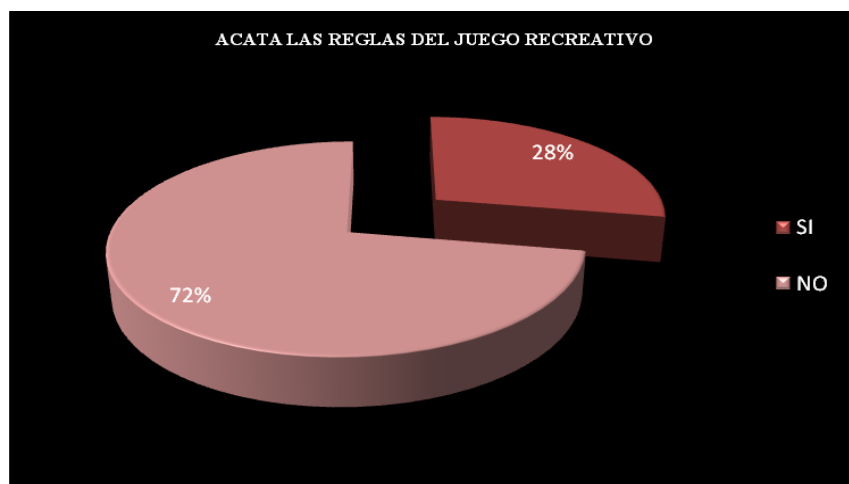
La mayor parte de los niños y niñas no aplica los juegos correctamente.

¿Acata las reglas del juego recreativo?

Cuadro 7

PONDERACIÓN	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	5	27,78
NO	13	72,22
TOTAL	18	100

Grafico 3



ELABORADO POR: GIOVANNY FREIRE

Análisis e interpretación:

En la ficha de observación realizada se pudo verificar que solo el 28% de los niños acata las reglas del juego recreativo 72% no lo hizo.

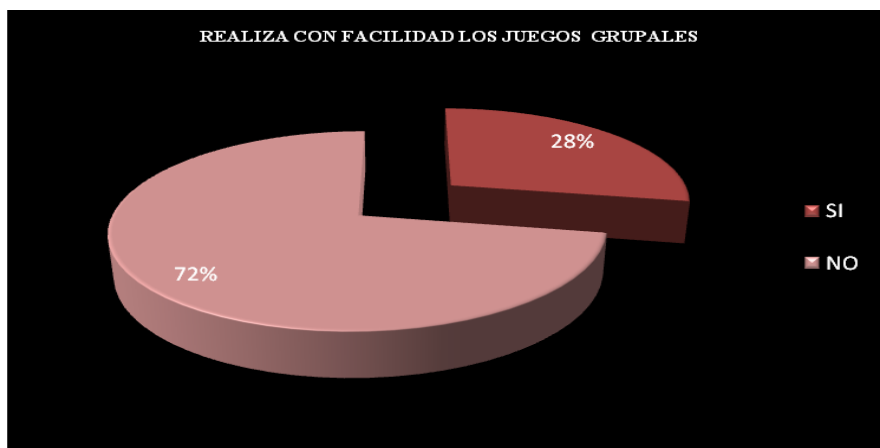
La mayor parte de los niños y niñas no acata las reglas del juego recreativo.

¿Realiza con facilidad los juegos grupales?

Cuadro 8

PONDERACIÓN	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	5	27,78
NO	13	72,22
TOTAL	18	100

Grafico 4



ELABORADO POR: GIOVANNY FREIRE

Análisis e interpretación:

En la ficha de observación realizada se pudo verificar que solo el 28% de los niños realiza con facilidad los juegos grupales mientras que el 72% no lo hizo.

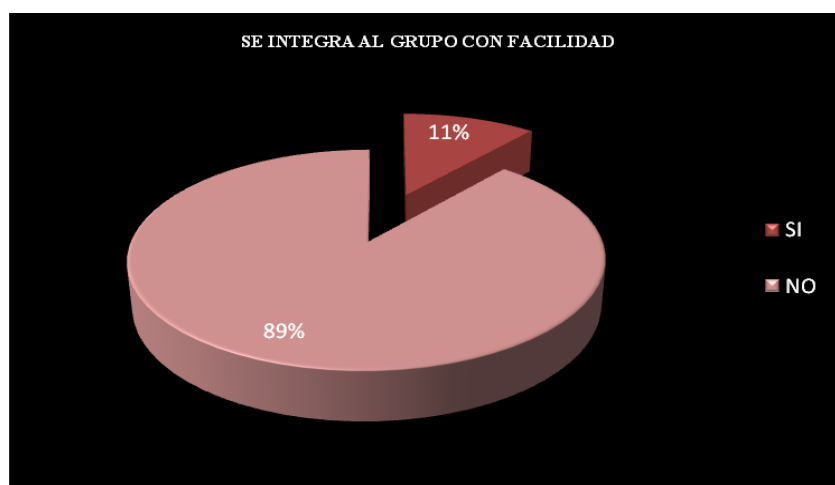
La mayor parte de los niños y niñas no realiza con facilidad los juegos grupales.

¿Se integra al grupo con facilidad?

Cuadro 9

PONDERACIÓN	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	2	11,11
NO	16	88,89
TOTAL	18	100

Grafico 5



ELABORADO POR: GIOVANNY FREIRE

Análisis e interpretación:

En la ficha de observación realizada se pudo verificar que solo el 11% de los niños se integra al grupo con facilidad mientras que el 89% no lo hizo.

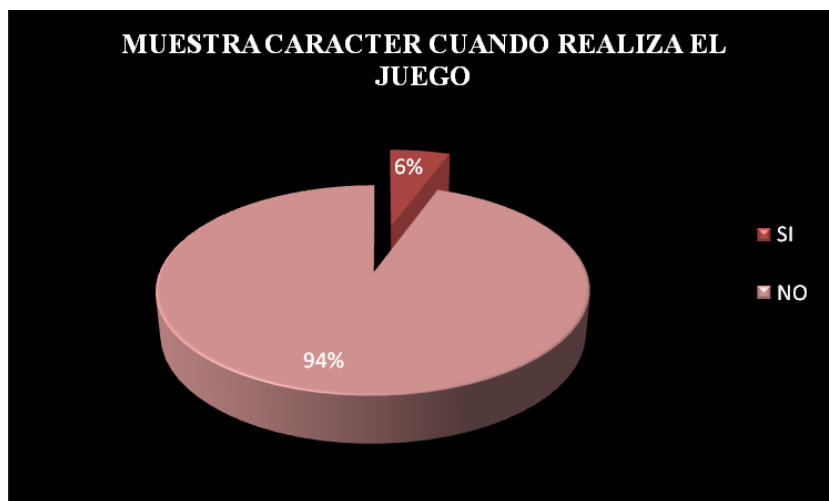
La mayor parte de los niños y niñas no se integra al grupo con facilidad.

¿Muestra carácter cuando realiza el juego?

Cuadro 10

PONDERACIÓN	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	1	5,56
NO	17	94,44
TOTAL	18	100

Grafico 6



ELABORADO POR: GIOVANNY FREIRE

Análisis e interpretación:

En la ficha de observación realizada se pudo verificar que solo el 6% de los niños muestran carácter cuando realizan el juego mientras que el 94% no lo hizo.

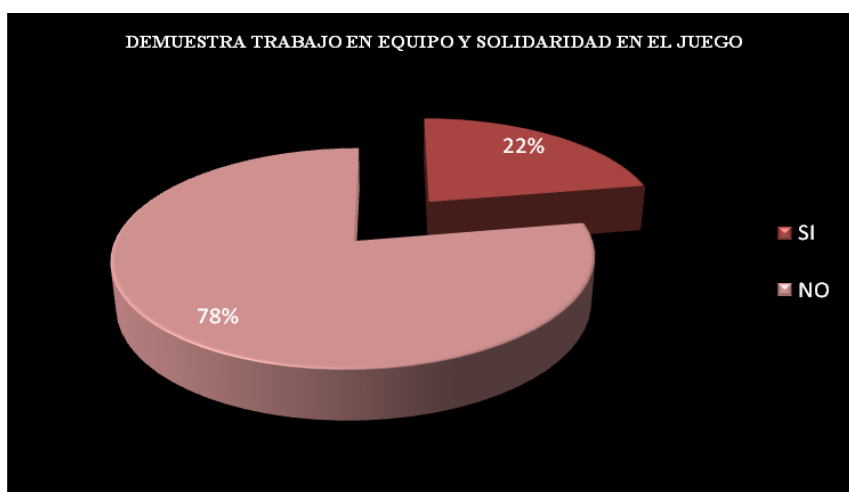
La mayor parte de los niños y niñas no muestra carácter cuando realiza el juego.

¿Demuestra trabajo en equipo y solidaridad en el juego?

Cuadro 11

PONDERACIÓN	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	4	22,22
NO	14	77,78
TOTAL	18	100

Grafico 7



ELABORADO POR: GIOVANNY FREIRE

Análisis e interpretación:

En la ficha de observación realizada se pudo verificar que solo el 22% de los niños demuestran trabajo en equipo y solidaridad en el juego mientras que el 78% no lo hizo.

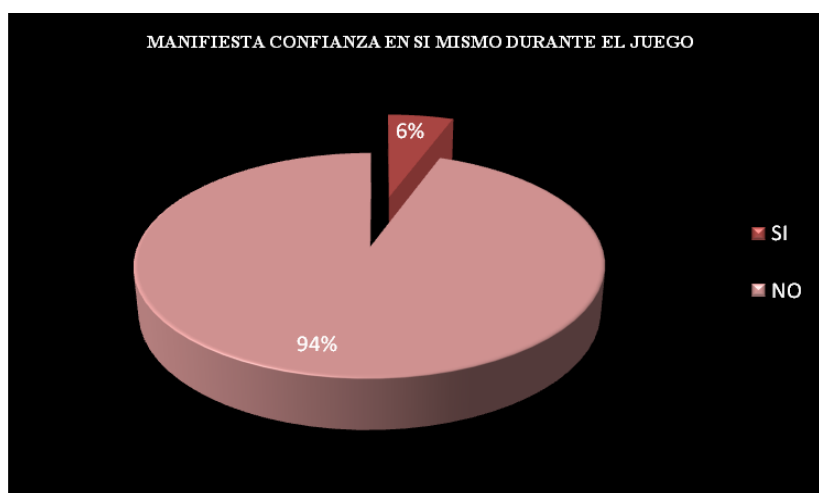
La mayor parte de los niños y niñas no demuestra trabajo en equipo y solidaridad en el juego.

¿Manifiesta confianza en si mismo durante el juego?

Cuadro 12

PONDERACIÓN	NIÑOS	PORCENTAJE
SI	1	5,56
NO	17	94,44
TOTAL	18	100

Grafico 8



ELABORADO POR: GIOVANNY FREIRE

Análisis e interpretación:

En la ficha de observación realizada se pudo verificar que solo el 6% de los niños manifiesta confianza en si mismo durante el juego mientras que el 94% no lo hizo.

La mayor parte de los niños y niñas no manifiesta confianza en si mismo durante el juego.

4.2 INTERPRETACIÓN DE DATOS

En base a los resultados obtenidos en la ficha de observación se determina que la aplicación de los juegos recreativos si influyen en la sociabilización de los niños y niñas, pero teniendo poco orientación y aplicación correcta de los mismos, por tal motivo el niño toma el juego como una acción de recreación y no como una acción de sociabilización con las demás personas que comparte.

4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

a=	0,1	Nivel de
	90%	

Z=	1,64485363
LI=	-1,64485363
LS=	1,64485363

$$\chi^2 = \sum \frac{(\text{Observed Value} - \text{Expected Value})^2}{\text{Expected Value}}$$

μ =	10	Valor considerado para hipótesis nula
\bar{Y} =	18	Media de muestras
σ =	3,74	Desviacion estandar de la media
n=	40	Numero de elementos de la muestra
σ_x =	0,59134592	Desviacion estandar tipificada
z=	25,3658636	Valor z tipificado
Análisis región		Cae fuera de la region de aceptacion
Interpretación		Se rechaza la hipótesis nula

Según la aplicación del Chi cuadrado se rechaza la hipótesis nula: porque sale del área de la campana de gauss. Por ende se acepta la hipótesis alterna.

La aplicación de los juegos recreativos no influye en la sociabilización escolar

Por ende se acepta la hipótesis alterna:

La aplicación de los juegos recreativos no influye en la sociabilización escolar

CAPÍTULO 5

5.1 CONCLUSIONES

- Los juegos recreativos en la gran mayoría de niños observados permiten la sociabilización de los niños y niñas.
- Una vez analizados los datos de la ficha de observación se concluye que los niños(as) no realizan continuamente los juegos recreativos correctos y dirigidos y no sociabilizaron e interactuaron.
- El juego recreativo mal dirigido no nos permite conocer las capacidades de los niños(as) y el desarrollo de un clima de autonomía y respeto para que el niño o niña participe en su creación y realización, impidiendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.
- La aplicación de los juegos recreativos es importante en la sociabilización y en la educación, para el logro del desarrollo

escolar de los niños del tercero de básica de la escuela particular bilingüe Pelileo, del cantón Pelileo, provincia Tungurahua.

5.2 RECOMENDACIONES

- El juego recreativo es una herramienta primordial e ineludible en la tarea pedagógica, este servirá para que los niños(s) se desarrollen en su aprendizaje escolar.
- Enseñarle al niño(a) a jugar e improvisar, a realizar actividades lúdicas para que fomenten actitudes, destrezas y valores de una forma espontánea, siendo esta la manera para poder tener en el futuro adultos más seguros de sí mismo y capaces de llevar relaciones cordiales con sus compañeros inmediatos.
- Se recomienda la sede de rehabilitación y capacitación comportamental de NNA y docentes “RENACER”

CAPÍTULO 6

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

- a. TÍTULO:**
“Sede de rehabilitación y capacitación comporta mental de NNA y docentes “RENACER”
- b. FECHA DE INICIO:** Mayo 2012
- c. FECHA DE TÉRMINO:** Indefinidamente
- d. PROVINCIA:** Tungurahua
- e. CIUDAD:** Ambato
- f. PARROQUIA:** Huachi Loreto
- g. BARRIO O SECTOR:** Bellavista
- h. CALLES:** Espejo y Av. el Rey
- i. TELEFONO:** 084506684
- j. AUTOR:** Lic. Giovanni Freire

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Después del estudio realizado se llegó a la conclusión que la correcta aplicación de los juegos recreativos permiten la sociabilización de los niños y niñas en su etapa escolar motivo por el cual es indispensable la formación de una Sede de rehabilitación y capacitación comportamental de niños, niñas y docentes de Cultura Física; el cual estará dirigido a la enseñanza de la correcta aplicación de los juegos recreativos para escolares.

Ya que como antecedente se puede describir que existen

- Maestros desordenados.
- Hogares disfuncionales
- Mala planificación por parte de los docentes
- Etc.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Para la correcta aplicación de los juegos recreativos en los niños(as) por parte de los docentes de Cultura Física una vez que obtuvieron la capacitación adecuada los profesionales pudieron conseguir como resultado niños(as):

- Atraídos hacia la actividad física
- Capaces de integrarse fácilmente a un grupo e indirectamente con una autoestima elevada.
- Con confianza y seguridad en sus actividades
- Respetuosos(as) y responsables
- Desarrollando sus destrezas y capacidades

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo general

- Formar excelentes profesionales aptos y capacitados para la enseñanza de la cultura física a través de juegos recreativos que permitan la sociabilización de los niños y niñas a ellos encomendados.

6.4.2 Objetivo específico

- Instruir a los niños y niñas a través del juegos recreativo para que gocen de una sociabilización con sus compañeros y sean personas seguras y confiadas.
- Mejorar los conocimientos modernos a los docentes de cultura física para que su pedagogía sea apta y de un alta nivel.
- Obtener clientes capaces de trabajar con niños y niñas y que los mismos puedan sociabilizar con facilidad

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La visión que va a tener la “Sede de rehabilitación y capacitación comportamental de NNA y docentes **“RENACER”** será de largo plazo ya que va hacer una prestigiosa sede donde se podrá guiar y desarrollar la correcta aplicación de los juegos recreativos, el mismo que contara con todas las comodidades económicas requeridas por el usuario, con todos los avances tecnológicos y una infraestructura excepcional; contando con todos los materiales necesarios modernos. Dispondrá de instructores aptos y capacitados para difundir la correcta enseñanza, estará ubicado en las calles Espejo y Túpac Yupanqui sector comercial y céntrico de la ciudad.

Factibilidad Técnica

Contamos con la tecnología necesaria para las enseñanzas en el salón de capacitaciones, así como para los registros de los clientes y labores de oficina.

EQUIPOS TECNOLOGICOS	COSTOS
COMPUTADOR DE ESCRITORIO	\$ 1200
COMPUTADOR PORTATIL	\$1600
PROYECTOR	\$550
AMPLIFICACION	\$800

Factibilidad económica

12.000 dólares americanos para la creación de la sede

180 dólares americanos el valor del curso para docentes de cultura física o público en general

RUBROS DE GASTOS	VALOR
Profesionales de apoyo 2	700
Adquisición de materiales	5000
Adquisición de equipo tecnológico	4500
Pago de préstamo	230
Servicios varios	120
Arriendo	150
Material de escritorio	200
Material pedagógico	300
TOTAL	11.200

6.6 FUNDAMENTACIÓN

LEY MARCO DE LICENCIA DE FUNCIONAMIENTO LEY 28976

TITULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.- Finalidad de la ley

La presente Ley tiene como finalidad establecer el marco jurídico de las disposiciones aplicables al procedimiento para el otorgamiento de la licencia de funcionamiento expedida por las municipalidades.

Artículo 2.- Definiciones

Para los efectos de la presente Ley, se aplicaran las siguientes definiciones:

Compatibilidad de uso.- evaluación que realiza la entidad competente con el fin de verificar si el tipo de actividad económica a ser desarrollada por el interesado resulta o no compatible con la categorización del espacio geográfico establecido en la zonificación vigente.

Establecimiento.- inmueble, parte del mismo o instalación determinada con carácter de permanente, en la que desarrolla las actividades económicas con o sin fines de lucro.

Galería comercial.- unidad inmobiliaria que cuenta con bienes y servicios comunes y agrupa establecimientos, módulos o stands en la que se desarrollan actividades económicas similares. No se encuentran incluidos los centros comerciales.

Giro.- actividad económica específica de comercio, industria y/o de servicios.

Informe de Inspección Técnica en Defensa Civil.- documento que sustenta y consigna el resultado de la ejecución de una Inspección Técnica de Seguridad en Defensa Civil, mediante la cual se verifica y evalúa el cumplimiento de las condiciones de seguridad en defensa civil establecidas en la normativa vigente sobre la materia.

Modulo o stand.- espacio acondicionado dentro de las galerías comerciales en el que se realiza actividades económicas y cuya área no supera los ciento veinte metros cuadrados (120m²).

Puesto.- espacio acondicionado dentro de los mercados de abastos en el que se realiza actividades económicas con un área que excede los treinta y cinco metros cuadrados (35 m²) y que no requiere obtener un certificado de Inspección Técnica de Seguridad en Defensa Civil de detalle o multidisciplinaria

TITULO II

DE LA LICENCIA DE FUNCIONAMIENTO

Artículo 3.- Licencia de funcionamiento

Autorización que otorgan las municipalidades para el desarrollo de actividades económicas en un establecimiento determinado, a favor del titular de las mismas.

Podrán otorgarse licencias que incluyan mas de un giro, siempre que estos sean afines o complementarios entres si, para el ámbito de su circunscripción. En el caso de que los sujetos obligados a obtener licencias para cada uno de los mismos.

Artículo 11.- Vigencia de la licencia de funcionamiento

La licencia de funcionamiento tiene vigencia indeterminada. Podrán otorgarse licencias de funcionamiento de vigencia temporal cuando así sea requerido expresamente por el solicitante. En este caso, transcurrido el término de vigencia, no será necesario presentar la comunicación de cese de actividad a que se refiere el artículo 12 de la presente ley.

Artículo 14.- Cambio de zonificación

El cambio de zonificación no es oponible al titular de la licencia de funcionamiento dentro de los primeros (5) años de producido dicho cambio. Únicamente en aquellos casos en los que exista un alto nivel de riesgo o afectación a la salud, la municipalidad, con opinión de la autoridad competente, podrá notificar la adecuación al cambio de la zonificación en un plazo menor.


Artículo 15.- Valor de la licencia de funcionamiento


La tasa por licencia de funcionamiento deberá reflejar el costo real del procedimiento vinculado a su otorgamiento, el cual incluye los siguiente conceptos a cargo de la municipalidad: Evaluación por Zonificación, Compatibilidad de Uso e Inspección Técnica de Seguridad en Defensa Civil Básica. Para fines de lo anterior la municipalidad deberá acreditar la existencia de la respectiva estructura de costos y observar lo dispuesto por la Ley de Tributación Municipal, Decreto Legislativo No 776 y la Ley de Procedimiento Administrativo General, Ley No 27444.


6.7 METODOLOGIA


FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Concientización	Concientizar mediante la publicidad a las autoridades, padres y profesionales en la educación para que asistan a la sede.	Dialogar con autoridades educativas, padres y profesionales en el medio educativo para que asistan a la sede	Prensa escrita Televisión Radio	Investigador	2 semanas
Planificación	Realizar una planificación y una guía para los seminarios.	Preparar la guía de enseñanza acorde a las necesidades de los educandos	Material didáctico	Investigador	3 semanas
Ejecución	Realizar juegos recreativos que permitan la sociabilización	Aplicación de los juegos recreativos y guía de los mismos como utilizarlos	Educandos Implementos Guía de juegos recreativos	Investigador	4 semanas
Evaluación	Evaluar los resultados que se obtuvieron en el seminario	Cuantificar los resultados y cualificar	Educandos Material didáctico	Investigador	2 semanas


JUEGOS SELECCIONADOS


JUEGO 1	DEPARTAMENTOS	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Mantener el control	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Convivan en grupo Capacidad de competencia Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Los niños formaron grupos de 3 los cuales 2 de ellos se tomaran de las manos dejando al tercer integrante en el medio. Los niños(as) que están tomados de la mano se llamaran “Departamentos”, y el niño(a) del medio tendrá el nombre de “Inquilino”.</p> <p>El profesor dice “Cambio De Inquilino” solo los niños(as) del medio salieron en carrera a buscar otro departamento, mientras el resto se quedara en su sitio sin moverse, si el profesor dice ”Cambio De Departamento”, aquí solo los departamentos saldrán en carrera a buscar otro inquilino, de igual manera aquí solo los departamentos se moverán y si dice “Terremoto”, aquí todos inquilinos y departamentos tendrán que correr y ubicarse con otros jugadores distintos: no pueden quedar ningún jugador igual como se encontraba antes</p>	<p>Sociabilización Escolar Integración Cooperación Motivación</p>


JUEGO 2	EL HUEVITO	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Trabajo en Equipo	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Capacidad de cooperación Trabajo en equipo</p> 	<p>Material: Cualquier tipo de balón</p> <p>Los niños(as) formaron dos grupos y cada grupo formo un circulo mirando hacia fuera (espalda con dirección al centro del círculo) y se tomaron de los brazos del compañero de la derecha y del de la izquierda. Todos los niños(as) inclinan el tronco hacia adelante, de forma que puedan tocarse los glúteos. De esta forma se consigue una superficie de transporte para el “huevoito”. Un balón hace de huevo y se coloca en la superficie de transporte. Se delimita una salida y una meta, el primer equipo que llegue a la meta sin tirar el “huevoito” será el ganador. El equipo que tire el “huevoito” tendrá que comenzar de nuevo.</p>	<p>Sociabilización Escolar</p> <p>Unión</p> <p>Colaboración</p> <p>Estimulación</p>


JUEGO 3	EL COCODRILO	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saber Reaccionar	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Convivan en grupo Capacidad de competencia Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Un cocodrilo niño(a) estaba acostado en el suelo y rodeado por los jugadores. Cada jugador niño(a) tocaba al cocodrilo sin miedo con la mano o con un dedo. El profesor dice "cocodrilo", éste se despierta y podrá morder a cualquiera que no se aleje tan deprisa como haga falta ("morder" significa tocar al jugador que sea lento). Los que hayan sido mordidos se convertirán en cocodrilos.</p>	<p>Sociabilización Escolar Integración Estimulación Esfuerzo</p>


JUEGO 4	A MORDER LA COLA	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Ser líder	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Capacidad de liderazgo</p> 	<p>Todos los niños(as) formaron un “gusano gigante” cogiéndose cada jugador de la cadera del compañero(a) que tiene delante.</p> <p>La cabeza del gusano intenta morderse la cola, es decir, atrapar al último jugador. Si lo consigue, la cola se coloca a la cabeza del gusano y forma el siguiente gusano.</p>	<p>Sociabilización Escolar Integración Cooperación Esfuerzo Resultado</p>


JUEGO 5	LA CADENA	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Guiar un grupo	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Capacidad de liderazgo</p> 	<p>Todos los niños(as) “conejos” corren por el campo de juego de un lado hacia el otro y son perseguidos por el “cazador” un niño(a). Si éste atrapa a un conejo, ambos formarán una cadena. El resto de los jugadores atrapados se unirán a la cadena y solamente los extremos de los eslabones podrán atrapar a los demás con la mano libre. La cadena no debe romperse por ningún motivo hasta que solamente quede un conejo libre.</p>	<p>Sociabilización Escolar Integración Cooperación Esfuerzo Resultado</p>


JUEGO 6	PORTERIA VOLADORA	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saber competir	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Capacidad de liderazgo</p> 	<p>MATERIALES: balón de baloncesto y 2 aros de gimnasia</p> <p>Se formo equipos de 6 niños y niñas jugamos “baloncesto”. Sin embargo, no se juega sobre cestas, sino sobre una “portería voladora”. Las porterías voladoras se componen de un jugador niño(a) de cada equipo que se encuentra en la zona de tiro libre del campo contrario con un aro en la mano. Los demás jugadores niños y niñas no pueden pisar la zona de tiro libre. La portería voladora debe de moverse en la zona contraria de tiro libre con tanta habilidad que los propios compañeros puedan introducir el balón a través del aro. Si se consigue, la portería habrá sido lo suficientemente rápida y se habrá conseguido una canasta.</p>	<p>Sociabilización Escolar Integración Cooperación Esfuerzo Resultado</p>


JUEGO 7	PAISES	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saber lanzar	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Capacidad de competencia Convivan en grupo</p> 	<p>Material: un balón ligero.</p> <p>Los niños y niñas se pondrán el nombre de un país. Uno de los niños(as) que se encuentran en el círculo lanza el balón al aire y dice el nombre de un país. Mientras todos los jugadores se alejan corriendo, el niño(a) nombrado debe esforzarse en atrapar el balón. En cuanto lo haya conseguido dirá “alto”, con lo cual todos los demás permanecerán quietos.</p> <p>Ahora intentará tocar a uno de sus compañeros lanzando él, con el balón. Si lo consigue, quien haya sido tocado deberá lanzar el balón la próxima vez. Si quien tiene el balón no consigue dar a nadie, deberá ir a buscar el balón y volver a intentar.</p>	<p>Sociabilización Escolar</p> <p>Integración</p> <p>Cooperación</p> <p>Esfuerzo</p> <p>Resultado</p>


JUEGO 8	PELEAS DE GLOBOS	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Competir para aprender	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo</p> 	<p>Material: globos.</p> <p>Cada jugador se ata un globo en el tobillo, el juego consiste en tronar el globo a los demás sin que te exploten el tuyo. Se formo grupos y el grupo que al final tenga más globos sin pinchar será el ganador.</p>	<p>Sociabilización Escolar</p> <p>Unión</p> <p>Cooperación</p> <p>Esfuerzo</p> <p>Resultado</p>


JUEGO 9	LOS COSTALITOS	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	El esfuerzo es lo mejor	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo</p> 	<p>Material: costales</p> <p>Se forman equipos con número par de integrantes; cada equipo tendrá un costal al frente de la fila. A la señal del profesor, el primer niño(a) de cada equipo jalará, hasta un lugar determinado, al segundo jugador que estará sentado en el costal, dándole la espalda al que lo va a arrastrar. Al llegar al lugar designado por el profesor, se cambiarán los papeles y el que iba sentado, ahora jalará, para regresar al lugar donde iniciaron la carrera y entregar el costal a la siguiente pareja.</p>	<p>Sociabilización Escolar Integración Cooperación Esfuerzo</p>


JUEGO 10	BLANCO Y NEGRO	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saber escuchar	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Se forman dos grupos niños y niñas, uno frente al otro. Se marcarán unas metas y se les pondrá un color a cada equipo. Cuando el profesor diga el color de cualquier equipo, éste correrá a alcanzar al equipo contrario. Al niño(a) que este equipo alcance pasará a integrar parte del equipo contrario. Si alguno llega a la meta, ya no podrá ser atrapado por su contrario. El equipo que al final quede con más integrantes, ganará.</p>	<p>Sociabilización Escolar Unión Cooperación Integración</p>


JUEGO 11	GLOBO ARRIBA	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Agilidad en los niños	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Los niños y niñas se distribuyen libremente por el patio. Un niño(a) lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una niño(a) toca el globo se sienta en el suelo.</p> <p>El objetivo del grupo es conseguir que todos los niños y niñas se sienten antes de que el globo toque el suelo. Se puede formar dos grupos y realizar una competencia</p>	<p>Sociabilización Escolar Integración Cooperación</p>


JUEGO 12	A SALVO	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Ser solidario	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Un niño(a) se queda en el centro del patio tratando de atrapar a los demás que para evitar ser atrapados podrán decir “a salvo” quedando con las piernas separadas esperando a que un compañero le salve pasando por debajo de sus piernas. Si le atrapan a un niño(a) antes de decir “a salvo” le tocara quedarse en el centro del patio y atrapar al próximo compañero.</p>	<p>Sociabilización Escolar Unión Cooperación</p>


JUEGO 13	GALLINA Y SUS POLLITOS	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	GUIAR UN GRUPO	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Se forman una columna de niños y niñas tomados todos de la cintura, un niño(a) se situara frente a la columna. El primer niño(a) de la columna será la mama gallina y tendrá que proteger a sus pollitos del coyote; el mismo que intentara atrapar al último pollito de la fila. De ser atrapado este pasara a ubicarse atrás del coyote formando otra columna de coyotes.</p>	<p>Sociabilización Escolar Unión Cooperación Esfuerzo</p>


JUEGO 14	ANIMALES	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saber orientarse	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo Solidaridad entre ellos</p> 	<p>El profesor dice al oído de cada niño(a) el nombre de un animal y el sonido que emite, por ejemplo, “gato, miau”. Cada animal es asignado a dos jugadores, todos los niños(a) se vendan los ojos y, a una orden del profesor, empiezan a gritar el sonido de su animal lo más alto posible.</p> <p>En medio del alboroto, cada niño(a) deberá reconocer a su pareja por el grito que comparten. Cuando una pareja se encuentra, se retira del grupo. Y ver cuáles son los animalitos últimos en juntarse.</p>	<p>Sociabilización Escolar Unión Cooperación Integración</p>


JUEGO 15	EL GATO Y EL RATÓN	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saber proteger	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Se forman circulo con los niños y se elige un gato y un ratón el mismo que estará dentro del circulo mientras el gato desde afuera le dirá: Gato: ratón, ratónRatón: que quieres gato ladrón....Gato: comerte quiero Ratón: cómeme si me puedes.....Gato: estas gordito...Ratón: hasta la punta de mi rabito.....</p> <p>Una vez terminado estas palabras el ratón no debe dejarse atrapar por el gato correrá por fuera y dentro del circulo, los niños que forman el circulo trataran de no permitir que el gato ingrese ni salga del mismo protegiendo al ratón. Una vez que sea atrapado el ratón; se escogerá dos niños más o se invertirán los papeles.</p>	<p>Sociabilización Escolar Unión Cooperación</p>

JUEGO 16	EL RELOJ	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saltar es lo mejor	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Capacidad de competencia Convivan en grupo Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Todos los niños y niñas en círculo y un niño(a) en el centro con la cuerda. Éste la hará girar sin elevarla y el resto tratará de no ser tocado con la cuerda al saltar quien sea tocado seguirá saliendo hasta encontrar al ganador</p>	<p>Sociabilización Escolar Esfuerzo Integración</p>

JUEGO 17	EL ASESINO	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saber prestar atención	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Capacidad de competencia</p> <p>Convivan en grupo</p> <p>Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Todos los niños y niñas se desplazan por el patio. Hay un niño(a) que es el asesino(a) ya designado por el profesor en secreto y va matando a la gente guiñándole un ojo. Al niño(a) que guiñe morirá, contará para sí hasta diez y se caerá al suelo. Si alguien descubre quién es el asesino podrá delatarlo.</p>	<p>Sociabilización Escolar</p> <p>Cooperación</p> <p>Integración</p>

JUEGO 18	LA BOTELLA	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saber el trabajo en grupo	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Se formaran con los niños y niñas grupos en círculo. Se colocan sentados y estirados los pies; con una botella se irán pasando de uno en uno, solo sujetándole con los pies juntos hasta ver el equipo que llegue primero la botella al final.</p>	<p>Sociabilización Escolar Unión Cooperación Integración</p>

JUEGO 19	CADENA DE PRENDAS	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saber liderar	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Se forma dos grupos de un número similar, el juego consiste en realizar una cadena de prendas de vestir ejemplo: pantalones, correas etc. Gana el equipo que logra realizar la cadena más larga</p>	<p>Sociabilización Escolar Unión Cooperación Esfuerzo</p>

JUEGO 20	RELEVOS	
DURACIÓN	15 A 20 MINUTOS	
APRENDIZAJE	Saber escuchar	
Para Qué	Cómo	Beneficios
<p>Trabajo en equipo Capacidad de competencia Convivan en grupo Solidaridad entre ellos</p> 	<p>Se forman grupos, se ubican formando columna al un extremo del patio y al otro extremo se colocara una pelota frente a cada columna, a la orden del profesor el primer niño(a) de cada columna saldrá en precipitada carrera a coger el balón y correrá entregara al segundo niño(a) de su columna, este correrá hasta ubicar el balón donde estaba y correrá a topar la mano del tercero niño(a) de su columna y así sucesivamente hasta que un grupo termine primero.</p>	<p>Sociabilización Escolar Unión Cooperación Integración Esfuerzo Resultado</p>

Perfil del cliente

La Sede de rehabilitación y capacitación comporta mental favorecerá a niños, niñas y sobre todo a los docentes de la carrera de cultura física y todo aquel que desee mejorara y aplicar correctamente un método de enseñanza dirigido a través del juego recreativo.

Necesidades a resolver

La sede de rehabilitación y capacitación comporta mental de niños, niña y docentes estará encaminada a resolver las necesidades de sus clientes las cuales serán orientadas a la correcta aplicación de los juegos recreativos como una herramienta de sociabilización y enseñanza de sus estudiantes, de la misma manera servirá para rehabilitar en la autoconfianza y personalidad de sus clientes.

Mercado y metas

La Sede de rehabilitación y capacitación comporta mental estará dirigida a todo profesional en el área de cultura física, a los niños, niña y adolescente que necesiten una rehabilitación en el aspecto de la sociabilización.

Como meta la sede de rehabilitación y capacitación comporta mental de niños, niña y adolescente y docentes en el área de cultura física será de convertirse en uno de los centros más importantes de la provincia y del país.

Actividades, alianzas claves

La Sede de rehabilitación y capacitación comporta mental de niños, niña, adolescentes y docentes de cultura física contara con las siguientes actividades:

- Información sobre la temática de la capacitación
- Información sobre el material teórico-practico
- Dinámicas de ambientación y demostración en la capacitación

- Exposición y explicación de las correctas aplicaciones en los juegos recreativos.
- Práctica y aplicación de los juegos recreativos.

6.8 ADMINISTRACIÓN

Monto en dólares	12000
Tasa de interés anual	5.0
Frecuencia de amortización	5 años
Meses de la primera cuota	6 meses
Cuotas de amortización	1200
Plazo total	36 meses

MATERIALES DE REFERENCIA

1.- BIBLIOGRAFIA

- www.educationoptin.com
- www.odiseo.com.mx
- www.authorstream.com
- www.wikilearning.com
- www.psicocentro.com
- http://web.educastur.princast.es/cpr/nalon_caudal/materiales/materiales_efisica/RECURSOS/JUEGOS/JUEGOS%20COOPERATIVOS.htm
- <http://www.deporte.org.mx/culturafisica/pnaf/archivos/Juegos%20Recreativos.pdf>
- <http://www.efdeportes.com/efd138/juegos-cooperativos-en-educacion-primaria.htm>
- <http://www.aplicaciones.info/juegos/juego44b.htm>

ANEXOS

Ficha de observación

NOMBRES	Juega con todos los compañeros		Aplica los Juegos correctamente		Acata las reglas del juego recreativos		Realiza con facilidad los juegos grupales		Se integra al grupo con facilidad		Muestra carácter cuando realiza el juego		Demuestra trabajo en equipo y solidaridad en el juego		Manifiesta confianza en si mismo durante el juego	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
ALCIVAR JANINA	x			x		x	x			x		x	x			x
ANDACHI EDISON		x		x		x		x	x			x		x		x
ANDALUZ OSCAR		x		x		x		x		x		x		x		x
BEJARANO FERNANDA		x		x		x		x		x		x	x	x		x
CHANGO PAMELA		x	x			x		x		x		x		x		x
CHICAIZA ENRIQUE		x		x		x	x			x		x		x		x
CUNALATA FABIAN		x		x	x		x			x		x		x		x
ESTUPIÑAN ANGIE		x		x	x		x			x		x		x		x
FREIRE MARLON	x			x		x		x		x		x		x		x
GOMEZ ERICK	x		x		x			x		x		x		x		x
HERNANDEZ DAYANA		x		x		x		x		x		x		x		x

IMBAQUINGO LEONARDO		x		x		x		x		x		x		x		x
JARAMILLO PAMELA		x		x	x			x	x		x		x			x
JARRIN KEVIN	x			x		x		x		x		x		x		x
LALALEO VANESSA		x		x		x		x		x		x	x			x
RIVERA RONNY		x		x	x		x			x		x		x	x	
TIBAN KEVIN		x		x		x	x			X		x		x		x
ZURITA TORRES		x	x			x		x		X		x		x		x
TOTAL	4	14	3	15	5	13	5	13	2	16	1	17	4	14	1	17

FICHA DE OBSERVACION

FECHA DE APLICACIÓN

Se aplicó la ficha de observación durante un periodo de veinte días comenzando desde el día Lunes 03 de de Octubre del 2011 hasta el Viernes 28 de octubre del 2011.

DESCRIPCION

La ficha de observación consta de veinte juegos recreativos aplicados un juego recreativo cada día donde se controlaba la sociabilización de tercero de básica. Permitiendo con este instrumento de observación llevar un control individual y diario de cada niño y niña.

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
 CARRERA DE CULTURA FISICA
 LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS PARA LA
 SOCIABILIZACION
 DIRIGIDO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO DE BASICA

NOMBRES	FECHAS										TOTAL	
	3-10-11		4-10-11		5-10-11		6-10-11		7-10-11			
	JUEGOS 1		JUEGO 2		JUEGO 3		JUEGO 4		JUEGO 5		SI	NO
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
ALCIVAR PLUA JULEXY JANINA	x			x	x		x		x		4	1
ANDACHI POAQUIZA EDISON ALFREDO		x	x		x		x		x		4	1
ANDALUZ ZAMORA OSCAR JOSUE	x		x		x		x		x		5	0
BEJARANO SAILEMA FERNANDA	x		x		x		x		x		5	0
CHANGO LPA JENIFFER PAMELA	x		x		x		x		x		5	0
CHICAIZA LAICA MICHAEL ENRIQUE	x		x		x		x		x		5	0
CUNALATA CUNALATA EDWIN FABIAN	x		x		x		x		x		5	0
ESTUPIÑAN NAZARENO SCARLETT	x		x		x		x		x		5	0
FREIRE MOLINA MARLON GUILLERMO	x		x		x		x		x		5	0
GOMEZ CARRILLO ERICK STEVEN	x		x		x		x		x		5	0
HERNANDEZ H. DAYANA ESTEFANIA	x		x		x		x		x		5	0
IMBAQUINGO LOPEZ LEONARDO	x		x		x		x		x		5	0
JARAMILLO SEVILLA PAMELA MISHHELL	x		x		x		x		x		5	0
JARRIN ROSERO KEVIN JAVIER	x		x		x		x		x		5	0
LALALEO GUAMAN VANESSA ANAHI	x		x		x		x		x		5	0
RIVERA DIAZ RONY PATRICIO	x			x	x		x		x		4	1
TIBAN TORISHINA KEVIN ALEXANDER	x		x		x		x		x		5	0
ZURITA TORRES JEREMY PAUL	x		x		x		x		x		5	0
TOTAL	17	1	16	2	18	0	18	0	18	0	87	3

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
 CARRERA DE CULTURA FISICA
 LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS PARA LA
 SOCIABILIZACION
 DIRIGIDO A LOS NINOS Y NIÑAS DE TERCERO DE BASICA

NOMBRES	FECHAS										TOTAL	
	10-10-11		11-10-11		12-10-11		13-10-11		14-10-11			
	JUEGOS 6		JUEGO 7		JUEGO 8		JUEGO 9		JUEGO 10		SI	NO
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
ALCIVAR PLUA JULEXY JANINA	x		x		x		x		x		5	0
ANDACHI POAQUIZA EDISON ALFREDO	x		x		x		x		x		5	0
ANDALUZ ZAMORA OSCAR JOSUE	x		x		x		x		x		5	0
BEJARANO SAILEMA FERNANDA	x		x		x		x		x		5	0
CHANGO LPA JENIFFER PAMELA	x		x		x		x		x		5	0
CHICAIZA LAICA MICHAEL ENRIQUE	x		x		x		x		x		5	0
CUNALATA CUNALATA EDWIN FABIAN		x	x		x		x		x		4	1
ESTUPIÑAN NAZARENO SCARLETT	x		x		x			x	x		4	1
FREIRE MOLINA MARLON GUILLERMO	x		x		x		x		x		5	0
GOMEZ CARRILLO ERICK STEVEN	x		x		x		x		x		5	0
HERNANDEZ H. DAYANA ESTEFANIA	x		x		x		x		x		5	0
IMBAQUINGO LOPEZ LEONARDO	x		x		x		x		x		5	0
JARAMILLO SEVILLA PAMELA MISHHELL	x		x		x		x		x		5	0
JARRIN ROSERO KEVIN JAVIER	x		x		x		x		x		5	0
LALALEO GUAMAN VANESSA ANAHI	x		x		x			x	x		4	1
RIVERA DIAZ RONY PATRICIO	x		x		x		x		x		5	0
TIBAN TORISHINA KEVIN ALEXANDER	x		x		x		x		x		5	0
ZURITA TORRES JEREMY PAUL	x		x		x		x		x		5	0
TOTAL	17	1	18	0	18	0	16	2	18	0	87	3

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
 CARRERA DE CULTURA FISICA
 LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS PARA LA SOCIABILIZACION
 DIRIGIDO A LOS NINOS Y NIÑAS DE TERCERO DE BASICA

NOMBRES	FECHAS										TOTAL	
	17-10-11		18-10-11		19-10-11		20-10-11		21-10-11			
	JUEGOS 11		JUEGO 12		JUEGO 13		JUEGO 14		JUEGO 15		SI	NO
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
ALCIVAR PLUA JULEXY JANINA	x		x		x		x		x		5	0
ANDACHI POAQUIZA EDISON ALFREDO	x		x		x		x		x		5	0
ANDALUZ ZAMORA OSCAR JOSUE	x		x		x		x		x		5	0
BEJARANO SAILEMA FERNANDA	x		x		x		x		x		5	0
CHANGO LPA JENIFFER PAMELA	x		x		x		x		x		5	0
CHICAIZA LAICA MICHAEL ENRIQUE	x		x		x		x		x		5	0
CUNALATA CUNALATA EDWIN FABIAN	x		x		x		x		x		5	0
ESTUPIÑAN NAZARENO SCARLETT	x		x		x		x		x		5	0
FREIRE MOLINA MARLON GUILLERMO	x		x		x		x		x		5	0
GOMEZ CARRILLO ERICK STEVEN	x		x		x		x		x		5	0
HERNANDEZ H. DAYANA ESTEFANIA	x		x		x		x		x		5	0
IMBAQUINGO LOPEZ LEONARDO	x		x		x		x		x		5	0
JARAMILLO SEVILLA PAMELA MISHHELL	x		x		x		x		x		5	0
JARRIN ROSERO KEVIN JAVIER	x		x		x		x		x		5	0
LALALEO GUAMAN VANESSA ANAHI	x		x		x		x		x		5	0
RIVERA DIAZ RONY PATRICIO	x		x		x		x		x		5	0
TIBAN TORISHINA KEVIN ALEXANDER	x		x		x		x		x		5	0
ZURITA TORRES JEREMY PAUL	x		x		x		x		x		5	0
TOTAL	18	0	18	0	18	0	18	0	18	0	90	0

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
 CARRERA DE CULTURA FISICA
 LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS PARA LA SOCIABILIZACION
 DIRIGIDO A LOS NINOS Y NIÑAS DE TERCERO DE BASICA

NOMBRES	FECHAS										TOTAL	
	24-10-11		25-10-11		26-10-11		27-10-11		28-10-11			
	JUEGOS		JUEGO		JUEGO		JUEGO		JUEGO		SI	NO
	16	17	18	19	20							
ALCIVAR PLUA JULEXY JANINA	x		x		x		x		x		5	0
ANDACHI POAQUIZA EDISON ALFREDO	x		x		x		x		x		5	0
ANDALUZ ZAMORA OSCAR JOSUE	x		x		x		x		x		5	0
BEJARANO SAILEMA FERNANDA	x	x	x		x		x		x		4	1
CHANGO LPA JENIFFER PAMELA	x		x		x		x		x		5	0
CHICAIZA LAICA MICHAEL ENRIQUE	x		x		x		x		x		5	0
CUNALATA CUNALATA EDWIN FABIAN	x		x		x		x		x		5	0
ESTUPIÑAN NAZARENO SCARLETT	x		x		x		x		x		5	0
FREIRE MOLINA MARLON GUILLERMO	x		x		x		x		x		5	0
GOMEZ CARRILLO ERICK STEVEN	x		x		x		x		x		5	0
HERNANDEZ H. DAYANA ESTEFANIA	x		x		x		x		x		5	0
IMBAQUINGO LOPEZ LEONARDO	x		x		x		x		x		5	0
JARAMILLO SEVILLA PAMELA MISHELL	x		x		x		x		x		5	0
JARRIN ROSERO KEVIN JAVIER	x		x		x		x		x		5	0
LALALEO GUAMAN VANESSA ANAHI	x		x		x		x		x		5	0
RIVERA DIAZ RONY PATRICIO	x		x		x		x		x		5	0
TIBAN TORISHINA KEVIN ALEXANDER	x		x		x		x		x		5	0
ZURITA TORRES JEREMY PAUL	x		x		x		x		x		5	0
TOTAL	17	1	18	0	18	0	18	0	18	0	89	1

NOMBRES	RESUMEN DE JUEGOS	
	SI	NO
ALCIVAR PLUA JULEXY JANINA	19	1
ANDACHI POAQUIZA EDISON ALFREDO	19	1
ANDALUZ ZAMORA OSCAR JOSUE	20	0
BEJARANO SAILEMA FERNANDA AZUCENA	19	1
CHANGO LPA JENIFFER PAMELA	20	0
CHICAIZA LAICA MICHAEL ENRIQUE	20	0
CUNALATA CUNALATA EDWIN FABIAN	19	1
ESTUPIÑAN NAZARENO ANGIE SCARLETT	19	1
FREIRE MOLINA MARLON GUILLERMO	20	0
GOMEZ CARRILLO ERICK STEVEN	20	0
HERNANDEZ HERNANDEZ DAYANA ESTEFANIA	20	0
IMBAQUINGO LOPEZ MICHAEL LEONARDO	20	0
JARAMILLO SEVILLA PAMELA MISHELL	20	0
JARRIN ROSERO KEVIN JAVIER	20	0
LALALEO GUAMAN VANESSA ANAHI	19	1
RIVERA DIAZ RONY PATRICIO	19	1
TIBAN TORISHINA KEVIN ALEXANDER	20	0
ZURITA TORRES JEREMY PAUL	20	0
TOTALES	353	7
PORCENTAJE %	98.06%	1.94%