



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de Educación Mención: Educación Parvularia

TEMA:

“LOS JUEGOS Y SU INCIDENCIA EN LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES ‘LAS
ROSAS’ DE LA CIUDAD DE AMBATO, EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009”

AUTORA: Lourdes Virginia Pilla Pillana

TUTORA: Lic. Bolivia Solís

AMBATO – ECUADOR

2010

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Bolivia Carina Solís CC. C.I.180246943-5, en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS JUEGOS Y SU INCIDENCIA EN LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES ‘LAS ROSAS’ DE LA CIUDAD DE AMBATO, EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009” desarrollado por la egresada, señorita Lourdes Virginia Pilla Pillana, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, 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.

Ambato, Marzo de 2010

TUTORA

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

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.

Lourdes Virginia Pilla Pillana

C.I.180429987-1

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS JUEGOS Y SU INCIDENCIA EN LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES ‘LAS ROSAS’ DE LA CIUDAD DE AMBATO, EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009” presentada por la señorita Lourdes Virginia Pilla Pillana, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, promoción: 2008 - 2009, una vez revisado la investigación, aprueba con la calificación de 10/10 (números) 10/10 (letras) diez/diez en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios..

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Lic. M.Sc. Karina Paredes

Lic. M.Sc. María Augusta León

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi padre Segundo, y a mi madre Beatriz, por haberme apoyado en mis estudios moral y materialmente.

Vicky

AGRADECIMIENTO

A los maestros de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de manera particular a mi tutora Dra. Bolivia Solís.

Al Jardín de Infantes “Las Rosas” por brindarme la oportunidad de realizar las pasantías y llevar a cabo la presente investigación.

Vicky

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

PORTADA.....	I
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
AUTORÍA DE LA TESIS	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	VII
ÍNDICE DE CUADROS.....	X
RESUMEN EJECUTIVO.....	XII

B: TEXTO

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPÍTULO I.....3

1. EL PROBLEMA	3
1.1 TEMA:	3
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN	3
1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.2.3 ANÁLISIS CRÍTICO	6
1.2.4 INTRERROGANTES O SUBPROBLEMAS	8
1.2.5 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	8
1.2.5.1 Delimitación Espacial	8
1.2.5.2 Delimitación Temporal	8
1.2.4 JUSTIFICACIÓN	9
1.3 OBJETIVOS	10
1.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	10
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10

CAPÍTULO II11

2. MARCO TEÓRICO.....	11
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	11
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	12
2.2.1 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA.....	13

2.2.2 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA	14
2.2.3 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA	14
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	14
2.5 CATEGORIZACIÓN DE LAS VARIABLES	17
VARIABLE INDEPENDIENTE	17
VARIABLE DEPENDIENTE	18
2.6 HIPÓTESIS.....	35
2.7 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES	35
CAPITULO III.....	36
3. METODOLOGÍA	36
3.1. LA MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	36
3.2. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	36
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	36
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	37
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	39
La Agresividad.....	40
3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.	40
CAPÍTULO IV	42
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	42
4.1 Encuesta para Docentes	42
Encuesta para Padres de Familia.....	50
4.3 Análisis de los resultados del Registro de Evaluación.....	60
4.2 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	61
CAPÍTULO V.....	64
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	64
5.1. CONCLUSIONES	64
5.2. RECOMENDACIONES	64
CAPÍTULO VI.....	66
6. LA PROPUESTA	66
6.1 DATOS INFORMATIVOS	66
6.1.1 TEMA	66
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	66

6.3 JUSTIFICACIÓN	67
6.4 OBJETIVOS	67
6.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	67
6.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS.....	68
6.5 FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA	68
6.6 FUNDAMENTACIÓN.....	69
6.7 METODOLOGÍA	69
6.7.1 MODELO OPERATIVO.....	69
6.7.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	70
6.8 ADMINISTRACIÓN.....	70
6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	70
EVALUACIÓN:	71
BIBLIOGRAFÍA.....	72
ANEXOS	
Encuesta para Docentes	
Encuesta para Padres de Familia	
Evaluación	
Tabla de Observación	

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

4.1 Encuesta para Docentes.....	42
Cuadro N. 1	42
Gráfico N. 1.....	42
Cuadro N. 2.....	43
Gráfico N. 2.....	43
Cuadro N. 3.....	44
Gráfico N. 3.....	44
Cuadro N. 4.....	45
Gráfico N. 4.....	45
Cuadro N. 5.....	46
Gráfico N. 5.....	46
Cuadro N. 6.....	47
Gráfico N. 6.....	47
Cuadro N. 7.....	48
Gráfico N. 7.....	48
Cuadro N. 8.....	49
Gráfico N. 8.....	49
Encuesta para Padres de Familia	50
Cuadro N. 1	50
Gráfico N. 1.....	50
Cuadro N. 2.....	51
Gráfico N. 2.....	51
Cuadro N. 3.....	52
Gráfico N. 3.....	52
Cuadro N. 4.....	53
Gráfico N. 4.....	53
Cuadro N. 5.....	54
Gráfico N. 5.....	54
Cuadro N. 6.....	55
Gráfico N. 6.....	55
Cuadro N. 7.....	56
Gráfico N. 7.....	56

Cuadro N. 8.....57
Gráfico N. 8.....57
Cuadro N. 9.....58
Gráfico N. 9.....58
Cuadro N. 10.....59
Gráfico N. 10.....59

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “Los Juegos y su Incidencia en la Agresividad en los Niños y Niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes ‘Las Rosas’ de la ciudad de Ambato, en el Año Lectivo 2008 – 2009”

AUTORA: Lourdes Virginia Pilla Pillana

TUTORA: Lic. Bolivia Solís

El trabajo de investigación hace un análisis de Los Juegos y su Incidencia en la Agresividad en los Niños y Niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes 'Las Rosas', en lo que concierne a su aplicación y eficacia y el nivel de Agresividad alcanzado por los estudiantes. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, precediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes.

Desde niños escuchamos a los adultos diciendo que uno no puede, que no sabe, que no es capaz, que no hace nada bien, que es un burro ... y empezamos a creerlo, que necesita ayuda porque no lo puede hacer sólo ... también desde niños, aprendemos a calificar los fracasos del otro con comentarios despectivos. El niño como todo ser humano, necesita del aliento, de la afirmación, de la seguridad que brinda el sentirse capaz de poder hacer algo bien, etc. nuestros comentarios como docentes, pueden estimular y apoyar la afirmación o la

negación.

Muchos niños frente a situaciones de competencia, prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o de hacer un "papelón", si piensan que no juegan bien, prefieren observar mientras los "buenos" jugadores participan. El juego tiene que ser una manera de vivir la afirmación, el énfasis está en el proceso de participación de todos y no en el resultado, cada uno es importante y su aporte es fundamental para lograr un objetivo común y cuando alguien se siente involucrado para alcanzar un propósito determinado, se siente autor y sujeto de su historia.

Es importante implementar una variedad de juegos en que todos los infantes participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en el uso de Los Juegos y La Agresividad que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras pueden emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos en un ambiente de integración pedagógica y humanas basadas en el respeto a las diferencias individuales y a la consecución del desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes del Jardín.

INTRODUCCIÓN

El lector encontrará en el presente trabajo seis ejes fundamentales que están enmarcados en el siguiente esquema:

Capítulo I: Inicia con el planteamiento del problema, la contextualización, posteriormente encontramos el análisis crítico determinando en el las causas del problema, argumentos con los cuales se procede a la formulación del problema.

Capítulo II: Se procede a efectuar la fundamentación teórica de las variables, estableciendo así conceptos y definiciones de cada una de ellas que permita realizar un estudio amplio y detallado, para la formulación de la hipótesis.

Capítulo III: Se determina la modalidad a seguir en la investigación, los tipos de investigación que se va utilizar, las técnicas e instrumentos de investigación y el plan de procesamiento y análisis de información.

Capítulo IV: Se realiza un análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta, y la verificación de la hipótesis.

Capítulo V: Se obtiene varias conclusiones y se plantea algunas recomendaciones.

Capítulo VI: Se desarrolla la propuesta la misma que es mi aporte a la investigación cuyo tema es “Los Juegos y su Incidencia en la Agresividad”.

Para la elaboración de este trabajo se tuvo la colaboración de la directora del plantel, la buena disposición de los docentes para dar la información requerida.

La dificultad que se tuvo en esta investigación es que no se encontró documentos o tesis similares al tema de estudio, por lo que se debió hacer uso de bibliografía de varios

autores.

Pongo en consideración el presente trabajo, a los directivos del Jardín “Las Rosas” y a los estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, para que lo estudien y lo apliquen según sus requerimientos, ya que contiene una propuesta que no es definitiva, pues espero que quién haga uso de esta trabajo, de su aporte para el perfeccionamiento de la misma.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 TEMA:

Los Juegos y su Incidencia en la Agresividad en los Niños y Niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes ‘Las Rosas’ de la ciudad de Ambato, en el Año Lectivo 2008 – 2009.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

La importancia del juego en el desarrollo de las niñas y niños es innegable, a mi entender resulta clave para el desarrollo de muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social y comunicativo. Los primeros juegos son intercambios entre personas, a veces muy sencillos pero que fortalecen los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación. Más adelante empiezan a representar situaciones cotidianas y nos ayudan a desarrollar nuestro lenguaje a través del simbolismo, al mismo tiempo que nos ayudan a adquirir valores y formas de interacción. Aunque en estos puntos ya nos ayudan a desarrollarnos cognitivamente más adelante con los juegos de ingenio también desarrollaremos nuestra cognición y podremos trabajar habilidades intelectuales de carácter muy relevante como la impulsividad y la planificación. Al mismo tiempo los juegos nos permiten iniciarnos en las normas, el respecto de las cuales resultara clave en nuestro desarrollo personal y sobretodo social. Tampoco podemos obviar la importancia que tiene el juego en nuestro desarrollo físico con los deportes o los juegos de acción.

Muchos juegos y juguetes inventados por el hombre han sido el producto de este potencial

cultural con que cuenta cada sociedad. No todo lo que es inventado por el hombre está nutrido de valores que lo enriquecen en toda su dimensión humana. En los Juegos se conjuga el hábito, la norma, el valor, el carácter y la conducta. "El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

En la provincia de Tungurahua no es la excepción ya que por la falta de práctica de juegos. El niño no ha podido desarrollar completamente su motricidad gruesa dentro de su centro educativo esto le cohibe al niño ser partícipe de realizar alguna actividad sea grupal o individual. En la actualidad en nuestros centros educativos se han retomado los juegos como una forma sana de mejorar su calidad de vida, es a través de ellos que el hombre logra un gran nivel de satisfacción aprovechando al máximo y de forma divertida su tiempo libre, mediante la práctica de diferentes formas de ejercitación, esto permite estar en contacto con la naturaleza, desarrollar a pleno las condiciones físicas y mejorar sus cualidades básicas. 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 gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón. 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 esta es innata. El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido. Durante el juego 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 es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños 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.

En el jardín de infantes 'Las Rosas' se considera a los juegos como una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otros niños, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer. Es importante destacar que en muchos lugares recreativos surge el juego libre y espontáneo, ese que no necesita de un animador para su ejecución, muchas veces el mismo se realiza porque está de moda o existen determinadas condiciones climáticas que lo favorecen. Ej.: esquiar, construir una cometa y ponerla a volar, etc. El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activan las ocupaciones que realizaron cuando mayores; El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreero se descarga en el juego de peleas, los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad. El juego no siempre es para gastar energías, sino para reponerse. Los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al 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 neuromuscular. 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, la complejidad de los movimientos usados en el juego 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.

1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo Inciden Los Juegos en la Agresividad en los Niños y Niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes ‘Las Rosas’ de la ciudad de Ambato, en el Año Lectivo 2008 – 2009?

1.2.3 ANÁLISIS CRÍTICO

El juego es un sistema ficticio de reglas absolutamente obligatorias pero libremente aceptadas que tienen un fin en sí mismo, que no es material ni utilitario, que se ejerce libremente y aporta al ser humano múltiples sentimientos y experiencias educativas diferentes a las que puede acceder en la vida cotidiana. Por lo tanto dentro del ámbito educativo si el juego recreativo se emplea escasamente no se podrá conjugar la norma, el valor, el carácter y la conducta, etc. como valores importantes para la interacción social y humana, pues son actividades donde la acción física se ejecuta con elevado estado emocional, contribuyendo a mejorar el colectivismo, la seguridad en si mismo y la decisión. Caso contrario tendremos niños con relaciones sociales inadecuadas y esto tiene gran importancia en los procesos comunicativos.

La poca actividad física degenera en un sinnúmero de complicaciones que van más allá de lo corporal como por ejemplo el poco desarrollo muscular, así pues cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados a velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y

meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria. El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso. El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil. La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir, neuro-muscular. Los músculos son los agentes de la voluntad, no hay acción sin que intervengan el elemento muscular. El juego tiene una persecución sobre los órganos y sobre las funciones y como consecuencia sobre la acción educativa del niño. El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

El Sedentarismo en los centros educativos es un tema que debe afrontarse con seriedad y inquietud, pues trae como consecuencia una falta de dinamismo muy preocupante, sabemos que el juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

1.2.4 INTREERROGANTES O SUBPROBLEMAS

¿Puede el juego aportar enseñanzas acerca de los valores morales al estudiante?

¿Facilita el juego un espacio para lo espontáneo?

¿Le permite el juego al estudiante descubrir nuevas facetas?

¿Rescata el Juego rescata la fantasía y la creatividad del alumno?

¿Genera el sedentarismo una falta de dinamismo en el alumno?

¿El juego permite nuevas formas para explorar la realidad?

1.2.5 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

- **Campo:** Educativo
- **Área:** La Agresividad
- **Aspecto:** Los Juegos

1.2.5.1 Delimitación Espacial

Esta investigación está dirigida a los Estudiantes de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Las Rosas de la ciudad de Ambato, en el Año Lectivo 2008 – 2009.

1.2.5.2 Delimitación Temporal

La presente investigación se la realiza en el periodo escolar del año lectivo 2008-2009.

1.2.4 JUSTIFICACIÓN

La importancia del Juego desde el aspecto psicomotor radica en que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intellectualmente, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo.

Esta investigación tendrá un impacto significativo en el aprendizaje ya que los niños necesitan vivenciar, descubrir la importancia del tema, luego reflexionar y relacionar la experiencia previa para obtener buenos resultados, constituyen una función que responde a una exigencia fundamental de la vida, por eso presentan toda una serie de características que los diferencia de cualquier otra forma de ejercitación física

Lo principales beneficiarios en este trabajo investigativo son en primer lugar los niños quienes son el propósito de abordar este tema, luego sus padres quienes intervienen también directamente en su formación e inciden en su desarrollo y por supuesto los maestros y maestras de la institución que puedan aplicar oportunamente las recomendaciones que nos permitimos señalar. Por último se benefician también los estudiantes de esta facultad y personas o público en general que realicen investigaciones sobre el presente tema.

Este proyecto resulta ser factible ya que contamos con el apoyo incondicional y desinteresado de las autoridades del plantel, todo el personal docente y administrativo,

padres de familia y por supuesto los alumnos, conscientes todos de que esta es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia de los Juegos en La Agresividad de los alumnos del jardín de infantes “Las Rosas”.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar alternativas de juegos que se ejecuta la institución.
- Realizar juegos de acuerdo a la edad.
- Aplicar los juegos para el desarrollo de le Inteligencia del niño.
- Clasificar los juegos que sean de mayor impacto para el aprendizaje de los niños.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En el jardín de infantes ‘Las Rosas’ no se registran estudios sobre Los Juegos y su incidencia en La Agresividad, en los niños y niñas. Por lo tanto hemos de recurrir a documentos relacionados en el Internet.

Un niño sano disfruta jugando. Experimenta placer representando situaciones de la vida real en sus juegos. A la actividad que los niños realizan cuando juegan la llamamos actividad lúdica y ésta está determinada por los deseos del niño de ser mayor. Si se fijan en su hijo mientras está jugando es normal ver que además de representar algunos paralelismos con la vida real, su papel en la obra siempre es de adulto.

El juego se basa en el principio del placer ya que cuando jugamos buscamos la satisfacción de una necesidad en el mundo real. En el juego como en el sueño todo es posible. Se logra la transformación de lo pasivo en activo, desplazamos al exterior todos nuestros miedos, nuestras angustias internas para llegar a dominarlas con la acción. El juego según la teoría psicoanalítica sirve para elaborar esos contenidos mentales que nos causan angustia mediante su proyección al exterior, manera de dominarlos y elaborarlos para posteriormente poder interiorizarlos y convertirlos en pensamientos. Este es el fundamento principal de la terapia de juego muy utilizada en el tratamiento terapéutico infantil.

El juego es un paso previo para una socialización sana y objetiva en el plano real. Los juguetes son como una imitación de la realidad de los adultos. Pueden romperse pero se arreglan, se reemplazan. La actividad lúdica permite al niño repetir situaciones tantas veces como quiera, situaciones que en la vida real no podrían repetirse. El niño le da vida al juguete, le sirve para transgredir simbólicamente las prohibiciones. El Yo del niño es un

"Yo" en formación, todavía sin recursos para enfrentar la realidad interna con la externa; en definitiva, es un "Yo" todavía inmaduro.

Un niño con gran variedad lúdica será un probable indicativo de buena salud mental. Si un niño repite el mismo juego una y otra vez nos estará mostrando que está buscando ayuda para resolver su conflicto interno. Hay niños que demuestran tener muy poca tolerancia a la frustración, mostrándose envidiosos hacia los logros de otro y su manera de expresar su envidia es rompiendo, destruyendo lo construido. Este tipo de juego puede darse en niños psicopáticos. Los niños obsesivos apuestan por los juegos más reglados, más intelectuales, monótonos donde no se permitan los sentimientos. La tolerancia a la frustración supone una correcta adecuación entre el principio del placer y el principio de realidad. A través del juego del niño hay que ver, como si de una novela se tratase, el principio, el desenlace y el fin.

El juego es y será una actividad fundamental para nuestros niños, y su recuerdo los acompañará durante toda su vida, los niños/as son por naturaleza exploradores, a través del juego y los sentidos, logran relacionarse y comprender el medio y las personas que los rodean. El juego constituye para ellos un factor muy importante para sus vidas, ya que nace de su realidad y es utilizado no solo como un medio para entretenerse sino, como un medio que le permite desarrollarse y crecer física y emocionalmente, favoreciendo muchos aspectos, entre ellos su socialización e independencia. El juego constituye una forma de expresión natural, en tanto que en el mismo, niños y niñas evidencian lo que sienten, lo que desean, lo que está viviendo o lo que vivió. Siempre hemos pensado que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica parte de su tiempo y no la hemos considerado como una necesidad fundamental del niño que promueve su desarrollo social, motor, cognitivo y afectivo.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

En presente trabajo investigativo se ubica en el paradigma crítico propositivo debido a que

es un estudio que contribuye al cambio está basado en los objetivos del mismo, en el cual se explicará a fondo los hechos que decididamente contribuirán al cambio, con el fin de mejorar el desarrollo de la Inteligencia del niño.

La educación moderna tiende a ser integral por lo tanto los docentes deben capacitarse para ser parte de la solución del proceso enseñanza aprendizaje de los niños en los cuales la sobreprotección de sus padres no resulta ser perjudicial. “La realidad que creemos conocer no es registro, ni reflejo de lo existente sino una construcción de nuestro pensamiento por el que organizamos nuestro mundo experiencia y conforme a ello percibimos la realidad y actuamos sobre ella” (constructivismo Social).

Aquí la ciencia es el conjunto de conocimientos sistematizados que sirven para transformar la sociedad, mejorando la calidad de vida de los pueblos, a través, del estudio y la práctica de valores. Aunque estos valores cambien en su acercamiento a la verdad final, debemos aceptarnos como buenos en distintas etapas del perfeccionamiento, manteniendo siempre la guía de los valores que debe ser la felicidad integral del ser humano. El proceso educativo debe formar la práctica de la solidaridad, respeto, justicia, libertad, amor, honradez, gratitud, valores que están dormidos y que los debemos despertar para lograr una sociedad equilibrada.

Por lo tanto este trabajo se fundamenta precisamente en ese principio de armonía y equidad. En la educación debe dar especial atención hoy más que nunca a la formación de valores que mayores posibilidades tiene de convertirse en normas poderosas de conducta, son los principios científicos y los postulados democráticos.

2.2.1 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA

En presente trabajo investigativo se ubica en el paradigma crítico propositivo debido a que es un estudio que contribuye al cambio está basado en los objetivos del mismo, en el cual se explicará a fondo los hechos que decididamente contribuirán al cambio, con el fin de

mejorar la conductas agresivas del niño.

2.2.2 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

Todos los seres humanos diversión, el inconveniente se presenta al momento de encontrar un punto de equilibrio en donde no haya agresividad ni tampoco exista descuido, abandono, apatía o indolencia.

Por lo tanto este trabajo se fundamenta precisamente en ese principio de armonía y equidad.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

La educación moderna tiende a ser integral por lo tanto los docentes deben capacitarse para ser parte de la solución del proceso enseñanza aprendizaje de los niños en los cuales la agresividad en los alumnos resulta ser perjudicial.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

De acuerdo a la ley de educación de lo referente al nivel primario manifestamos lo siguiente:

Orientar la información integral de la personalidad del niño del desarrollo armónico de sus potencialidades intelectivas, afectiva y psicomotrices de conformidad con el otro nivel evolutivo.

A.- El niño debe ser protegido contra las prácticas que puedan fomentar la discriminación racial, religiosa o de cualquier índole. Debe ser educado en un espíritu de comprensión, tolerancia, amistad entre pueblos, paz y fraternidad universal y con plena conciencia de que debe consagrar sus energías al servicio de sus semejantes.

La Asamblea general ha considerado estos principios porque el niño es un ser falta de madures física y mental, por lo que necesita protección y cuidados especiales, también la protección legal antes y después de nacimiento. La Nueva Constitución aprobada con el Referéndum en el 2008, en sus sección primera y en sus artículos 342 al 356, compromete y obliga a todos nosotros a impulsemos con acciones educativas diferentes, en la mejora de la calidad de la educación.

La Ley de Educación y Cultura; El Código de la Niñez y la Adolescencia, en sus artículos 37 y 38, lo cual garantiza una educación de calidad, y eficiencia por parte de la docencia:

Art.6 Todos los niños, niñas y adolescentes tiene derecho a la igualdad de derechos y responsabilidades y no discriminación.

Art.7 Todos los niños, niñas y adolescentes tiene derecho al desarrollo cultural, igual los niños, niñas s indígenas, mulatos y afro-ecuatorianos.

Art.12 Los niños, niñas tienen derecho a la protección y cuidado por personas sujetas a derechos de tutela.

Art. 15 todo niño y niña tendrá derecho a una educación integra y humana, son sujetos de derechos a elegir la institución y plantel donde se educaran y como tal la educación es laica y gratuita hasta el tercer nivel.

Art, 59 al 63 Dice textualmente. Todo niño, niña y adolescente sin discriminación de raza, color, etnia, tiene derecho a la libertad de expresión, a ser consultado, libertad de pensamiento, libertad de reunión y de asociación.

EL Código dispone sobre la Protección Integral que el Estado la sociedad y la familia garantiza a todos los niños, niñas y adolescentes, que viven en el Ecuador con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad,

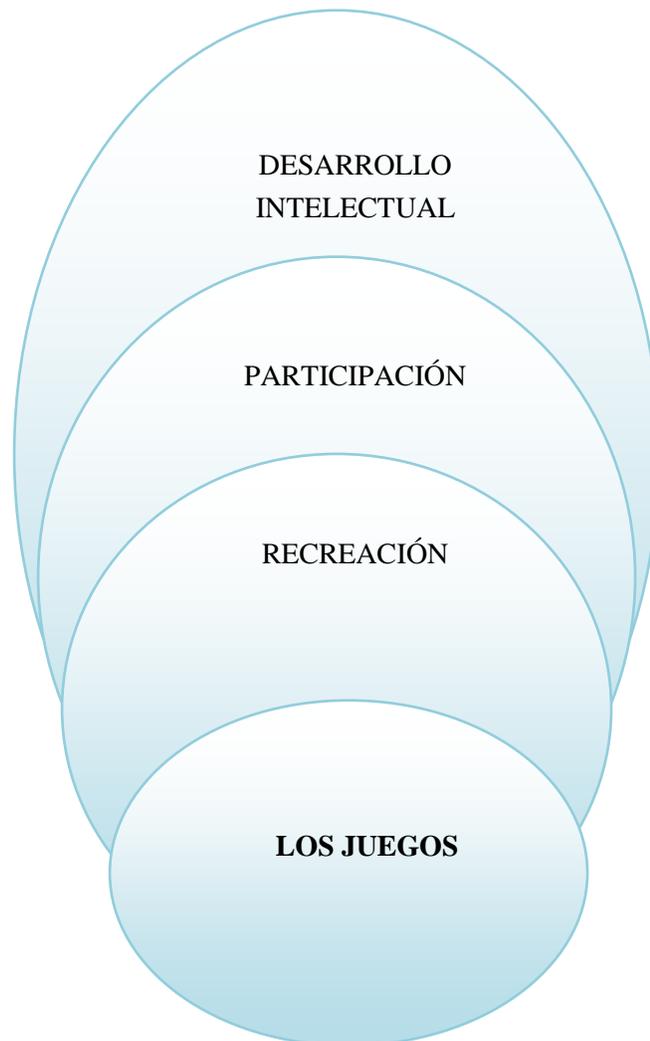
dignidad y equidad.

- El Código de la Niñez y Adolescencia es un conjunto de normas jurídicas que regula el ejercicio y la protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.
- Da importantes responsabilidades a los cantones y a sus autoridades locales para que movilicen recursos, definan planes y ejecuten acciones.
- Establecer las Juntas Cantonales de Protección de los Derechos de los NNA que han sido violados sean restituidos.
- Promueve las políticas sociales para que todos los niños y niñas vayan a la escuela y su salud sea atendida.
- Dispone medidas especiales de Protección en los casos de maltrato, trabajo infantil y abuso sexual
- Da importantes responsabilidades a los cantones y a sus autoridades locales para que movilicen recursos, definan planes y ejecuten acciones.
- Establecer las Juntas Cantonales de Protección de los Derechos de los NNA que han sido violados sean restituidos

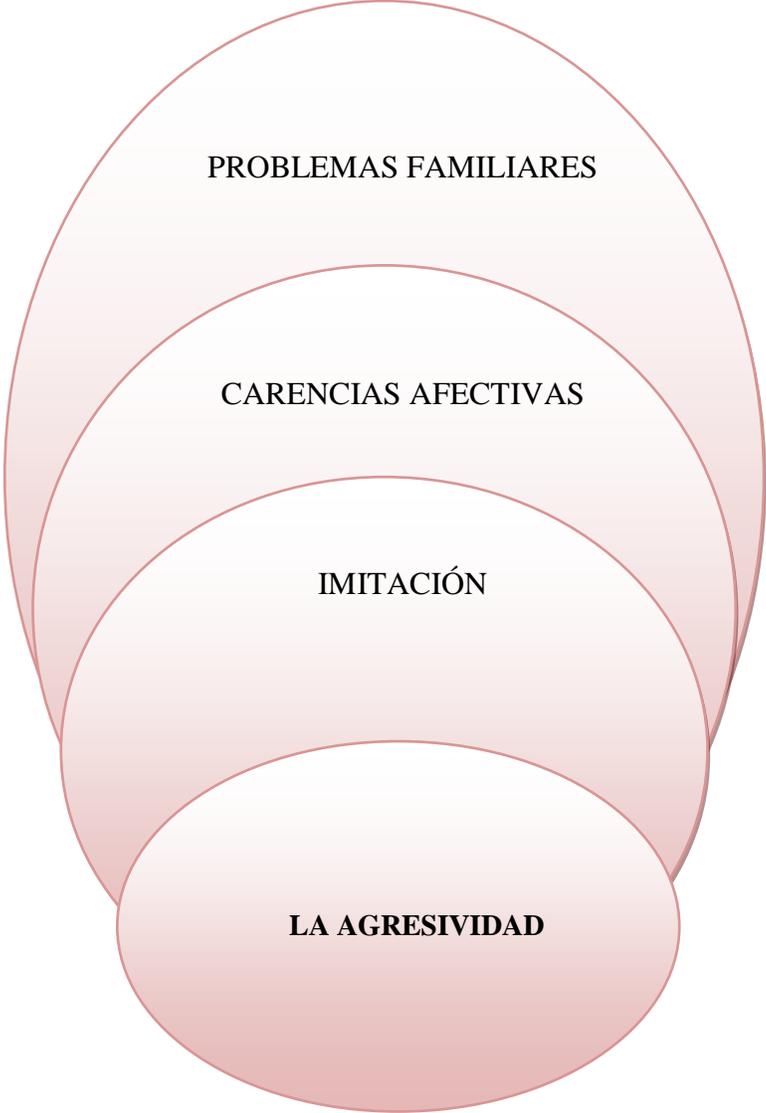
La ley en detalles INNFA, 2003

2.5 CATEGORIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE



VARIABLE DEPENDIENTE



EL JUEGO

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: “iocum y ludus-ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Huizinga (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va

acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Estos y otros autores como Roger Callois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo a parte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Carácter

El juego tiene carácter universal, es decir, que los niños de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

Juego versus diversión

Los juegos dirigidos son actividades de esparcimiento para el desarrollo intelectual, afectivo y social. Es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno. Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos. El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.

- Estar a disposición del niño

- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

- El juego permite al niño:
 - Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.

 - Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.

 - Interactuar con sus iguales.

 - Funcionar de forma autónoma.

- El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

PARTICIPACIÓN

El objetivo es plantear algunos elementos de análisis para estimular la participación cotidiana de los niños en los programas de recreación. Esquemas, estereotipos e imaginarios de niñez atraviesan todo lo que hacemos, hemos de ser conscientes de hasta que punto tenemos claridad al respecto y hasta donde reiteramos nuestro afán adulto de “formar” niños de acuerdo con nuestros propios esquemas y valores.

La construcción de espacios sociales que realmente respondan a un interés superior del niño, nos reta a un cambio de paradigmas y formas de vincularnos con ellos para acercarnos a relaciones nuevas y más equitativas. En este proceso el ocio y la recreación tienen un alto potencial para contribuir a la creación de espacios de participación real, como metodología y como medio para aportar a la formación de todas las generaciones y particularmente de los niños y las niñas en los conocimientos, habilidades y actitudes que favorezcan su protagonismo real.

La recreación está en la vida cotidiana de los niños y las niñas; permea su tiempo a través del día, lo divierte y lo forma; desde ahí es donde podemos intervenir para la construcción de ambientes y relaciones más democráticas, de tal manera que hagamos de los espacios recreativos unos espacios contruidos por y para los niños.

La participación, una estrategia y un fin en si misma

La Convención sobre los Derechos del Niño, CDN, es el referente por excelencia para promover y estimular la participación de los niños. Los artículos 12 y 13 consagran los Derechos de los Niños a formarse su propio juicio y expresar libremente su opinión en

todos los asuntos que los afecten, el artículo 15 establece el derecho a asociarse libremente y celebrar sesiones pacíficas.

La Unicef, ha estimulado diversas experiencias de participación, las cuales han planteado elementos importantes a considerar en la propuesta de avanzar en la construcción conjunta de enfoques y metodologías para promoverla, éstas son entre otras:

- La relación bidireccional entre democracia y Derechos de los Niños: los Derechos logran realizarse de preferencia en un ambiente democrático; el ejercicio del derecho a la participación por los niños promueve y crea los elementos de una coexistencia democrática de respeto mutuo, tolerancia y aprendizaje.
- Los niños emergen fortalecidos para promover y ejercer todos sus Derechos.
- Hay que distinguir entre niños y adolescentes en cuanto al tipo y contenido de la participación; de su edad y nivel de desarrollo y dependerá en gran parte el ámbito en que se da o tiene impacto esa participación (familia, escuela, comunidad, sociedad, Estado).
- La apertura de los adultos y su capacidad de “escuchar” la voz de los niños es un componente esencial de la realización de los Derechos. La falsa disyuntiva entre los Derechos de los padres y los Derechos de los niños (o los de los maestros “versus” los alumnos) se resuelve en esa disponibilidad de “escucha”.

Participación infantil y recreación

No es nuestro motivo entrar a analizar los conceptos de ocio y recreación, sin embargo es conveniente aclarar la posición desde la que se parte. En primer lugar se habla del ocio como una necesidad del ser humano que es de primera importancia en la vida de las personas. Desde la postura aquí expuesta se asume que el ocio es una experiencia humana

que les posibilita a las personas experimentar vivencias que trascienden el goce y la diversión para alcanzar propósitos orientados a su propio desarrollo humano. Esta experiencia según los diversos autores se caracteriza por una percepción de libertad y autosatisfacción y puede ser elegida por muy diversos fines.

Por otra parte la recreación se asume como el medio a partir del cual se crean las condiciones para que personas, grupos o colectivos alcance experiencias óptimas de ocio, a través de alternativas estructuradas o no estructuradas, basadas en decisiones autónomas que le permiten a las personas separarse de las actividades de la vida cotidiana y comprometerse psicológicamente con la vivencia. Para crear condiciones de posibilidad favorables para el desarrollo humano, se apuesta por un proceso de educación para el ocio, la recreación y el tiempo libre, donde las personas desarrollan la capacidad para tomar decisiones autónomas y responsables acerca de cómo usar su tiempo y el cómo articularlo a un proyecto de vida orientado por el desarrollo humano.

Nuestra experiencia con niños y a partir del trabajo realizado con ellos hemos encontrado que vinculan sus representaciones sociales de la recreación con calidad de vida, salud física, acercamiento intercultural, educación ambiental, el juego, el juguete, el parque, los amigos y la participación sólo por mencionar algunos de los referentes que ellos asumen en el momento de definir o expresarse acerca del derecho a la recreación. En el análisis de contenidos de los textos y gráficas de niños de todo el país encontramos como más allá de la diversión y el juego, la recreación es asumida por los niños como parte integral de sus vidas.

Y esa es un poco la apuesta que se hace en este texto, que dadas las condiciones de nuestro país, las potencialidades de la recreación como mediadora de procesos de desarrollo educativo y social, debemos asegurarnos a través de los espacios que facilitamos contribuir a transformar la sociedad. Actualmente, cada vez nos encontramos más cercanos en la opinión que la recreación y como sector debe asumir una posición ética y social frente a los problemas del país y sus necesidades de desarrollo. Es bajo este supuesto que se considera

que debemos aportar a la construcción de una sociedad más democrática, y que contribuir a la apertura de espacios para la participación infantil y la construcción de una pedagogía que la promuevan y estimulen desde la primera infancia, es una responsabilidad que nos compete.

El contribuir a procesos de formación de sujetos políticos de la infancia pueden en el mediano y largo plazo conducir a un cambio social real. La hipótesis es que la recreación está en capacidad de crear escenarios para el desarrollo humano, donde prime el interés superior del niño, y que considere las influencias sobre el individuo, de éste en relación con los otros y las condiciones del entorno. Es así como alternativas de uso del tiempo no ocupado de las personas en tareas laborales como el voluntariado u organizaciones de base (deportivas, culturales, recreativas), llegan a tener una amplia incidencia sobre los procesos de fortalecimiento y cohesión de las comunidades.

Un ejemplo de la importancia que autores le han dado a la recreación como un medio para el cambio social es la jerarquía propuesta por Jensen¹ quien sugiere una pirámide donde en la base ubica los actos destructivos para la sociedad o para uno mismo, hasta llegar al más alto nivel que enuncia como el servicio a otros. Aunque esta jerarquía tiene una carga altamente valorada, muestra como el ocio puede contribuir al cambio personal y social y como los individuos toman decisiones acerca de sus propias alternativas. El potencial del cambio social y la oportunidad para conducir a la justicia social puede ocurrir en cualquiera de los niveles de la jerarquía e ilustran como los beneficios pueden darse tanto individual como colectivamente. En la medida que un individuo asciende en la jerarquía su contribución a la construcción de comunidades mejores será más alta.

Kelly, por su parte plantea que el ocio abre espacios para la formación de la identidad, las interacciones sociales, y oportunidades que podrían conducir al cambio social. El ocio tiene el potencial para contribuir a la construcción de comunidades más fuertes, su valor

descansa en encontrar las formas más apropiadas para contribuir a hacer del mundo un lugar más justo. El ocio puede ser un espacio de desarrollo personal así como también para promover valores asociados a la equidad, a la participación democrática y la justicia social. El ideal es ir más allá del placer personal hacia el reconocimiento de cómo el ocio contribuye al desarrollo humano, la calidad de vida y la justicia social.

Justamente algunas de los críticos del ocio y la recreación lo ven únicamente como diversión y juego, esta afirmación descansa en nuestra propia inhabilidad para ver el potencial para el cambio social desde un punto de vista más crítico. Pensar en el ocio como proceso y no como producto, puede ser útil en esta discusión. La teoría crítica enfatiza en el desafío del empoderamiento individual para lograr el cambio. Este se focaliza no únicamente sobre la crítica y el diálogo, sino sobre una acción orientada a problemas particulares. Esta postura supone trascender los esquemas reduccionistas de entender el ocio y ayudar a otros a entenderlo, el cual debe examinar las formas de poder, la experiencia e identidades para ampliar su significado político y cultural. Exige un sistema, inclusivo y equitativo, un análisis disciplinado, crítico e innovador.

Los aprendizajes obtenidos por la experiencia han mostrado tanto elementos objetivos como subjetivos que se observan en las dinámicas y que deben ser tenidos en cuenta en el diseño y operación de programas y proyectos que pretendan favorecer procesos de participación infantil.

RECREACIÓN

La Recreación es una diversión con la intención de fijar la atención de una audiencia o sus participantes. También se fusiona con la educación, produciendo formas más eficientes y rápidas de aprender. La Recreación es una actividad destinada a dar a la gente el placer o la relajación. Una audiencia podrá participar en el entretenimiento pasivamente para ver la ópera o al cine, o activamente como en los juegos.

El juego de los deportes y la lectura de literatura se incluyen normalmente en la industria de la recreación, pero éstas son a menudo llamadas la recreación, porque implican la participación activando algo más allá del ocio. La Recreación aparece en los mamíferos. Los mamíferos se recrean para aprender. De hecho la principal función del entretenimiento es aprender. Los mamíferos se caracterizan por un cerebro evolucionado, infancia larga, cuidado parental, amamantamiento de las crías, casería en grupo, división social y no genética de trabajo.

Los mamíferos se recrean para cazar en grupo, definir jerarquías, explorar, dividirse el trabajo, entre otros. La recreación entre los mamíferos (caninos, felinos, acuáticos, primates) se basa en la imitación y en la exploración por ensayo y error. En los mamíferos hay una ausencia total de entretenimiento simbólico. Los chimpancés y otros primates tienen la capacidad de utilizar representaciones, pueden por ejemplo usar algunas palabras, pero no aparece en ellos ninguna forma de juego simbólico. La recreación de los chimpancés tiene las mismas características que el de todos los mamíferos. La aparición de la recreación es simbólico se presenta exclusivamente en los niños humanos, junto con el lenguaje -intrínsecamente simbólico-

En los seres humanos, luego de la aparición de la recreación, hacia los 2 años, comienza una etapa de entretenimiento social, en el que los niños juegan cada vez más entre sí y con los adultos, utilizando el lenguaje. Esta recreación social requiere cada vez más el establecimiento de acuerdos y finalmente termina en el entretenimiento formal, cuya característica esencial es que es un entretenimiento con reglas muy claras.

Los juegos de canicas (bola ña) son un excelente ejemplo de juegos infantiles con reglas, hacia los 6 años de edad. En la historia de la especie humana es probable que el entretenimiento formal aparezca luego de la sedentarización resultado de la agricultura y la escritura. En el juego formal el objeto son las reglas en sí mismas, no las representaciones. Gracias a esta capacidad para establecer reglas y jugar dentro de ellas la especie ha podido construir "entretenimientos" claves como la democracia, la religión y la ciencia. Crear

juegos con reglas es la esencia de la evolución de la civilización. A partir de los 7 años los niños pueden utilizar reglas para manipular los objetos, interactuar socialmente o para generar conocimiento, los tres usos fundamentales del juego y de las reglas.

La Recreación Didáctica. En la actualidad los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica. El Juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Beneficia a los estudiantes pues vivimos en una sociedad que esta basada en reglas.

Además los juegos permiten a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta además favorece el intercambio grupal. Rescata de la imaginación la fantasía y surge en los adultos el espíritu infantil, lo que permite que surja nuevamente la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontaneo y sobre todo lo autentico al momento de reaccionar ante las situaciones que se nos presentan.

DESARROLLO INTELECTUAL

La investigación científica sobre el desarrollo infantil hizo grandes progresos a comienzos del siglo XX. Uno de los mayores estímulos sería la introducción, en 1916, por parte del psicólogo estadounidense Lewis Terman, del test de inteligencia conocido hoy como test de Stanford-Binet, que condujo a una serie de estudios sobre el desarrollo intelectual del niño. En la década siguiente, un grupo de científicos estadounidenses comenzaron a realizar observaciones de carácter longitudinal a gran escala de los niños y sus familias: el mismo niño era seguido, observado y examinado durante un cierto periodo de su desarrollo.

El psicólogo estadounidense Arnold Gesell creó un instituto de investigación en la Universidad de Yale con el único objetivo de estudiar a los niños, analizando su comportamiento a través de filmaciones. Además de introducir esta técnica, Gesell aplicó el método cruzado por secciones, en el que distintos niños son observados a varias edades diferentes, planteando por vez primera un desarrollo intelectual por etapas semejantes a las del desarrollo físico infantil.

Los resultados reunidos durante un periodo de veinte años ofrecieron información abundante sobre los esquemas y las cifras claves en el desarrollo evolutivo, del que también se señalaron pautas, según la edad, para una amplia variedad de comportamientos. Estas normas serían empleadas tanto por los profesionales de la educación como por los padres para valorar su desarrollo. El problema de estos estudios basados en la observación fue que, al tomar como punto de partida la evolución y la genética, no hicieron referencia en las variables ambientales, que fueron prácticamente excluidas de los trabajos sobre la inteligencia.

La teoría del psicólogo suizo Jean Piaget, que señala distintas etapas del desarrollo intelectual, postula que la capacidad intelectual es cualitativamente distinta en las diferentes edades, y que el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir competencia intelectual. Esta teoría ha tenido una influencia esencial en la psicología de la educación y en la pedagogía, afectando al diseño de los ambientes y los planes educativos, y al desarrollo de programas adecuados para la enseñanza de las matemáticas y de las ciencias.

Los pediatras también controlan el crecimiento y el desarrollo normal de los niños según parámetros intelectuales y motores. Los retrasos en el desarrollo pueden apuntar a una nutrición inadecuada, envenenamiento con sustancias del medio ambiente como el plomo, o hiperactividad. Además, los pediatras deben estar atentos a ciertas enfermedades que suelen aparecer en la infancia, como alergias, inmunodeficiencias, y epilepsia.

AGRESIVIDAD

El tratamiento de la agresividad en un niño, en los casos que sea persistente su conducta agresiva, debe estar sometido a un profesional especializado. El tipo de tratamiento que se utilizará dependerá del resultado de la evaluación que se haga. Lo primero que harán será identificar, a través de observaciones, charlas y entrevistas, los antecedentes (causas y reacciones a la frustración) y los consecuentes (qué es lo que gana con la agresión) del comportamiento agresivo del niño.

Teniendo en cuenta de que la conducta agresiva de un niño es un comportamiento aprendido y como tal se puede modificar, la intervención de los padres bien como de los profesores es muy importante. El castigo físico no es aconsejable en ninguno de los casos porque sus efectos son generalmente negativos: se imita la agresividad y aumenta la ansiedad del niño. Si nos empeñamos en cambiar la conducta agresiva de nuestro hijo, y mantenemos la paciencia y la perseverancia, seguramente solucionaremos el problema.

Consejos contra la conducta agresiva infantil

La psicóloga Gloria Marsellach Umbert, autora del libro Recetas del psicólogo en la red, define algunas pautas sobre cómo solucionar el problema. Según ella, se debe seguir un plan:

Identificar el tipo de conducta, es decir, qué es lo que nuestro hijo está haciendo exactamente. Hay que ser objetivos y específicos en la respuesta. Si el niño patatea, grita, o de que forma expresa su agresividad.

Apuntar diariamente en una tabla, y durante una semana, cuantas veces el niño aplica la conducta de agresividad. Anotar qué es lo que provocó el comportamiento. Con lo cuál será necesario registrar los porqués y las respuestas. Apuntar también en qué momentos los ataques agresivos, son más frecuentes.

Elegir dos objetivos para modificar la conducta: debilitar la conducta agresiva y reforzar respuestas alternativas deseables existentes en el repertorio de conductas del niño o en la enseñanza de habilidades sociales. Ejemplos:

Los padres deben reducir los estímulos que provocan la conducta. Enseñar al niño a permanecer en calma ante una provocación. Recompense a su hijo cuando éste lleve a cabo un juego cooperativo y asertivo. Cuando esté determinado el procedimiento que utilizará, poner en práctica el plan. Debe continuar registrando la frecuencia con que su hijo emite la conducta agresiva para así comprobar si el procedimiento utilizado está siendo o no efectivo. Informar del plan elegido a todos los adultos que formen parte del entorno social del niño. Mantenga una actitud relajada y positiva y notarás los progresos. Al final, todos se sentirán mejor.

Esta agresividad puede realizarse de forma directa o indirecta. La **agresividad directa** hecha mediante una acción física como pegar, empujar, morder; o una acción verbal, por medio de insultos, maldecir, decir groserías. La **agresividad indirecta** se manifiesta cuando el niño daña objetos o pertenencias de la persona a quien quiere agredir; o contenida cuando el niño hace muecas, grita o murmura su frustración. Fuera cual sea el tipo de agresividad, todas representan un estímulo negativo que causará que la víctima se defienda, se queje, evite o escape.

La agresividad infantil puede surgir y ser aceptable hasta cierto punto, cuando los niños son pequeños y están empezando a hablar tienen limitaciones de comunicación, lo cual produce desacuerdo y frustración que descargan generalmente con una agresividad directa, este comportamiento se va disipando conforme el niño adquiera más habilidades en el habla y la comunicación; de igual forma, cuando el niño quiere armar un rompecabezas, y no puede hacerlo, la frustración hará que tire el rompecabezas (agresividad indirecta), conforme vaya creciendo aprenderá a auto controlarse y ser más tolerante. Si el comportamiento agresivo persiste y se descontrola, representará un problema que originará el rechazo de sus compañeros e inclusive familiares.

¿Por qué se genera?

Falta de coherencia en la educación: genera confusión en el niño. Una conducta es castigada unas veces y otras no; o hasta es elogiada. Cuando se castiga una agresión, con agresión física o mediante amenazas. Si el padre regaña al niño pero la madre no lo hace, genera contradicciones entre los padres que se descalifican delante de los hijos.

Padres permisivos: Que dejan a sus hijos hacer lo que quieren y no les enseñan normas de convivencia. Una educación poco exigente fomenta conductas agresivas porque el niño crece creyendo que es dueño del mundo y tiene derecho a hacer lo que desee sin tener en cuenta a los demás. Al interrelacionarse con otras personas, que no serán permisivas como sus padres, querrá seguir este camino y al no conseguirlo generará frustración y enojo que desencadenando una reacción agresiva.

Relaciones deterioradas. En la familia, y principalmente entre los padres generan tensiones que pueden inducir al niño a comportarse agresivamente porque el niño vive en un ambiente conflictivo donde es probable se sea maltratado físicamente.

Consecuencias. Los niños agresivos en general no saben enfrentar adecuadamente situaciones complicadas o problemáticas, actúan agresivamente porque es la única forma que conocen para resolver sus problemas, nadie les ha enseñado otra manera de actuar y responder, de corregir el problema en la primera infancia, éste se afianzará en años posteriores trayendo problemas mayores como el fracaso escolar y conductas antisociales, por la falta de habilidad para socializar e integrarse a su ambiente.

Imitación. Los niños imitan conductas agresivas que ven y repiten estas conductas en su vida cotidiana:

Al ver modelos agresivos de personajes de programas de televisión. El ambiente de la casa, el colegio, el barrio donde se viva, influirá sobre el niño. Si son educados con agresividad,

siendo víctimas de violencia física o verbal se les enseña a usar la agresividad para conseguir lo que quieren. Cuando se usa violencia para resolver problemas hogareños se enseña a que los conflictos y discrepancias se resuelven con agresividad.

CARENCIAS AFECTIVAS

Crea desconcierto en los niños, repercutiendo negativamente porque el niño tratará de llamar la atención mediante el único recurso que les queda: las conductas agresivas. Dejar que el niño que haga lo que quiera, sin límites para que “exploren” y aprendan, hacen que el niño sienta que les dan todo para que no molesten.

La indiferencia, falta de afecto y atención entre padres e hijos. La atención y afecto que un niño necesita es que compartan con él y no dejarlos con la televisión, juguetes y caprichos; que jueguen con él y no darle todos los juguetes que quiera; que hablen y se interesen por él, no es necesario estar todo el día junto al niño, puede ser un momento diario, pero un momento especial para el niño.

PROBLEMAS FAMILIARES

En la familia, y principalmente entre los padres generan tensiones que pueden inducir al niño a comportarse agresivamente porque el niño vive en un ambiente conflictivo donde es probable se sea maltratado físicamente.

La Política considera como eje fundamental el desarrollo de la familia como núcleo primario de la sociedad, considerándola como un ente socializador que transmite y fomenta valores, actitudes, pautas de comportamiento y formas de convivencia familiar y social. El fortalecimiento en valores y la integración familiar son principios claves para devolverle a la familia herramientas y medios que le posibiliten retomar su rol con responsabilidad.

El Estado pondrá a disposición recursos y medios que fortalezcan las relaciones intrafamiliares y apoyará iniciativas que promuevan la generación de empleo e ingresos que favorezcan el bienestar económico y social, de la familia, facilitará las condiciones para que pueda acceder a una vivienda digna, y a los servicios de educación, salud y otros que conlleven al desarrollo integral del niño, niña y adolescente.

La Política involucra a la familia en aspectos de su competencia motivándoles a la coordinación, alianza y participación ciudadana abriendo así espacios y momentos de esparcimiento, identificación, integración y desarrollo humano familiar.

2.6 HIPÓTESIS

El alto nivel de incidencia de Los Juegos, repercute directamente en La Agresividad de los niños y niñas de Primer Año de educación Básica del jardín de infantes ‘Las Rosas’ de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua año Lectivo 2008 – 2009.

2.7 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Los Juegos

VARIABLE DEPENDIENTE

La Agresividad

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. LA MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Esta da a conocer una investigación que la realizaremos en el Centro de Educación donde realizaremos nuestras pasantías, será realizada mediante la observación y el análisis de los resultados.

3.2. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación que vamos a realizar es una investigación de campo y también es una investigación bibliográfica.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población que se va a realizar esta investigación será una muestra específica de 28 niños, 36 padres de familia y 14 maestros pertenecientes al paralelo "B" del jardín de Infantes "Las Rosas".

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Los Juegos Recreativos

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Los Juegos El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades.</p>	Acción	Voluntaria	¿La recreación favorece la iniciativa en el niño?	<p>Técnicas: Encuesta dirigida a Docentes.</p> <p>Instrumentos: Cuestionarios</p>
		Lúdica	¿El juego y la diversión permiten explicar mejor una clase?	
	Recreación	Distracción	¿La distracción ayuda a disminuir la rutina y el cansancio, en el niño?	
		Físico	¿Toma en cuenta usted el cansancio físico de sus alumnos luego de varias horas de estudio?	
	Esfuerzo	Mental	¿El cansancio mental puede deberse a factores como problemas en el hogar, enfermedad, etc.?	
			¿Si uno de sus alumnos no logra concentrarse en clase, participa el problema con sus padres?	
	Tiempo limitado	Seguir reglas	¿Los Juegos contribuyen a que el niño aprenda a respetar reglas, normas o pautas?	
¿Es necesario castigar físicamente a un niño cuando no respeta las reglas?				

Variable Dependiente: La Agresividad

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La Agresividad</p> <p>Hace referencia a un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea física hasta los gestos o expansiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación. Se presenta como una mezcla secuenciada de movimientos con diferentes patrones, orientados a conseguir distintos propósitos.</p>	<p>Gestos verbales</p> <p>Patrones de actividad</p>	<p>Tartamudeo</p> <p>Ansiedad</p> <p>Inferioridad</p> <p>Fracaso</p> <p>Negativa reiterada a no hablar</p>	<p>¿Ha notado en su hijo un cierto tartamudeo cuando desea expresar algo importante?</p> <p>¿Considera que la Ansiedad que experimenta el niño esta dado por un miedo no superado?</p> <p>¿Ha notado que el niño en el aula se siente inferior a sus compañeros?</p> <p>¿Prefiere su hijo no intentar nada por temor a fracasar?</p> <p>¿Siempre que a su hijo le pregunta algo importante, este se niega a hablar?</p>	<p>Encuesta a los padres de familia:</p> <p>- Cuestionario</p>

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En el presente estudio investigativo se utilizarán las siguientes técnicas que ayudarán a un mejor desenvolvimiento del problema:

TIPOS DE INFORMACIÓN	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS PARA RECOLECTAR INFORMACIÓN
Información primaria	Encuesta	Cuestionarios

La información recolectada a través de la encuesta nos ha demostrado que Los Juegos inciden directamente en la Agresividad de los niños y niñas. Nuestra investigación se realiza en el jardín 'Las Rosas', involucrando a padres de familia, estudiantes, autoridades; de modo que se integre a todos los elementos como una sola unidad y poder abordar el tema desde distintos tipos de vista y con la participación de todos.

Se utiliza principalmente la Encuesta como técnica de recolección de datos, además se cuenta con el apoyo bibliográfico - documental necesario. Se inicio la investigación con la aplicación de la encuesta a los docentes y a los estudiantes con el fin de conocer los diferentes tipos de vista. Esta información primaria obtenida se tabuló, para a partir de ello determinar los porcentajes de la frecuencia de cada una de las alternativas de respuesta, de las encuestas.

Esto sirvió para determinar el grado de influencia de Los Juegos sobre la Agresividad en sus diferentes niveles, en los niños y niñas, así como las proyecciones y efectos que en el futuro se podrán producir. Obteniendo a partir de ello conclusiones y recomendaciones necesarias para quienes tengan un acercamiento: serio, crítico, sensato que pueda justipreciar, comentando y aportando reflexiones constructivas al mismo.

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos propuestos en la presente investigación
2. ¿A qué personas o sujetos?	Docentes, niños /as
3. ¿Sobre que aspectos?	Los Juegos La Agresividad
4. ¿Quién?	Investigadora: Virginia Pilla
5. ¿Cuándo?	Marzo 2009
6. ¿Lugar de recolección de la información?	Jardín “Las Rosas”
7. ¿Cuántas veces?	98 Encuestas
8. ¿Qué técnica de recolección?	45 Fichas de observación
9. ¿Con qué?	Encuestas Fichas de observación Cuestionarios Guías
10. ¿En que situación?	En un ambiente adecuado para proceder a la aplicación de las mismas.

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente entre otras.
- Tabulación o cuadros según variables de la hipótesis propuesta.
- Representación grafica.
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e hipótesis planteados.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.

- Comprobación y verificación de hipótesis.

- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Encuesta para Docentes

Consolidado de la influencia de Los Juegos y la Agresividad.

Pregunta N° 1

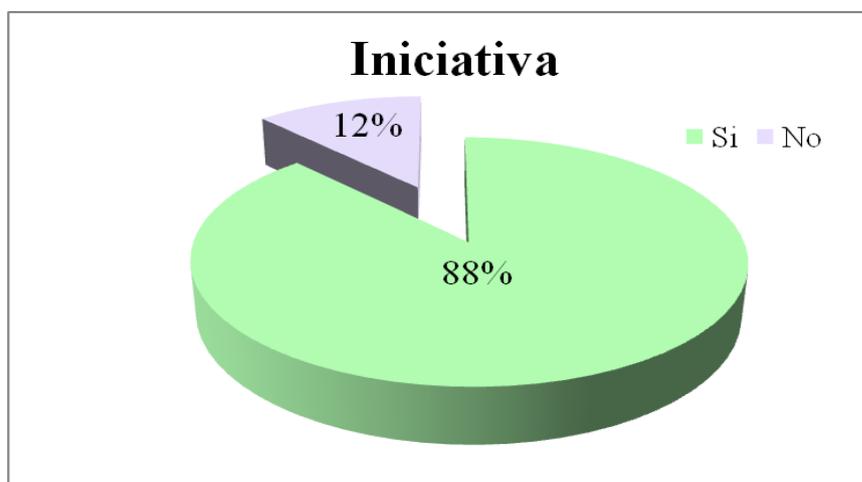
1. ¿La recreación favorece la iniciativa en el niño?

Cuadro N. 1

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	7	88%
No	1	12%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 1



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

El 88% de los docentes encuestados opina que la recreación favorece la iniciativa en el niño, mientras que el 12% dice que no. Para la mayoría de docentes es importante incluir juegos y dinámicas para desarrollar su clase y tornarla mas interesante de modo que favorezca la iniciativa, la creatividad y elimine el ocio, el cansancio, la rutina y el aburrimiento de una clase, quienes opinaron lo contrario, lo hicieron porque aun mantienen modelos pedagógicos anticuados y descontextualizados.

Pregunta N° 2

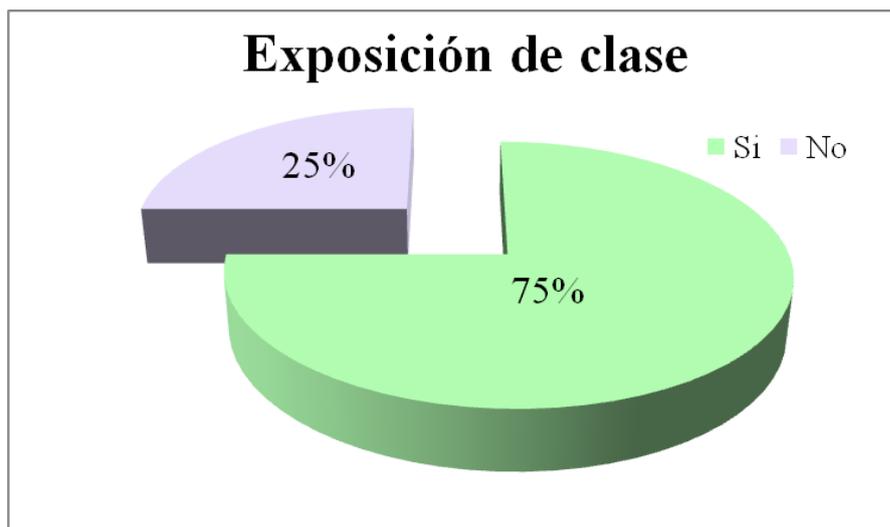
2. ¿El juego y la diversión permiten exponer mejor una clase?

Cuadro N. 2

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	6	75%
No	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 2



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

El 75% de los docentes encuestados opina que el juego y la diversión permiten exponer mejor una clase, mientras que el 25% dice que no. La mayoría de docentes admite que actividades divertidas permiten al niño captar mejor una clase que simplemente repetir teoría de memoria sin reflexionar o hacerlo de modo dinámico, quienes opinan que no, argumentan que se corre el riesgo de mal acostumbrar al alumno a buscar en todas las clases el juego o la diversión y no tomar en serio cuando una clase así lo demanda.

Pregunta N° 3

3. ¿La distracción ayuda a disminuir la rutina y el cansancio, en el niño?

Cuadro N. 3

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	8	100%
No	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 3



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

El 100% de los docentes encuestados opina que la distracción ayuda a disminuir la rutina y el cansancio. La mayoría absoluta de docentes opina que la distracción contribuye a disminuir lo tedioso de la rutina en actividades que en clase inevitablemente cansan y fatigan al estudiante, disminuyendo su concentración y su capacidad de intervenir y participar activamente, esto debe ser captado y tomado en cuenta por el docente que debe de inmediato proceder a dinamizar la clase y retomar la atención del estudiante. Esta distracción no solo beneficia al alumno puesto que también contribuye a relajar al maestro.

Pregunta N° 4

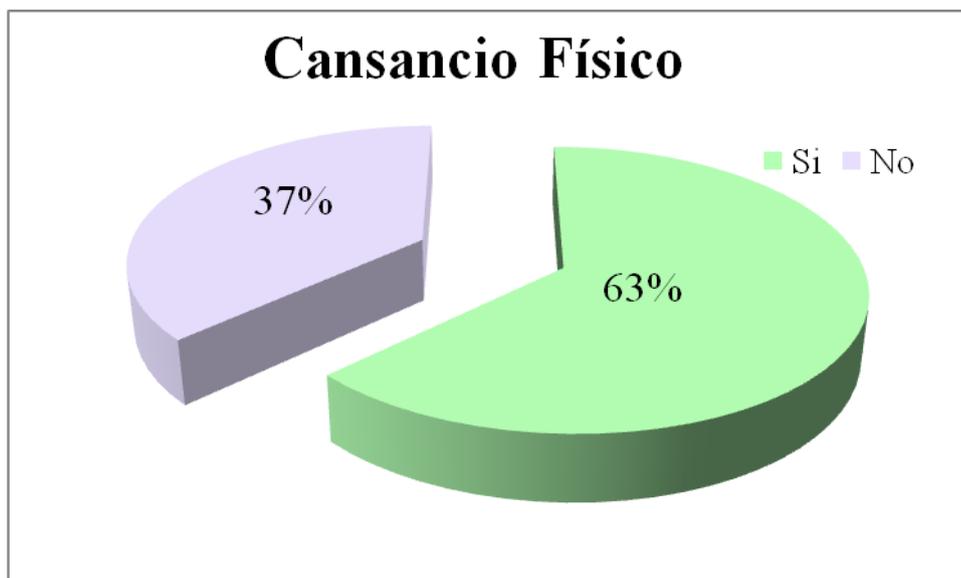
4. ¿Toma en cuenta usted el cansancio físico de sus alumnos luego de varias horas de estudio?

Cuadro N. 4

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	5	63%
No	3	37%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 4



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

El 63% de los docentes encuestados si toma en cuenta el cansancio físico de sus alumnos luego de varias horas de estudio, mientras que el 37% dice que no. La mayoría de maestros si toma en cuenta la fatiga del estudiante en clases, pues a veces el recreo o receso no basta para que el estudiante se distraiga y recupere energías, pues el cansancio mental o intelectual no es el único que debe preocupar, para ello el maestro debe de estar preparado para enfrentar y dar solución a este tipo de situaciones.

Pregunta N° 5

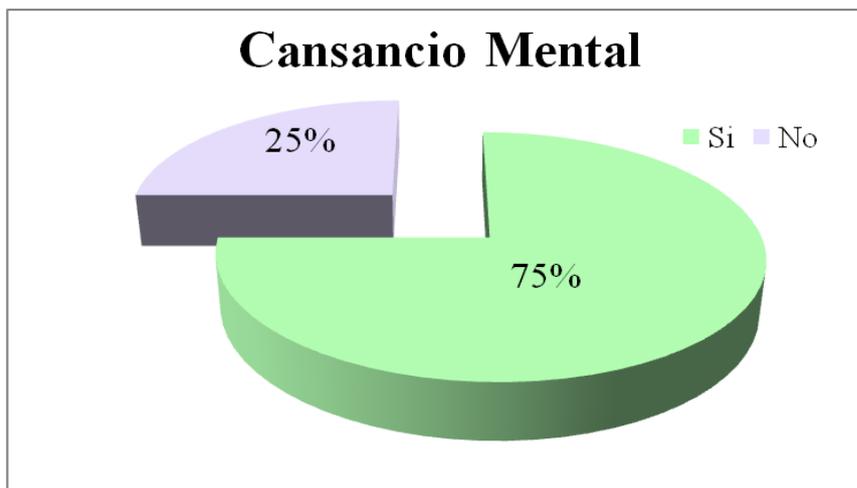
5. ¿El cansancio mental puede deberse a factores como problemas en el hogar, enfermedad, etc.?

Cuadro N. 5

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	6	75%
No	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 5



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

El 75% de los docentes encuestados opina que el cansancio mental puede deberse a factores como problemas en el hogar, enfermedad, etc. mientras que el 25% dice que no. Un porcentaje mayoritario de docentes considera que factores externos como problemas en el hogar que pueden deberse a conflictos de pareja en sus padres, economía, escasez de trabajo, enfermedad y muchos otros que aparentemente no inciden en el desenvolvimiento del alumno pero que en realidad desencadenan en falta de atención, aburrimiento, que termina por provocar desinterés y cansancio mental debido a las múltiples preocupaciones que giran dentro de su cabeza y alejan su atención de clases.

Pregunta N° 6

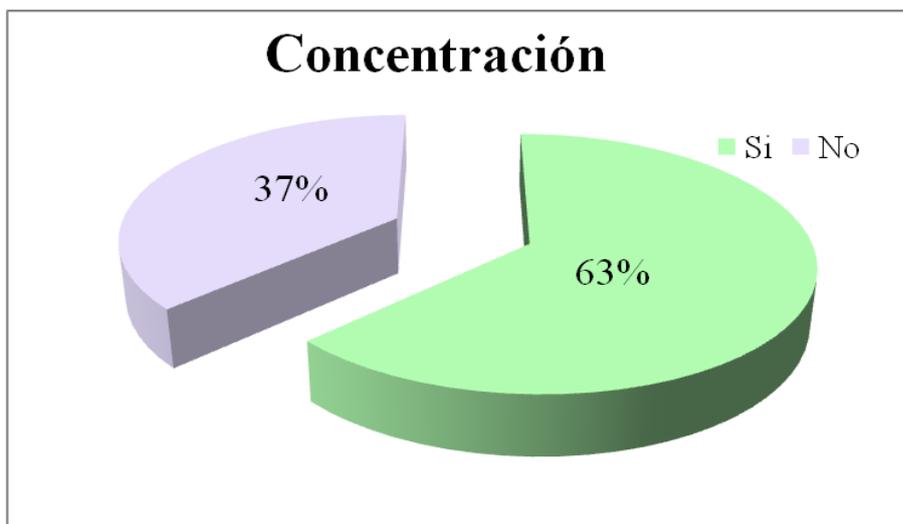
6. ¿Si uno de sus alumnos no logra concentrarse en clase, participa el problema con sus padres?

Cuadro N. 6

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	5	63%
No	3	37%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 6



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

El 63% de los docentes encuestados opina que si uno de sus alumnos no logra concentrarse en clase, participa el problema con sus padres, mientras que el 37% dice que no. Los maestros que opinaron que si y que corresponden al porcentaje mayor creen conveniente participar su preocupación por la falta de concentración del alumno con los padres del mismo, pues es necesario hacerles partícipes del desempeño del alumno en clases, ya que es mucho más fácil solucionar un problema conociendo el origen del mismo que en la mayoría de casos se encuentra en el hogar.

Pregunta N° 7

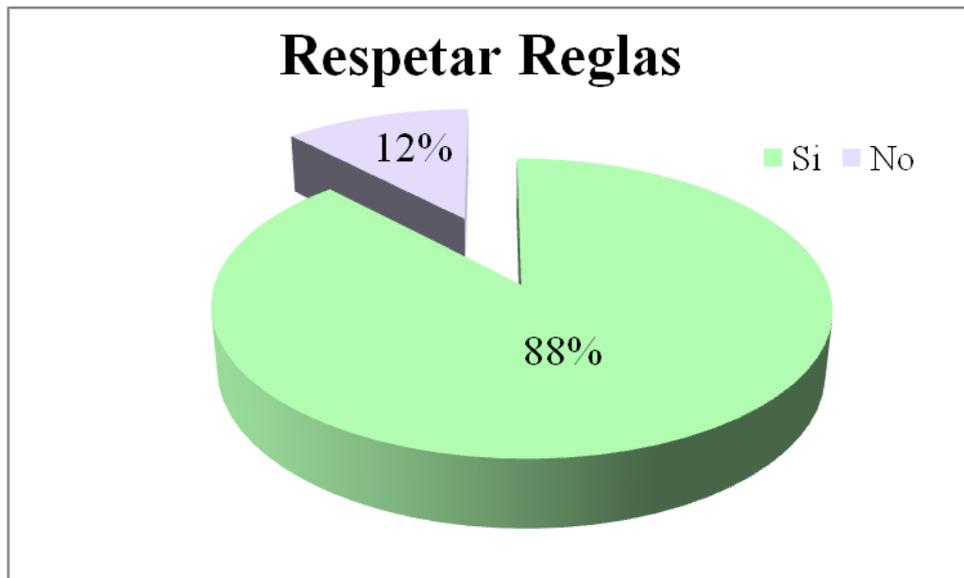
7. ¿Los Juegos Recreativos contribuyen a que el niño aprenda a respetar reglas, normas o pautas?

Cuadro N. 7

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	7	88%
No	1	12%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 7



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

El 88% de los docentes encuestados opina que los Juegos Recreativos contribuyen a que el niño aprenda a respetar reglas, normas o pautas, mientras que el 12% dice que no. Para la mayoría de docentes los Juegos Recreativos son un excelente medio para formar en el niño, valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad entre otros y el mismo hecho de saber ganar o perder sin que su integridad moral o ética se vean afectadas. Todos los juegos involucran entretenimiento, pero también pautas por las que todos deben regirse y respetar, para unos resulta fácil mientras que para otros no.

Pregunta N° 8

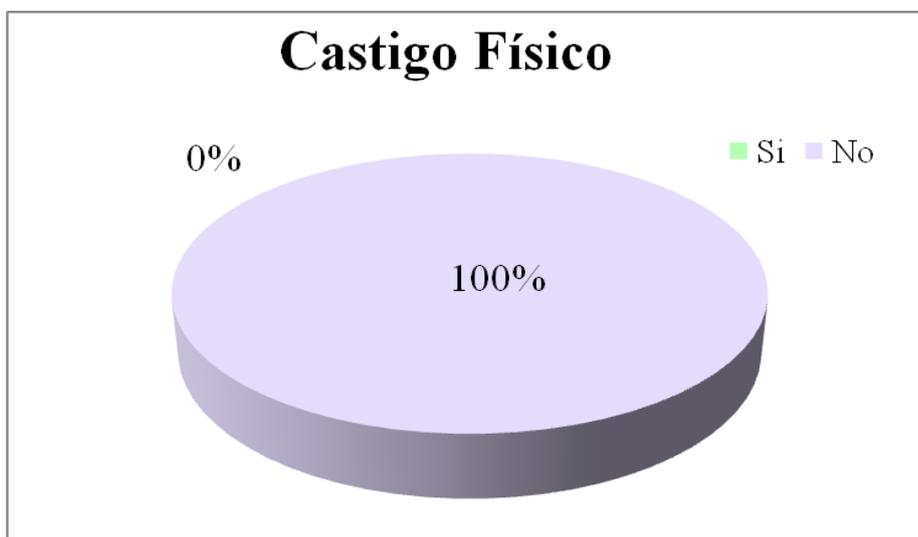
8. ¿Es necesario castigar físicamente a un niño cuando no respeta las reglas?

Cuadro N. 8

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	0	0%
No	8	100%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 8



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

El 100% de los docentes encuestados opina que no es necesario castigar físicamente a un niño cuando no respeta las reglas. La mayoría absoluta de docentes no considera el castigo físico como un recurso apropiado para generar el respeto y apego a reglas y pautas que se requiere por parte de todos quienes participan en un juego, puesto que el mismo juego como medio de enseñanza permite formar en el niño el respeto a las reglas básicas, y desde luego hay alumnos que de manera fácil y rápida, capta su aprendizaje e importancia para otros no; y esto se debe no a la rebeldía innata del niño sino que involucra la formación que recibe en el hogar por parte de su familia.

Encuesta para Padres de Familia

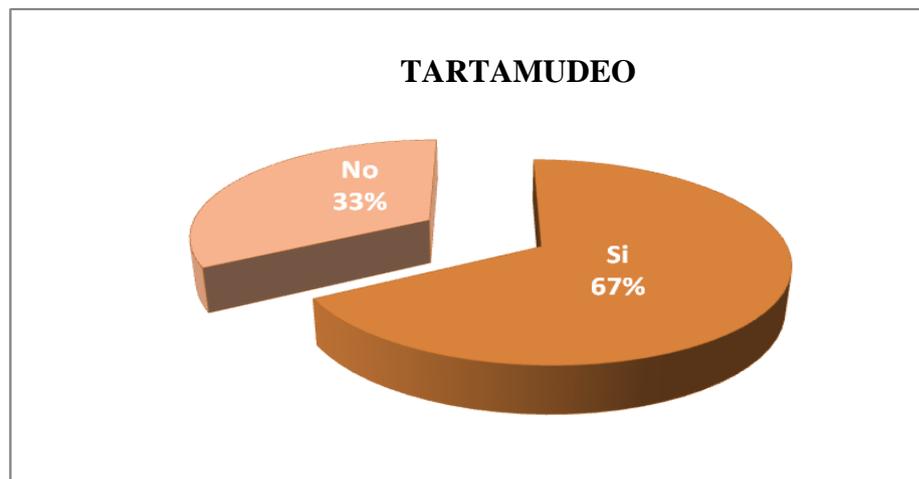
1. ¿Ha notado en su hijo un cierto tartamudeo cuando desea expresar algo importante?

Cuadro N. 1

Alternativas	Frecuencia	%
Si	40	67%
No	25	33%
Total	65	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 1



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 67% de los Padres de familia han notado en su hijo un cierto tartamudeo cuando desea expresar algo importante, el 33% opina que no. Es decir que la mayoría de los padres que tiene problemas de agresividad con su hijo nota que éste no puede articular correctamente las palabras al dialogar.

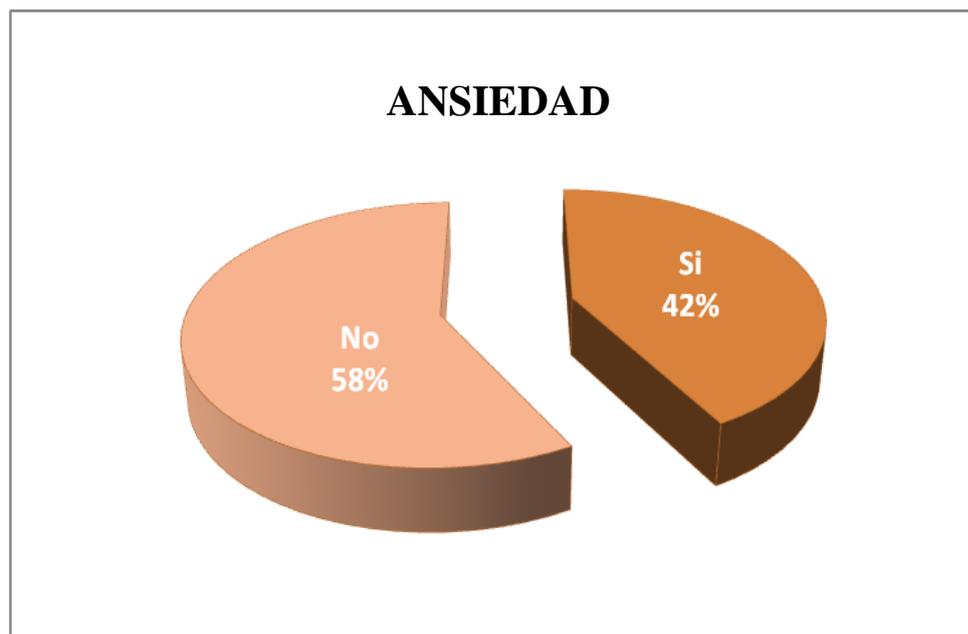
2. ¿Considera que la Ansiedad que experimenta el niño esta dado por un miedo no superado?

Cuadro N. 2

Alternativas	Frecuencia	%
Si	25	42%
No	40	58%
Total	65	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 2



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 42% de los Padres de familia consideran que la Ansiedad que experimenta el niño esta dado por un miedo no superado, el 58% opina que no. Es decir que los Padres de familia ven que su hijo es agresivo a partir de un miedo que no pudo superar a tiempo.

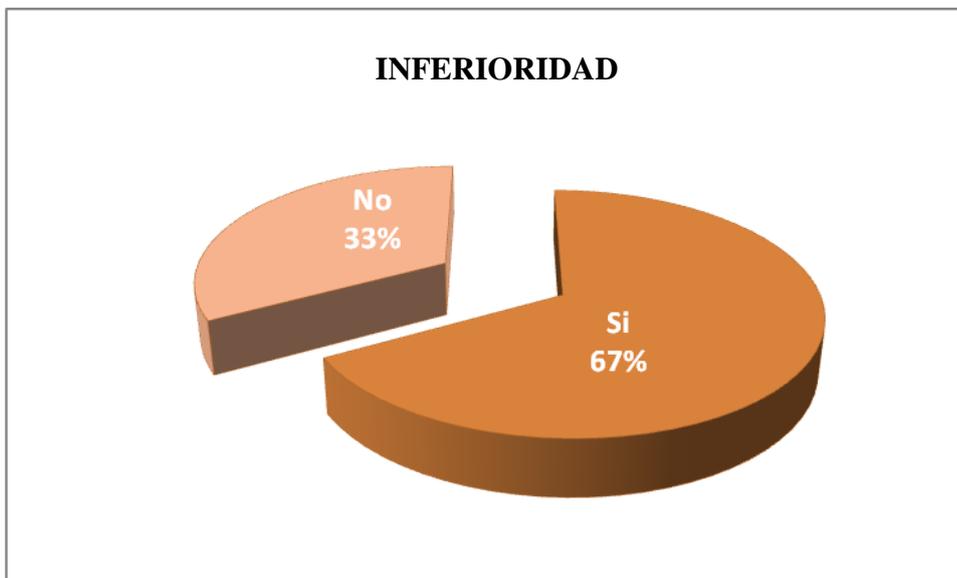
3. ¿Ha notado que el niño en el aula se siente inferior a sus compañeros?

Cuadro N. 3

Alternativas	Frecuencia	%
Si	40	67%
No	25	33%
Total	65	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 3



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 67% de los Padres de familia ha notado que el niño en el aula se siente inferior a sus compañeros. Es decir que la mayoría que muchas de las veces en que su hijo es agresivo es porque se siente inferior a sus compañeros.

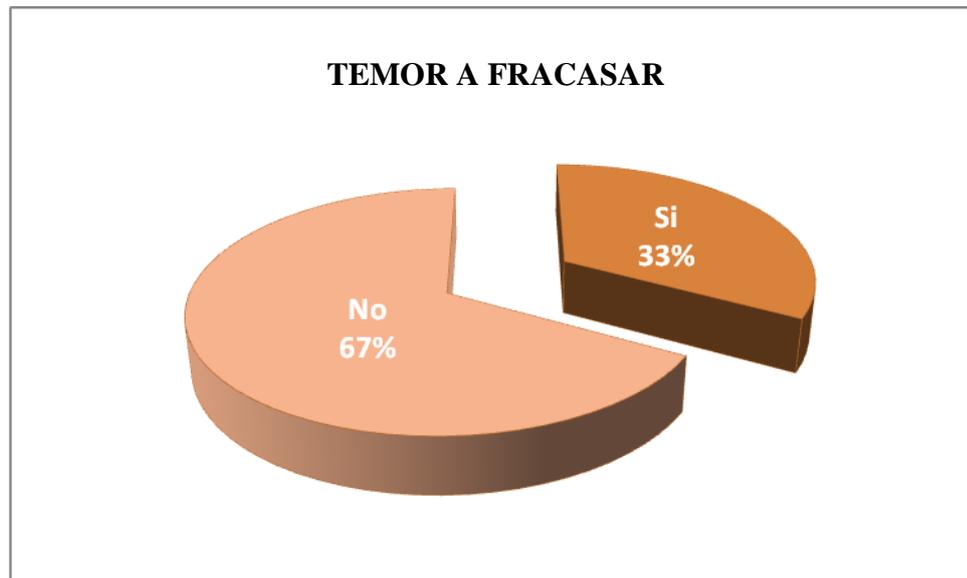
4. ¿Prefiere su hijo no intentar nada por temor a fracasar?

Cuadro N. 4

Alternativas	Frecuencia	%
Si	20	33%
No	45	67%
Total	65	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 4 Temor a Fracasar



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 33% de los Padres de familia considera que su hijo prefiere no intentar nada por temor a fracasar, el 67% opina que no. Es decir que la mayoría no tiene inconvenientes de ese tipo con su hijo cuando este desea emprender algo.

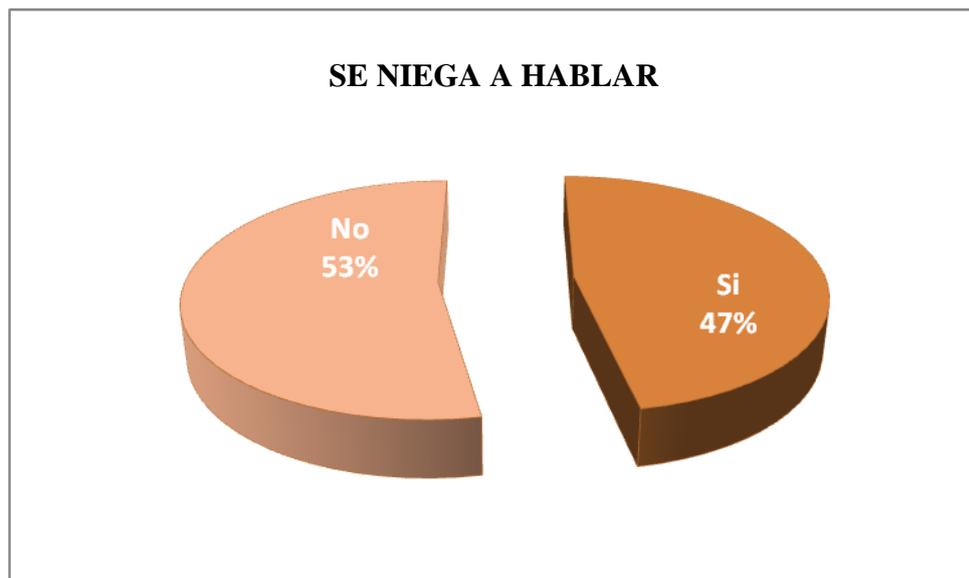
5. ¿Siempre que a su hijo le pregunta algo importante, este se niega a hablar?

Cuadro N. 5

Alternativas	Frecuencia	%
Si	28	47%
No	37	53%
Total	65	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 5 Se niega a Hablar



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 47% de los Padres de familia creen que siempre que a su hijo le pregunta algo importante, este se niega a hablar, el 53% opina que no. La mayoría está de acuerdo con que este no es un problema con sus hijos con conducta agresiva.

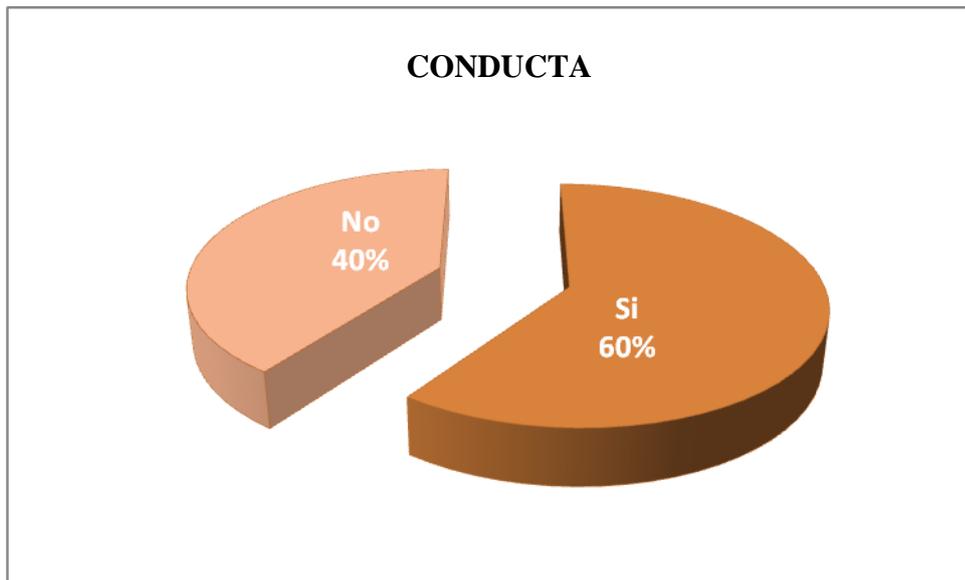
6. ¿Usted como Padre de Familia se siente responsable de que su niño no aprenda debido a su conducta?

Cuadro N. 6

Alternativas	Frecuencia	%
Si	38	60%
No	27	40%
Total	65	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 6



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 60% de los Padres de familia se siente responsable de que su niño no aprenda debido a su conducta, el 40% opina que no. Es decir que la mayoría está consiente de que el aprendizaje de su hijo depende también de su responsabilidad en el hogar.

7. ¿Ha notado que el niño tiene dificultades para seguir instrucciones en el aula por su conducta agresiva?

Cuadro N. 7

Alternativas	Frecuencia	%
Si	0	0%
No	65	100%
Total	65	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 7



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 100% ha notado que el niño tiene dificultades para seguir instrucciones en el aula por su conducta agresiva. Es decir que la mayoría admite que su hijo cuando no puede realizar sus tareas es porque no pudo o no supo seguir convenientemente las instrucciones de su maestro.

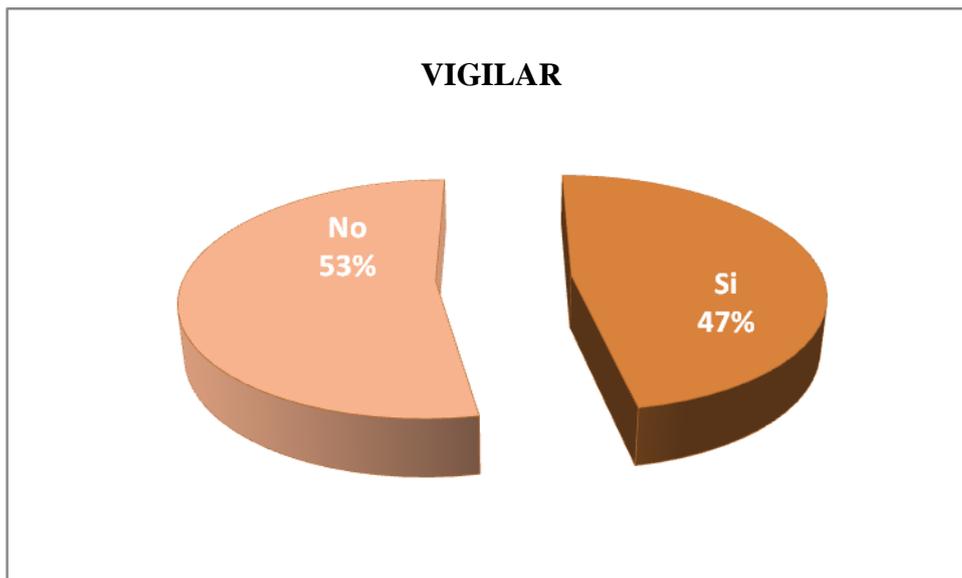
8. ¿Necesita vigilar permanentemente a su hijo cuando está a solas jugando con algún amigo?

Cuadro N. 8

Alternativas	Frecuencia	%
Si	28	47%
No	37	53%
Total	65	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 8



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 47% de los Padres de familia creen que necesita vigilar permanentemente a su hijo cuando está a solas jugando con algún amigo, este se niega a hablar, el 53% opina que no. La mayoría está de acuerdo con que este no es un problema con sus hijos con conducta agresiva.

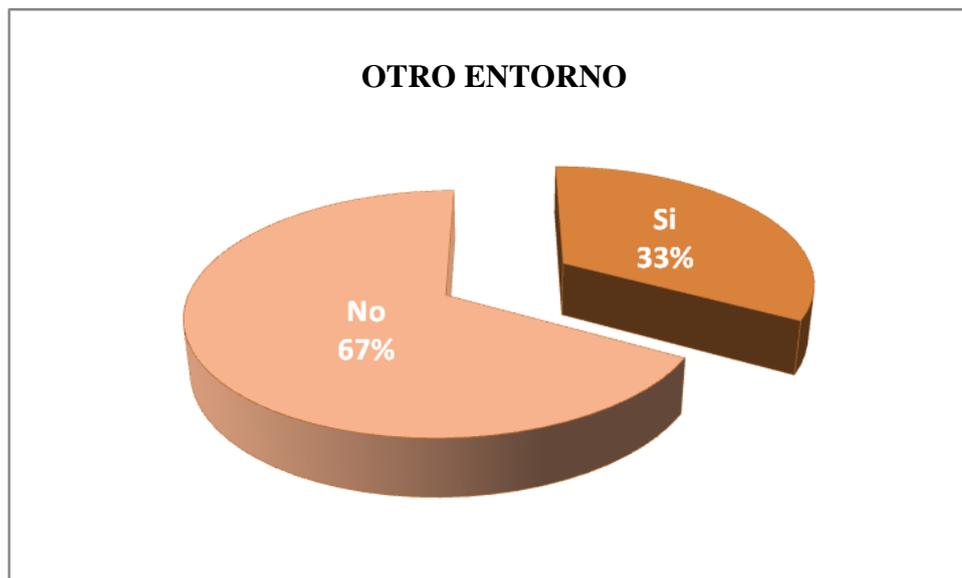
9. ¿Ha notado que su hijo tiene dificultad para adaptarse a otro entorno?

Cuadro N. 9

Alternativas	Frecuencia	%
Si	20	33%
No	45	67%
Total	65	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 9



Fuente: Encuesta
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

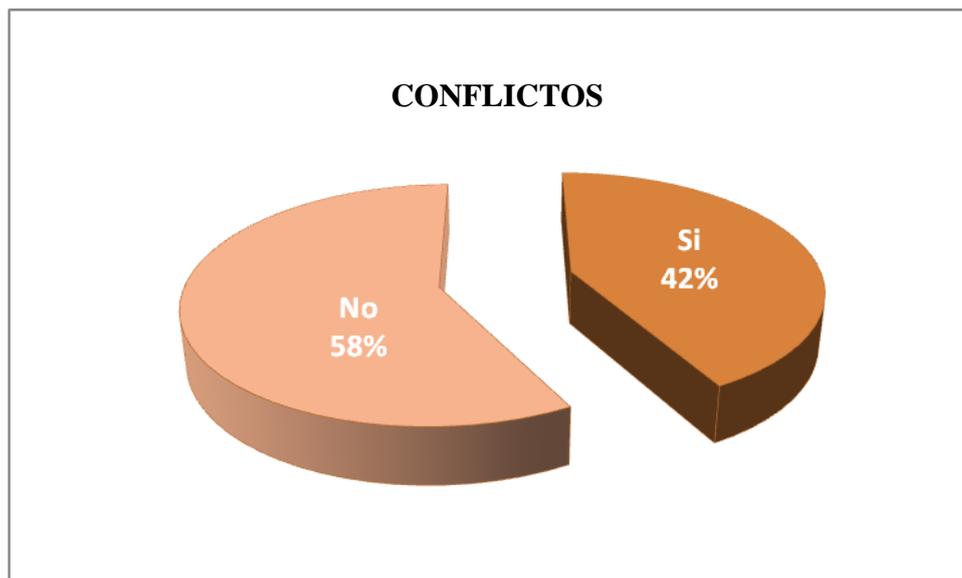
El 33% de los Padres de familia considera que su hijo tiene dificultad para adaptarse a otro entorno, el 67% opina que no. Es decir que la mayoría no tiene inconvenientes de ese tipo con su hijo cuando este integrarse a un entorno diferente al suyo.

10. ¿Presencia o es parte su hijo de conflictos familiares?

Cuadro N. 10

Alternativas	Frecuencia	%
Si	25	42%
No	40	58%
Total	65	100%

Gráfico N. 10



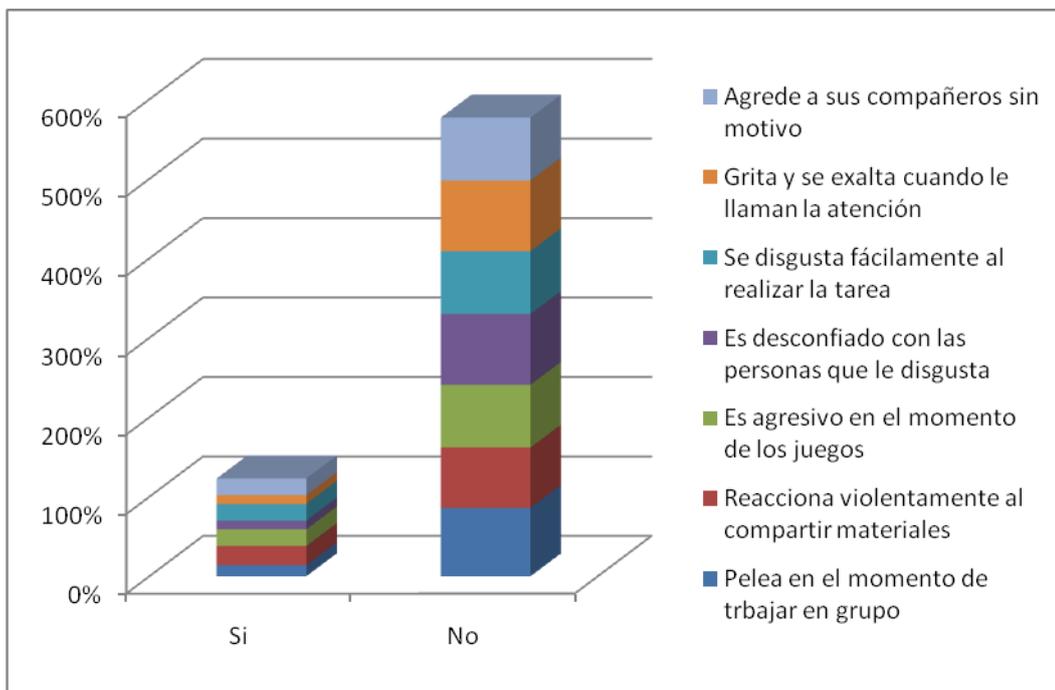
Análisis e interpretación de resultados

El 42% de los Padres de familia admite que su hijo presencia o es parte de conflictos familiares, el 58% opina que no. Es decir que los Padres de familia son prudentes al momento de un conflicto de pareja y evitan en lo posible que sus hijos lo presencien.

4.3 Análisis de los resultados del Registro de Evaluación

TABLA DE OBSERVACIÓN	Si	No
Pelea en el momento de trabajar en grupo	14%	86%
Reacciona violentamente al compartir materiales	24%	76%
Es agresivo en el momento de los juegos	21%	79%
Es desconfiado con las personas que le disgusta	11%	89%
Se disgusta fácilmente al realizar la tarea	21%	79%
Grita y se exalta cuando le llaman la atención	11%	89%
Agrede a sus compañeros sin motivo	21%	79%

Gráfico N. 11



Fuente: tabulación de pruebas a niños y niñas
Elaborado por: investigadora

Análisis e interpretación:

El 14%, 24%, 21%, 11%, 11%, 21% dice que sí, mientras que el 86%, 76%, 79%, 89% 79%. Opina que no, y el 7% admite que a veces, esto nos demuestra que el niño en un mayor porcentaje puede controlar su agresividad mediante el Juego lo que resulta una excelente estrategia y recurso pedagógico.

4.2 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Modelo Lógico

H⁰. Los Juegos no inciden directamente en La Agresividad de los niños y niñas de Primer Año de educación Básica del jardín de infantes 'Las Rosas' de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua año Lectivo 2008 - 2009.

H^a: Los Juegos si inciden directamente en La Agresividad de los niños y niñas de Primer Año de educación Básica del jardín de infantes 'Las Rosas' de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua año Lectivo 2008 - 2009.

Modelo Matemático:

$$H_0: O = E$$

$$H_a: O \neq E$$

Modelo Estadístico:

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Prueba de Hipótesis: Nivel de Significación

$$\alpha = 0.05$$

95% de Confiabilidad

Zona de Rechazo de la Hipótesis Nula

Grado de libertad (gl)

$$gl = (c-1)(f-1) = (3-1)(2-1)$$

$$gl = 2 \times 1$$

$$gl = 2$$

$$X^2_t=5,99$$

Regla de decisión:

$R(h_0)$ Si $X^2 > X^2_c$ tes decir $X^2_c > 5,99$

Prueba de Hipótesis: Chi Cuadrado

Cuadro No 11: Frecuencias observadas

VARIABLES	SI	NO	TOTAL
Los Juegos	6	2	8
La Agresividad	7	1	8
Total	13	3	16

Elaborado por: Investigadora

Cuadro No 12: Frecuencias observadas

VARIABLES	SI	NO	TOTAL
Los Juegos	40	25	65
La Agresividad	20	45	65
Total	60	70	130

Elaborado por: Investigadora

Cálculo de X^2_c

Cuadro No 13: Cálculo

O	E	$(O-E)^2/E$
6	2	8,00
7	1	36,00
40	25	9,00
20	45	13.90
Total	X^2_c	66,90

Elaborado por: Investigadora

Decisión Estadística

Con 2 grados de libertad y 95% de confiabilidad la X^2_c es de 66,90 este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (H_0) por ser superior a X^2_t que es de 5,99; por lo tanto se acepta la hipótesis alterna que dice “Los Juegos si inciden directamente en La Agresividad de los niños y niñas de Primer Año de educación Básica del jardín de infantes 'Las Rosas' de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua año Lectivo 2008 - 2009”

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Después de realizar la investigación podemos concluir que los juegos nos ayuda a la disminución de la agresividad en los niños y niñas de 4 a 5 años.
- Se puede notar que los maestros y maestras utilizan en sus horas de clases permanentemente las estrategias lúdicas logrando de esta manera excelente resultados.
- Los niños disfrutan y se sienten muy motivados cuando se trabaja con estrategias lúdicas ya que para ellos es muy motivador y relajante.
- Las órdenes con agresividad, son una forma equivocada de autoritarismo que demuestran la desesperación de los padres y hacen que el niño se sienta rechazado.
- Dar una orden sin verificar que se cumpla y dejar que el niño siga en lo suyo, es como decirle: "Tengo que darte esta orden..., pero si no me haces caso, no te preocupes, lo hago yo y no te pasará nada".

5.2. RECOMENDACIONES

- Es una forma de utilizar mas seguido los materiales adecuados
- A los maestros y maestras se lo recomienda que traten de informarse más acerca de estas estrategias lúdicas para un mejor desarrollo en los niños.
- Para mitigar la tensión el niño debe mantenerse activo y así poder descargar su energía acumulada haciendo que estén en actividades como juegos con plastilina,

bailes, en juegos de saltos ya que estos son muy beneficiosos

- Los niños deben aprender a expresar sus emociones y sentimientos de forma adecuada
- Enseñar y fomentar mediante el ejemplo hábitos de conducta socialmente aceptados.
- Los padres deben estar de acuerdo a la hora de tomar decisiones, establecer normas de convivencia y límites.
- Existen unas reglas establecidas para hacer peticiones o dar instrucciones u órdenes, éstas deben ser cortas, claras, no estar en contradicción unas con otras.
- Deben darse pocas órdenes y debemos asegurarnos de que el niño nos atiende, entiende y nos oye.
- Dependiendo de la conducta del niño se pueden utilizar distintas formas de intervención, por ejemplo, para niños “sordos” se utilizan los programas de reforzamiento y de costo de respuesta.
- Para niños que presentan continuamente rabietas se proponen la combinación de técnicas de aislamiento o tiempo fuera con el reforzamiento de las conductas de cooperación.

CAPÍTULO VI

6. LA PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

6.1.1 TEMA

Talleres para disminuir la Agresividad en los Niños y Niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Las Rosas de la ciudad de Ambato, en el Año Lectivo 2008 – 2009 mediante la utilización de los Juegos.

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La propuesta nace por la necesidad de conocer cómo la “Los Juegos inciden en la Agresividad en los Niños y Niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Las Rosas de la ciudad de Ambato, en el Año Lectivo 2008 – 2009”.

Nace la inquietud desde los mismos padres de familia al respecto y vimos la necesidad de abordar el tema debido a que era algo que involucraba no solo a niños y maestros sino también a sus progenitores.

En el análisis de contenidos de los textos y gráficas de niños de todo el país encontramos como más allá de la diversión y el juego, la recreación es asumida por los niños como parte integral de sus vidas.

Los programas de recreación tienen el potencial de ofrecer espacios de socialización donde se pueden replantear las estructuras de poder, cambiar roles, analizar las propias realidades, y armonizar intereses individuales.

Por lo antes expuesto he visto la necesidad de proponer una alternativa.

6.3 JUSTIFICACIÓN

El análisis de Los Juegos y su Incidencia en la Agresividad en los Niños y Niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Las Rosas de la ciudad de Ambato, en el Año Lectivo 2008 – 2009”, tiene múltiples beneficios, buscar aplicaciones prácticas a este recurso ayuda a lograr una aplicación más efectiva de los conocimientos del docente y la misma visión y misión de la institución y sus objetivos.

Nuestra experiencia con niños y a partir del trabajo realizado con ellos hemos encontrado que vinculan sus representaciones sociales de la recreación con calidad de vida, salud física, acercamiento intercultural, educación ambiental, el juego, el juguete, el parque, los amigos y la participación sólo por mencionar algunos de los referentes que ellos asumen en el momento de definir o expresarse acerca del derecho a la recreación.

Por otra parte los juegos se asume como el medio a partir del cual se crean las condiciones para que personas, grupos o colectivos alcance experiencias óptimas de ocio, a través de alternativas estructuradas o no estructuradas, basadas en decisiones autónomas que le permiten a las personas separarse de las actividades de la vida cotidiana y comprometerse psicológicamente con la vivencia.

Para crear condiciones de posibilidad favorables para el desarrollo humano, se apuesta por un proceso de educación para el ocio, los juegos y el tiempo libre, donde las personas desarrollan la capacidad para tomar decisiones autónomas y responsables acerca de cómo usar su tiempo y el cómo articularlo a un proyecto de vida orientado por el desarrollo humano.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

Buscar aplicaciones prácticas que nos permitan utilizar mejor el recurso de los juegos.

6.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS

- Posibilitar a los niños experimentar vivencias que trascienden el goce y la diversión para alcanzar propósitos orientados a su propio desarrollo humano por medio de los Juegos.
- Elaborar actividades didácticas en clase que ayude a erradicar el ocio y el desobligo en los alumnos.
- Abrir un espacio de diálogo (Foro) con los padres, donde puedan manifestar abiertamente sus inquietudes y comentarios y nutrirse mutuamente junto a experiencias de otros.

6.5 FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

Esta propuesta cuenta con el recurso humano, técnico y financiero que requiere su realización, en del Jardín de Infantes Las Rosas de la ciudad de Ambato.

La coyuntura actual, favorece la ejecución de una propuesta en el Jardín de Infantes Las Rosas de la ciudad de Ambato, en medio del reconocimiento de incidir en la formación profesional toda vez que, según la actual reforma educativa nacional, el nivel Preescolar, adquiere mayor importancia, al constituirse desde el próximo año en el primer año de la educación inicial básica, al cual acceden de manera obligatoria todos los niños y niñas.

Tenemos a nuestra disposición recursos necesarios como herramientas, conocimientos, habilidades, experiencia, etc., que son necesarios para efectuar las actividades o procesos que requiere el proyecto. En este proyecto se considera que los recursos técnicos actuales son suficientes.

Así mismo contamos con los recursos económicos y financieros necesarios para desarrollar o llevar a cabo las actividades o procesos habiendo considerado el costo del tiempo, el costo de la realización y el costo de adquirir nuevos recursos.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

Se basa principalmente que en los en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Las Rosas de la ciudad de Ambato, no se ha realizado un estudio, pues se debe sensibilizar a los niños, padres, autoridades al respecto.

La recreación esta presente siempre y cuando el niño se siente libre de actuar con los juegos, el sabe que es para su utilización y que el tiempo que pueda estar (15 minutos en la piscina de pelotas por ejemplo) será aprovechado al máximo. También es de tener en cuenta que en los juegos mecánicos no hemos observado aquellos que son manejados por maquinas a motor, como montaña rusa o rueda de Chicago, así como carros chocones y parecidos, puesto que el objetivo era diferente y creemos que los resultados cambian para nuestras inquietudes.

6.7 METODOLOGÍA

La concepción teórico metodológica que se aplica para el estudio de Los Juegos supone un proceso dialéctico tanto para la definición de las variables como para los indicadores.

6.7.1 MODELO OPERATIVO

Diseñar un taller dirigido a padres de familia e hijos.				
ACTIVIDAD	TEMA	RESPONSABLE	RECURSOS	INICIO
Video conferencia	Los Juegos y sus beneficios	Orientador	DVD Video	Segunda semana de Marzo

Diseñar un taller dirigido a hijos.				
ACTIVIDAD	TEMA	RESPONSABLE	RECURSOS	INICIO
Taller para niños	¡Juguemos y aprendamos!	Docentes y pasantes	Teatrino, títeres	Tercera semana de Marzo

Diseñar un foro conferencia dirigido a padres de familia.				
ACTIVIDAD	TEMA	RESPONSABLE	RECURSOS	INICIO
Foro / Conferencia	Como jugar y aprender en casa	Orientador	Volantes Infocus Computador	Segunda semana de Abril

6.7.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	INICIO/FIN	RESPONSABLE	PRESUPUESTO	ASISTENTES
Video conferencia para padres e hijos	8 Marzo/13 de Marzo	Orientador	\$35,00	Padres e hijos
Taller para niños	15 Marzo/19 de Marzo	Decente y pasantes	\$60,00	Hijos
Foro / Conferencia	5 Abril/9 de Abril	Orientador	\$45,00	Padres e hijos

EVALUACIÓN: Padres, niños y autoridades.

6.8 ADMINISTRACIÓN

Para la ejecución de mi propuesta de la realización de talleres se debe ejecutar un presupuesto que cubra recursos materiales y tecnológicos necesarios para que las autoridades logren mejorar la Agresividad en los Niños y Niñas de Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Las Rosas de la ciudad de Ambato, en el Año Lectivo 2008 – 2009”

6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Para cumplir con esta previsión me permito anexar la matriz que servirá para evaluar resultados.

EVALUACIÓN:

No.	INDICADORES	VALORES				
		1	2	3	4	5
1	Video/Conferencia para padres e hijos					
2	Taller padres niños					
3	Foro/Conferencia					

BIBLIOGRAFÍA

Cecilio Adorna. La participación de niños y adolescentes en el contexto de la Convención sobre los Derechos del Niño: Visiones y perspectivas Actas del Seminario Bogotá, 7-8 de diciembre de 1998

Díaz Gómez, L. La Participación de las niñas y los niños y la formación de ciudadanía. En Memorias Derechos de la Niñez y la Juventud – Primer Encuentro Interuniversitario. Unicef Colombia, Bogotá, Colombia, Diciembre de 2001.

Gaitán, A. Protagonismo Infantil. En la participación de niños y adolescentes en el contexto de la Convención sobre los Derechos del niño: Visiones y perspectivas Actas del Seminario Bogotá, 7-8 de diciembre de 1998

Henderson, K.A. The changer and the changed: Leisure research in the 1990s. Journal Applied Recreation Reserach, 18(1), 3-18, 1993

Henderson, Karla. Desarrollo Humano y Ocio Justo. En 6º. Congreso Mundial de Ocio. Bilbao. 2000. pág. 37

Jensen, C.R. Leisure and receration: Introudction and overview. Philadephia, P.A: Lea and Febiger, 1977.

Kelly, J.R. Leisure indentities and interactions. London, UK: George Alleln & Unwin, 1987.

Lansdown, G. Promoting Children´s participation in democratic decision-making. Unicef – Innocenti Research Center, Florence, Italy, 2001

Osorio, E. Hacia una pedagogía de la participación infantil en los programas de recreación. En Texto Recreación y Niñez: Construcción de escenarios para el desarrollo humano. Documento en construcción. Funlibre 2002 – 2003.

ANEXOS

Jardín de Infantes Las Rosas

ENCUESTA N. 01

(DOCENTE)

Por favor responda estas preguntas de la manera más sincera, marque con una X el casillero que considere apropiado. Su opinión es importante.

1. ¿La recreación favorece la iniciativa en el niño?

SI () NO ()

2. ¿El juego y la diversión permiten explicar mejor una clase?

SI () NO ()

3. ¿La distracción ayuda a disminuir la rutina y el cansancio, en el niño?

SI () NO ()

4. ¿Toma en cuenta usted el cansancio físico de sus alumnos luego de varias horas de estudio?

SI () NO ()

5. ¿El cansancio mental puede deberse a factores como problemas en el hogar, enfermedad, etc.?

SI () NO ()

6. ¿Si uno de sus alumnos no logra concentrarse en clase, participa el problema con sus padres?

7. ¿Los Juegos Recreativos contribuyen a que el niño aprenda a respetar reglas, normas o pautas?

SI () NO ()

8. ¿Es necesario castigar físicamente a un niño cuando no respeta las reglas?

SI () NO ()

Gracias por su gentil colaboración

Jardín de Infantes Las Rosas

ENCUESTA

(PADRES DE FAMILIA)

Por favor responda estas preguntas de la manera más sincera, marque con una X el casillero que considere apropiado. Su opinión es importante.

1. ¿Ha notado en su hijo un cierto tartamudeo cuando desea expresar algo importante?

Si () No ()

2. ¿Considera que la Ansiedad que experimenta el niño esta dado por un miedo no superado?

Si () No ()

3. ¿Ha notado que el niño en el aula se siente inferior a sus compañeros?

Si () No ()

4. ¿Prefiere su hijo no intentar nada por temor a fracasar?

Si () No ()

5. ¿Siempre que a su hijo le pregunta algo importante, este se niega a hablar?

Si () No ()

6. ¿Usted como Padre de Familia se siente responsable de que su niño no aprenda debido a su conducta?

Si () No ()

7. ¿Ha notado que el niño tiene dificultades para seguir instrucciones en el aula por su conducta agresiva?

Si () No ()

8. ¿Necesita vigilar permanentemente a su hijo cuando está a solas jugando con algún amigo?

Si () No ()

9. ¿Ha notado que su hijo tiene dificultad para adaptarse a otro entorno?

Si ()

No ()

10. ¿Presencia o es parte su hijo de conflictos familiares?

Si ()

No ()

Gracias por su gentil colaboración

