



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

## **FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

### **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la  
Obtención del Título de Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación,  
Mención: Educación Básica.

**TEMA:**

---

"IMPORTANCIA DE ESPACIOS DE RECREACIÓN INFANTIL, Y SU  
INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE  
LA ESCUELA "JORGE CARRERA ANDRADE", DEL CANTÓN  
AMBATO"

---

**AUTORA:** Nirma Elizabeth Gordón Tirado

**TUTOR:** Dr. MSc. Guillermo Castro

AMBATO-ECUADOR

2010

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

## **CERTIFICA:**

Yo, Dr. Guillermo Bolívar Castro Jácome, CC 180045958-6 , en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “IMPORTANCIA DE ESPACIOS DE RECREACIÓN INFANTIL, Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “JORGE CARRERA ANDRADE”, DEL CANTÓN AMBATO”, desarrollado por el egresado Nirma Elizabeth Gordón Tirado, 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

---

**TUTOR**  
**TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

## **AUTORIA 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.

---

Nirma Elizabeth Gordón Tirado

**AUTORA**

## **Al consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**

La Comisión de estudios y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: "IMPORTANCIA DE ESPACIOS DE RECREACIÓN INFANTIL, Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA "JORGE CARRERA ANDRADE", DEL CANTÓN AMBATO", presentada por la Srta. Nirma Elizabeth Gordón Tirado, egresada de la Carrera de promoción: promoción 2009 - 2010 una vez realizada la Investigación, aprueba con la calificación de 8.5 (ocho punto cinco) 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**

---

Dr. MSc. Marcelo Núñez

---

Dr. MSc. Danilo Villena

## **DEDICATORIA**

A Dios, que ha dado sentido a mi vida y sé que tiene un propósito conmigo, a mi madre que ha sabido comprender y apoyarme en la culminación de este ciclo de superación profesional.

NIRMA.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento principal y sincero va dirigido a Dios, por concedernos salud y sabiduría para la culminación del Título.

A la Universidad Técnica de Ambato por haber permitido mi superación en el campo profesional.

Mi agradecimiento sincero a cada uno de mis maestros durante este ciclo de estudio, quienes compartieron sus conocimientos y experiencias profesionales.

A la Escuela “Jorge Carrera Andrade, a su Director MSc. César Bósquez Velasco, docentes y estudiantes quienes colaboraron facilitando mi labor investigativa.

Particular agradecimiento al Dr. Guillermo Castro. quien orientó este trabajo investigativo haciendo posible su culminación.

**La Autora**

## INDICE GENERAL

Portada	i
Aprobación del Tutor	ii
Autoría de la Investigación	iii
Al Consejo Directivo	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice General de contenidos	vii
Índice de Cuadros e ilustraciones	x
Resumen Ejecutivo	xi

## CAPÍTULO I

Introducción	1
Tema	2
Planteamiento del problema	2
Contextualización	2
Análisis crítico	3
Prognosis	7
Formulación del problema	8
Interrogantes del problema	8
Delimitación del problema	9

Justificación	9
Objetivos	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos	10

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

Antecedentes de la investigación	11
Fundamentaciones	11
Categorías fundamentales	16
Hipótesis	30
Señalamiento de variables	30

## **CAPÍTULO III**

### **LA METODOLOGÍA**

Enfoque de la investigación	31
Modalidad básica de la investigación	31
Nivel o tipo de Estudio	31
Población y muestra	32
Operacionalización de variables	34



## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

Análisis e interpretación de la encuesta	36
Verificación de hipótesis	56

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Conclusiones	59
Recomendaciones	60

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

El Título	61
Datos informativos	61
Antecedentes	62
Objetivos	63
Fundamentación	64
Descripción de la propuesta	95

Evaluación	96
Bibliografía	97
Anexos	100

## ÍNDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES

Cuadro # 1	Árbol de Problemas	6
Cuadro # 2	Premisas	13
Cuadro # 3	Población	33
Cuadro # 4	Espacio de recreación infantil	35
Cuadro # 5	Desarrollo integral	36

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE INFORMATICA Y COMPUTACIÓN

## RESUMÉN EJECUTIVO

**TEMA:** “IMPORTANCIA DE ESPACIOS DE RECREACIÓN INFANTIL, Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “JORGE CARRERA ANDRADE”

**AUTORA:** Nirma Elizabeth Gordón Tirado

**TUTOR:** Dr. MSc. Guillermo Castro

**RESUMEN:** La recreación es una actividad que relaja a los seres humanos de la fatiga del trabajo, a veces proveyéndole un cambio, distracción, diversión y restaurándolas para el trabajo. Hoy en día la recreación no es ligera ni pasiva y no involucra física, mental y emocionalmente más en la recreación que en el trabajo. Actualmente hay una población que no trabaja y hay que hacerle un programa también para ellos. La recreación enriquece la calidad de vida y es esencial para el bienestar individual y colectivo.

En los espacio de recreación infantil todo gira a través de juego que está relacionado con una flexibilidad, espontaneidad, y autonomía del niño-niña frente al material de juego de su elección, en los diferentes tipos de espacio;

conservando una cierta distancia del adulto quien se convierte en observador eficaz y atento pero tiene que ser discreto.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

## INTRODUCCIÓN

La palabra recreación se deriva del latín: recreativo y significa "restaurar y refrescar la persona". Tradicionalmente la recreación se ha considerado ligera y pasiva y más como algo que repone al individuo del peso del trabajo. No obstante, hoy en día, se conceptualiza a la recreación como cualquier tipo de actividad agradable o experiencias disfrutables (pasivas o activas), socialmente aceptables, una vida rica, libre y abundante, desarrolladas durante el ocio, en la cual el participante voluntariamente se involucra, con actitudes libres y naturales, y de la cual se deriva una satisfacción inmediata, son escogidas voluntariamente por el participante en su búsqueda de satisfacción, placer y creatividad; el individuo expresa su espontaneidad y originalidad, puesto que las ha escogido voluntariamente, y de las cuales él deriva un disfrute o placer. En otras palabras, se practican actividades recreativas por el goce personal y la satisfacción que produce; son, pues, actividades motivadas por las satisfacciones personales que resulta de ellas. Por consiguiente, su importancia se fundamenta en la satisfacción que se genera de la actividad recreativa. Puede ser una forma específica de actividad, una actitud o espíritu, fuera del trabajo, una expresión de la naturaleza interna del ser humano, un sistema social, una fase de la educación, una salida para la necesidad creativa, un medio para levantar las alas del espíritu. Es divertida, refrescante. Una vez más, Es una respuesta emocional personal, una reacción psicológica, una actitud, un enfoque una manera de vivir. Ofrece una salida para las potencias físicas, mentales o creativas que es libre, placentera, su propia atracción. Estas actividades de tipo recreativas son, entonces, experiencias personales voluntarias de las cuales se deriva un sentido de bienestar personal, disfrute y placer que eventualmente ayuda al desarrollo y logro de un equilibrio en las dimensiones físicas, mentales, emocionales, espirituales y sociales del individuo. Esta actitud se convierte en esparcimiento para el individuo porque despierta en él una respuesta placentera y satisfactoria. Podemos observar, entonces, que la recreación se centraliza en la persona; la actitud de la persona hacia la actividad es todo lo que importa.

## **CAPÍTULO I**

### **1.1. TEMA:**

"IMPORTANCIA DE ESPACIOS DE RECREACIÓN INFANTIL, Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA "JORGE CARRERA ANDRADE", DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA DEL CANTÓN AMBATO"

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

La escuela "Jorge Carrera Andrade" se encuentra ubicado en las calle Bélgica y González Suarez de la Parroquia La Merced del sector de Cashapamba.

A comienzos de los años setenta, un grupo de moradores del populoso barrio Cashapamba interesados por el adelanto del sector, empiezan a gestionar ante las autoridades educacionales de la provincia y la nación, la creación de una escuela para llenar la necesidad y aspiración de los habitantes del barrio.

En Octubre de 1976, mediante acuerdo Ministerial, la Escuela abre sus puertas a la niñez e inicia su labores con 22 estudiantes en primer grado y una maestra, la señorita Susana Viteri.

En el año 1952, Se consigue una partida presupuestaría en el DECE y a través del H Consejo Provincial, se construye el edificio de cemento armado, que comprende: cuatro plantas con dirección, nueve aulas, conserjería, hall, patío recreativo. Entra en funcionamiento durante el año lectivo 1993 - 1994, con 6 grados, 6 profesores de planta, un profesor especial para actividades practicas y 180 estudiantes.

En la actualidad funciona del primero al séptimo año de Educación Básica, con un total de 309 estudiantes, 15 profesores.

Dentro de las fortalezas se puede resaltar:

- Contar con un buen personal capacitado
- Tener buena estructura física
- Un laboratorio equipado de Computación
- La escuela es reconocida por el trabajo y la responsabilidad, además se ha convertido en un eje para las otras instituciones pues que se cuenta con equipos para el Registro de información del “Archivo Maestro”.
- El personal tiene la predisposición para realizar cualquier cambio con el fin de mejorar la calidad de la educación

Una de las necesidades más apremiantes es contar con espacios de recreación, para que los niños puedan tener una educación integral, la cancha existente es insuficiente para la población escolar

He tenido la oportunidad de conocer el desarrollo del establecimiento, el mismo que a sido realizado gracias a las personas que conforman ésta escuela; el trabajo en equipo ha sido uno de los pilares fundamentales para alcanzar todas y cada una de las aspiraciones, hoy en día es una escuela completa, al haber realizado mis prácticas estudiantiles en la escuela he percibido no solo fortalezas, sino también debilidades como la IMPORTANCIA DE ESPACIOS DE RECREACIÓN INFANTIL, Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL de los niños.

### **1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO**

En la escuela “Jorge Carrera Andrade” de la ciudad de Ambato, la falta de espacios de recreación infantil ocasionan que los niños no dispongan de espacios donde puedan practicar actividades de recreación infantil, por lo tanto



es importante realizar las gestiones necesarias para la creación de espacios que permitan el desarrollo de los infantes.

La escuela “Jorge Carrera Andrade” disponen de pocos recursos económicos, lo que no permite atender las necesidades de diseño y construcción de espacios de recreación infantil, en tal virtud es indispensable que los pocos recursos disponibles se optimicen para que los niños dispongan de un lugar donde puedan recrearse desarrollando su creatividad.

La falta de atención por parte de las autoridades educativas no permite que se destinen los recursos necesarios para atender a los sectores más vulnerables; nuestras autoridades debido a los limitados recursos existentes prefieren atender obras de infraestructura básica y no invertir en el desarrollo infantil.

La falta de motivación a padres de familia propicia que éstos no se preocupen de la recreación infantil; por lo tanto es indispensable que se conciencie a los padres de familia en que para la educación integral de sus hijos es necesario disponer de espacios de recreación infantil.

El objetivo de esta ponencia 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.

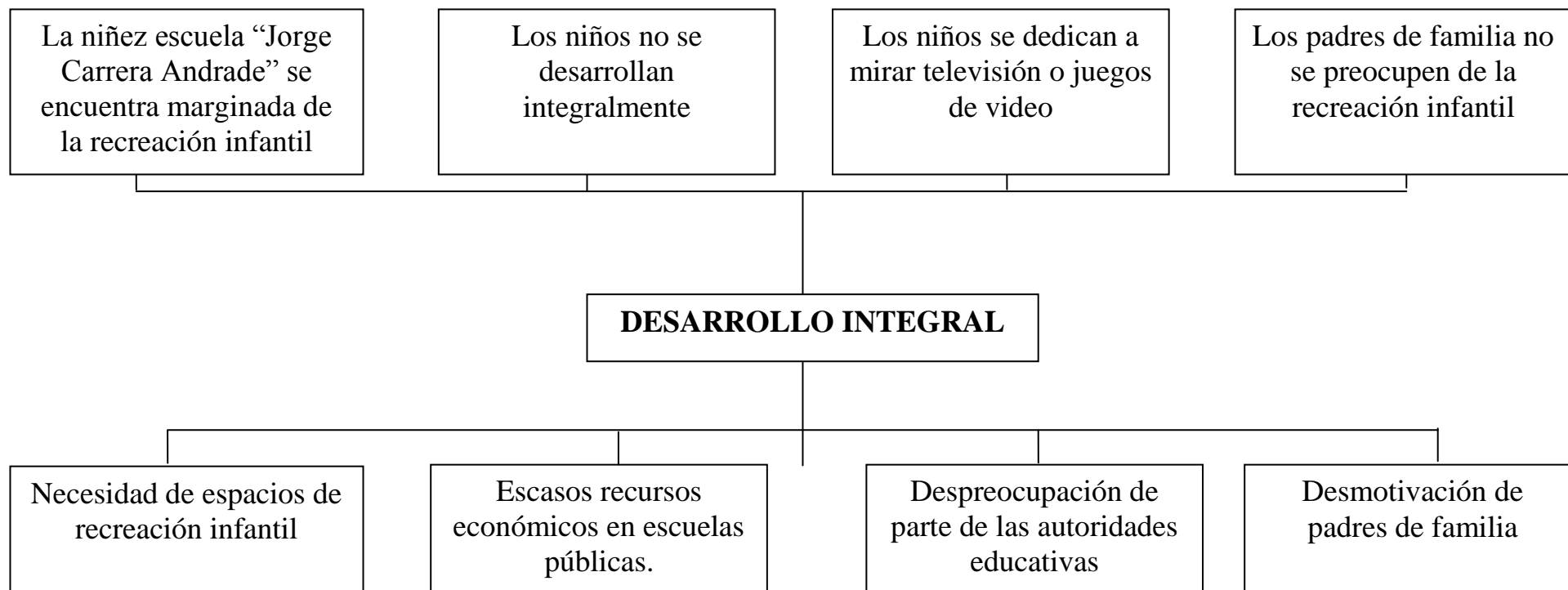
La construcción de espacios sociales que realmente respondan a un interés superior del niño, nos reta a un cambio de paradigmas y formas de vincularnos con ellos para acercarnos a relaciones nuevas y más equitativas.

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 integral de todas las generaciones y

particularmente de los niños y las niñas en los conocimientos, habilidades y actitudes que favorezcan su protagonismo real.

El Desarrollo integral es la formación de un estudiante utilizando todas sus capacidades y todos los recursos disponibles y de esta manera obtener mejores resultados y que sus aprendizajes sean significativos.

## Árbol de Problemas



Cuadro # 1

Elaborado por: Nirma Gordón.

### **1.2.3. PROGNOSIS**

La falta de espacios de recreación infantil no es un problema solo en la escuela “Jorge Carrera Andrade” perteneciente a la ciudad de Ambato, sino de la provincia de Tungurahua; si a éste inconveniente añadimos el bajo nivel económico de los habitantes del sector en estudio, se puede decir que estos factores contribuyen a que los niños se desarrollen en un ambiente inapropiado.

Es importante que concienticemos a los padres de familia y a los docentes sobre la importancia del juego en los niños, ya que permite el intercambio de experiencias entre los infantes y adultos, dándoles la oportunidad de escoger juegos y juguetes acorde a sus gustos, aptitudes y posibilidades, pero siempre orientando a que estos sean de preferencia didácticos.

Si el niño se desarrolla en un ambiente donde no exista la recreación tendremos a futuro seres humanos con baja autoestima, tímidos, enfermos y que no contribuyen en nada para el desarrollo de los demás

El presente trabajo de investigación está realizado con el propósito de dar una oportunidad a los niños y niñas de esta escuela, a fin de que tengan un mayor contacto entre infantes de la misma edad permitiendo la socialización con los niños y fortaleciendo los lazos de afectividad con sus padres.

Como investigadora de este problema me permito plantear una alternativa que ayudará a que los niños de esta escuela, utilicen el juego como un medio que fortalezca la formación con el descubrimiento de sí mismos: su cuerpo, sus movimientos, sus pensamientos, emociones, sentimientos y afectos.

La predisposición de los docentes y padres de familia, en la creación de espacios de recreación infantil, permitirá que todos los niños accedan a diferentes tipos de juegos entre estos los tradicionales, rescatando así nuestros valores culturales.

#### **1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye la importancia de espacios de recreación infantil, y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de la escuela “Jorge Carrera Andrade”, de la provincia de Tungurahua del cantón Ambato?

#### **1.2.5. INTERROGANTES**

- ¿La niñez de la escuela “Jorge Carrera Andrade” de la ciudad de Ambato cuenta con espacios de recreación infantil que ayuden a potenciar sus capacidades de forma integral?
- ¿Existe un desarrollo integral en los niños de la escuela ?
- ¿Existen proyectos de creación de espacios de recreación infantil para el desarrollo integral de los niños de la escuela “Jorge Carrera Andrade” de la ciudad de Ambato?
- ¿Es posible la creación de una ludoteca?
- ¿Cuenta la Institución con recursos necesarios para la creación de espacios de recreación?
- ¿Los docentes tienen la predisposición para realizar juegos didácticos?

### **1.2.6. DELIMITACION**

La presente investigación se lleva a cabo con los niños de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Jorge Carrera Andrade” tendrá lugar su desarrollo durante el año lectivo 2009 – 2010.

Categorías conceptuales a investigarse son: importancia de los espacios de Recreación Infantil y desarrollo integral de los niños.

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

Esta investigación es importante por cuanto la creación de espacios de recreación infantil, permitirá integrar a la familia a través del juego, ayudando al desarrollo integral de los niños, en el aspecto social, logrando niños más despiertos, seguros, motivados y colaboradores con su familia y su comunidad.

El presente trabajo de investigación es de alto impacto en la escuela “Jorge Carrera Andrade” porque ayudará positivamente al desarrollo de los procesos formativos de los niños, ya que tendrán la oportunidad de aprovechar de mejor manera el tiempo libre y abre un espacio de conocimiento e información acerca de la existencia de un nuevo horizonte.

Esta investigación será útil, porque permitirá a las autoridades escolares contar con un instrumento de estudio que evidencia las necesidades reales de la población infantil de la escuela “Jorge Carrera Andrade”, y de esta forma contar con espacios recreativos para fomentar los aspectos culturales, deportivos, artísticos y entretenimiento y el rescate de los juegos tradicionales, dirigidos especialmente a los infantes.

Los beneficiarios de este proyecto serán los niños 5 a 12 años de la escuela “Jorge Carrera Andrade” y los padres de familia, puesto que serán los favorecidos en forma directa en el desarrollo integral, con la implementación de este proyecto.

Es factible su realización, ya que los recursos se conseguirán con la ayuda del gobierno Municipal de Ambato como una inversión en el desarrollo integral de la niñez de la ciudad, puesto que los niños podrán potenciar sus capacidades y destrezas contribuyendo al desarrollo de una personalidad equilibrada para toda su vida.

#### **1.4. OBJETIVOS**

##### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Elaborar un manual de implementación de espacios de recreación infantil, para el desarrollo integral de los niños de la escuela “Jorge Carrera Andrade”, de la provincia de Tungurahua del cantón Ambato.

##### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Establecer la necesidad de espacios de recreación infantil para el desarrollo integral de los niños.
- Determinar nivel de desarrollo integral de los niños.
- Elaborar un manual para construir una ludoteca.
- Proponer un proyecto de creación de espacios de recreación infantil para el desarrollo integral de los niños.

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEORICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

En la escuela “Jorge Carrera Andrade” no se han realizado investigaciones con respecto a este tema.

En la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación si sea desarrollado investigaciones acerca de este tema en la zona rural, información que me ha servido como base para la presente investigación.

El presente tema de investigación se ubica en el área educativa y en el campo de Desarrollo Integral de los niños de la escuela “Jorge Carrera Andrade”

Este tema de investigación tiene información suficiente tanto científica como bibliográfica en la que me basare para ver la importancia de espacios de recreación infantil y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de la escuela Jorge Carrera Andrade“

#### **2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

Este tema de investigación esta analizado bajo el paradigma naturalista.



<b>PREMISAS</b>	<b>NATURALISTA</b>
<b>ONTÓLOGICAS</b>	Esta investigación se basa en concepciones filosóficas que afirman que la realidad no es estática, sino que está en continuo cambio, y por lo tanto la ciencia no puede ser el reflejo de la realidad, sino que sus verdades la interpretan y son perfectibles dentro de un relativismo continuo. Por lo tanto la investigación llega a conclusiones que nunca pueden ser definitivas, sino que hacen una lectura del contexto actual.
<b>EPIDERMOLÓGICAS</b>	El conocimiento científico es interpretado en esta tesis no como un conjunto de conocimientos comprobados experimentalmente y cuantificados matemáticamente, sino como una interacción entre sujeto y objeto cuya síntesis dialéctica es la transformación de ambos, dentro de un criterio de totalidad concreta, en donde los factores sociales, políticos, económicos y culturales se interrelacionan para dar sentido a los hechos que se investigan.
<b>AXIOLÓGICAS</b>	Se trata de superar la neutralidad positivista que no se compromete en aplicar valores, en cambio, esta investigación tiene un compromiso de defensa de valores del ser humano, como son: la educación en un clima de solidaridad, libertad y honradez. El presente trabajo se soporta en las investigaciones Cualitativa, tomando en cuenta que en el proceso se generarán datos numéricos con los que se elaborarán los resultados, aplicando la estadística descriptiva presentada en

	cuadros y gráficos estadísticos, para con su análisis alcanzar una visión real del problema y las posibles soluciones.
<b>HEURÍSTICA</b>	Se denomina heurística a la capacidad de un sistema para realizar de forma inmediata innovaciones positivas para sus fines. La capacidad heurística es un rasgo característico de los humanos, para resolver problemas mediante la creatividad y el pensamiento lateral o pensamiento divergente.

Cuadro # 2

Elaborado por: Nirma Gordón.

## **FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA**

Tomando el criterio de Garios Gipert (2001: 5) que dice "el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo", el enfoque psicopedagógico y didáctico se basa en el reconocimiento científico de que cada niño/a nace con un potencial innato ilimitado. El hecho de que desarrolle o no este potencial dependerán del trato que reciba durante los primeros años de su vida.

Todos los niños y niñas pueden desarrollar sus capacidades creativas e intelectuales si los padres y madres contribuyen significativamente en la adquisición de aprendizajes.

Es necesario utilizar el aprendizaje temprano y la estimulación como técnicas para el desarrollo global de cada niño/a y sus potencialidades innatas, favorece la estimulación cognoscitiva y los aprendizajes específicos y asegura a cada

niño/a las oportunidades más amplias para ejercitar plenamente sus capacidades.

La recreación infantil se presenta como un programa de técnicas eficaces para el desarrollo de las capacidades sensoriales del niño/a, lo que a su vez impulsa el desarrollo general de forma que acelere el crecimiento sin forzar artificialmente las facultades. Favorece la coordinación de los movimientos, aumenta la capacidad de concentración y mejora el coeficiente intelectual.

## **FUNDAMENTACIÓN NEUROCIÉNTÍFICA**

Según el Programa Nuestros Niños (Diciembre de 2005: 22) "Las investigaciones sobre el desarrollo infantil evidencia que estas primeras edades son trascendentales, puesto que en ellas se sientan las bases para el desarrollo posterior del ser humano. Lo que se haga o deje de hacer en los primeros años de vida, la influencia positiva o negativa que el niño/a reciban determinarán en gran medida como será de adulto".

La cantidad y calidad de estímulos que los niños/as reciban desde la concepción garantizan mayor desarrollo de sus potencialidades y una mayor capacidad para futuros aprendizajes.

En los primeros años de vida gracias a la diversidad, persistencia, intensidad y oportunidad de recreación para adquirir estímulos afectivos y sensoriales, provocan un gran número de conexiones interneuronales.

El hemisferio cerebral derecho tiene predominio de lo sensorial, de la emoción, de la piel, de lo plástico, de la creatividad, frente al izquierdo el de la cultura, de lo racional y de la palabra. Esto hace que hoy las acciones se consideren valiosas por el placer que provocan y no por la satisfacción del deber cumplido.

Desde una concepción Neuropedagógica, es necesario precisar que la experiencia recreativa debe de estar modelada en todo el cerebro humano y no localizado en las geografías reductoras del cerebelo, el cual básicamente coordina las actividades del sistema muscular y regula los movimientos de las extremidades y el cuerpo. Las actividades neuronales de orden superior son muy poco utilizadas en los proceso recreativos, originando en cierta medida una preocupación marcada por el hacer y no por posibilitar procesos de desarrollo armónico humano en lo relacionado con la integralidad. De esta forma todas aquellas prácticas relacionadas con la motricidad, no son más que una serie de actividades realizadas por circuitos nerviosos de organizaciones situadas en los escalones filogenéticos más bajos del desarrollo cerebral (cerebro reptílico), similares a la contracción rítmica del velo de la medusa o los lentos y repetidos movimientos de una alga marina.

## **FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

De acuerdo al Código de la Niñez y la Adolescencia, Libro I, Título III, Artículo 37.- Derecho a la Educación, y el Art. 38 Objetivos de los programas de Educación.

El código de la Niñez y Adolescencia abandera la doctrina de protección infantil y dispone que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños y niñas que viven en el Ecuador, su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad, por lo cual,

tienen plena capacidad para demandar y exigir el cumplimiento efectivo e inexorable de sus derechos.

El Código de la Niñez y Adolescencia, en su Artículo 1, "...dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute de su libertad, dignidad y equidad".

Más adelante el mismo Código, en el Artículo 27, establece que "Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel de salud física, mental, psicológica y sexual".

Finalmente, el Artículo 38 dispone como objetivos de la educación "Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, la niña y adolescente hasta su máximo potencia..." (Literal a) y "desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo" (literal g).

Las citas anteriores, que son ley de la República, constituyen un compendio científico del desarrollo humano. Hacen referencia a la integralidad, al potencial evolutivo y a la diversidad de aspectos del desarrollo que deben ser privilegiados en el niño.

## **2.3. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES**

### **2.3.1 LOS ESPACIOS DE RECREACION INFANTIL**

#### **ESPACIO**

Sitio o lugar que ocupa cada objeto sensible.

## **RECREACIÓN**

El concepto recreación surge como una necesidad debido a que la complejidad creciente de la vida moderna exige que recreación y trabajo se complementen, a fin de que el individuo pueda rendir una fructífera jornada de trabajo sin que tenga que agotarse física y moralmente. Como su nombre indica, esta diversión recrea energías del músculo y del cerebro, mediante el oportuno descanso proporcionado por una actividad que será tanto más beneficiosa cuanto más se aparte de la obligación diaria.

La palabra recreación se deriva del latín: recreativo y significa "restaurar y refrescar la persona". Tradicionalmente la recreación se a considerado ligera y pasiva y más como algo que repone al individuo del peso del trabajo. No obstante, hoy en día, se conceptualiza a la recreación como cualquier tipo de actividad agradable o experiencias disfrutables (pasivas o activas), socialmente aceptables, una vida rica, libre y abundante, desarrolladas durante el ocio, en la cual el participante voluntariamente se involucra, con actitudes libres y naturales, y de la cual se deriva una satisfacción inmediata, son escogidas voluntariamente por el participante en su búsqueda de satisfacción, placer y creatividad; el individuo expresa su espontaneidad y originalidad, puesto que las ha escogido voluntariamente, y de las cuales él deriva un disfrute o placer. En otra palabras, se practican actividades recreativas por el goce personal y la satisfacción que produce; son, pues, actividades motivadas por las satisfacciones personales que resulta de ellas. Por consiguiente, su importancia se fundamenta en la satisfacción que se genera de la actividad recreativa. Puede ser una forma específica de actividad, una actitud o espíritu, fuera del trabajo, una expresión de la naturaleza interna del ser humano, un sistema social, una fase de la educación, una salida para la necesidad creativa,

un medio para levantar las alas del espíritu. Es divertida, refrescante. Una vez más, Es una respuesta emocional personal, una reacción psicológica, una actitud, un enfoque una manera de vivir. Ofrece una salida para las potencias físicas, mentales o creativas que es libre, placentera, su propia atracción. Estas actividades de tipo recreativas son, entonces, experiencias personales voluntarias de las cuales se deriva un sentido de bienestar personal, disfrute y placer que eventualmente ayuda al desarrollo y logro de un equilibrio en las dimensiones físicas, mentales, emocionales, espirituales y sociales del individuo. Esta actitud se convierte en esparcimiento para el individuo porque despierta en él una respuesta placentera y satisfactoria. Podemos observar, entonces, que la recreación se centraliza en la persona; la actitud de la persona hacia la actividad es todo lo que importa.

La recreación es una actividad que relaja a los seres humanos de la fatiga del trabajo, a veces proveyéndole un cambio, distracción, diversión y restaurándolas para el trabajo. Hoy en día la recreación no es ligera ni pasiva y no involucra física, mental y emocionalmente más en la recreación que en el trabajo. Actualmente hay una población que no trabaja y hay que hacerle un programa también para ellos. La recreación enriquece la calidad de vida y es esencial para el bienestar individual y colectivo.

La naturaleza individual de la recreación indica que las actividades recreativas son tan diversas como los intereses del ser humano. Las horas destinadas a la recreación se deben vivir lo más integradamente.

La teoría de la recreación como una auto-expresión reconoce la naturaleza del hombre, su estructura anatómica, su inclinación psicológica, su capacidad de sentimiento y su deseo de auto-expresión. La teoría toma en consideración que el hecho de que las formas de actividad a través del cual el hombre alcanza su disfrute son condicionadas por sus posibilidades mecánicas (habituales) de

comportamiento, su condición física, y sus actitudes y hábitos. Además, la inclinación del ser humano hacia aquellas actividades recreativas voluntarias (y las satisfacciones que se derivan de éstas) en un tiempo particular son también influenciadas por la abundancia disponible de su energía física o de la naturaleza de su deseo para la gratificación mental o emocional. De acuerdo con esta teoría, la recreación es aquella condición que resulta cuando un individuo se involucra en una actividad que produce una experiencia caracterizada por un sentido de bienestar personal y auto-expresión. Es por medio de la recreación que el ser humano encuentra la satisfacción de sus deseos de logro, compartir, crear, ganar una aprobación y expresar su personalidad.

La recreación social surge de una necesidad, de la complejidad de la vida moderna, para complementar el trabajo. El objetivo es que el individuo pueda rendir una fructífera jornada de trabajo sin que tenga que agotarse física y moralmente.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.



## **ESPACIOS DE RECREACION INFANTIL**

Es el lugar donde los niños desarrollan la lúdica el juego y la creatividad conceptos que no pueden ir aislados en la recreación.

Estos lugares ayudan al desarrollo integral de los infantes puesto que en estos sitios los niños son capaces de buscar, explorar, indagar y dar rienda suelta a su imaginación y cuyo contacto con los pequeños les capacita para reconocer las necesidades tanto individuales como colectivas potenciando sus capacidades y creatividad propia del ser humano.

En los espacio de recreación infantil todo gira a través de juego que está relacionado con una flexibilidad, espontaneidad, y autonomía del niño-niña frente al material de juego de su elección, en los diferentes tipos de espacio; conservando una cierta distancia del adulto quien se convierte en observador eficaz y atento pero tiene que ser discreto.

## **LÚDICA**

Pertenece o relativo al juego.

## **CREATIVIDAD**

Es la acción de crear, establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado

## **TIPOS DE ESPACIOS.**

## **ESPACIO CERRADO**

Es donde el niño y la niña aprenden a organizar los movimientos y a ubicarse espacialmente. El espacio cerrado debe mantenerse limpio, estar ambientado con colores suaves, con dibujos que puedan cambiar por otros, estar ordenado y distribuido de acuerdo a las características de los párvulos. Es importante que el techo, las paredes y los pisos se mantengan en buen estado para proteger a los niños y el material de juego.

Los niños y niñas pueden ambientar el espacio con elementos significativos para ellos o sugerir que pongan los adultos sus trabajos.

La ambientación debe variar cada cierto tiempo de acuerdo a la experiencia de aprendizaje, a las necesidades, fortalezas e intereses y a la forma de aprender e interactuar.

Así, el espacio será motivador de acciones: observar, tocar, preguntar, hablar, desarrollar hábitos de orden, aseo y cuidado.

## **ESPACIO ABIERTO**

Es la oportunidad para que el juego libre, con mayor amplitud y mayor movimiento. Brinda al niño/a la posibilidad de relacionarse con el medio, con la naturaleza y sus compañeros/as, con mayor espontaneidad. Le permite apropiarse del espacio y experimentar de acuerdo con su proceso de desarrollo y sus intereses.

Este espacio debe brindar seguridad, estar limpio tener juegos, espacios verdes, jardineras, un rincón de arena, un rincón para jugar con agua y servicios sanitarios.

Muchos juegos pueden ocupar este espacio de recreación como ruedas de carros como columpios, túneles, cuerdas, resbaladeras, vaivenes.

Los espacios para jardines o huertos brindan experiencias de aprendizaje del cultivo de plantas el amor a la tierra, se debe considerar los parques, plazas, bosques.

En estos espacios podemos favorecer el desarrollo de experiencias motrices, cognitivas y afectivas ya que aprenderemos a convivir con los demás, a reconocer los peligros y defenderse de situaciones amenazantes.

En los espacios abiertos, el niño y la niña observa el cielo, las nubes, el sol; experimentan con la tierra y la arena; observan y cuidan los árboles y las plantas, los gusanos, las hormigas y otros animales; juegan con agua; sienten el viento, la lluvia, el calor, el frío. Desarrollan el lenguaje al decir lo que ven y hacen y escuchan lo que dicen los demás, favorece las relaciones afectivas con sus compañeros al compartir en grupo.

### **UTILIZACIÓN DE LOS ESPACIOS.**

Cada espacio es un rincón de aprendizaje que permite a niños y niñas actuar en relación con sus posibilidades y limitaciones.

Un espacio brinda la oportunidad para la observación de los niños mientras exploran, construyen, agrupan y comparan objetos, desempeñan roles, expresan sentimientos, leen libros, dramatizan, exponen, discuten, resumen, confrontan, jerarquizan, infieren, suponen...

La intervención educativa se orientará por medio de metodologías y técnicas activas que pueden abrir caminos y formas nuevas de pensar, hacer y actuar, con el apoyo y sustento de los rincones de aprendizaje.

La utilización de espacios de aprendizaje se relaciona directamente con los espacios abierto o cerrado, a donde los niños acuden a recrearse. Estos deben ser acogedores y seguros que estimulen las relaciones cordiales y afectuosas entre niños/as y potencien el desarrollo integral.

La utilización de un espacio educativo-recreativo debe invitar a la autonomía y al trabajo en grupo, a la armonía y buen trato. La disposición del espacio interior en el caso de las ludotecas debe tener mobiliario adecuado y los materiales de aprendizaje deben responder a las necesidades propias del infante, el orden en la disposición de materiales, fortalecen el hábito de cuidarlos y les permite moverse con seguridad.

Se sugiere la creación de pequeñas zonas o rincones donde el niño y la niña escojan su juego favorito, así tenemos los rincones de:

Rincón o zona de hogar.- disfraces, ollas, platos, cubiertos, frutas, verduras, cocina, muñecos, mesa, plancha, canastas, entre otros.

Rincón o zona de lectura y escritura creativa.- con estantes, tableros, títeres, cuentos gigantes y pequeños, carteles, revistas, periódicos, papeles, crayones, pintura, plastilina, loterías, dominó, encajes de secuencia pizarra de tiza líquida, tijeras, entre otros.

Rincón o zona de ciencia.- con recipientes de agua, delantales, camisetas viejas para cubrir la ropa, frascos de plástico de diferentes formas y tamaños, baldes, esponjas, sorbetes, palas rastrillos, harina, sal, azúcar, semillas, piedras de diferentes tamaños, lupas, larga vistas, embudos, cernideros, goteros, balanzas, papel periódico, etc.

Espacio o zona de relaciones lógico-matemáticas.- cubos de diferentes tamaños, palos, sogas de diferente grosor, mangueras cortadas de diferente

color, telas, pelotas de diferentes tamaños, materiales para construir, legos, cubos, numerales, loterías, entre otros.

Estos espacios o rincones contribuyen al desarrollo del lenguaje, la motricidad fina, las percepciones y sensaciones, la afectividad, la socialización, el razonamiento. La habilidad para relacionarse, experimentar, crear, predecir, medir, pesar, diferenciar, tamaños, colores y formas, resolver problemas buscando diferentes caminos; valores de respeto, solidaridad y cuidado del medio ambiente

## **ARTE Y JUEGO**

El arte y el juego son medios aliados para el desarrollo de potencialidades psicomotoras, intelectuales, creativas y afectivas.

## **EL ARTE**

Es la utilización creativa de las diferentes formas de representación (plástica, dramática, corporal y musical) para evocar y representar

## **EL JUEGO**

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.

## **2.3.2 DESARROLLO INTEGRAL**

### **DESARROLLO**

Es un proceso que indica cambio, diferenciación, desenvolvimiento y transformación gradual hacia mayores y más complejos niveles de organización, de las partes que constituye un todo.

### **DESARROLLO INTEGRAL**

Son actividades intencionadas y organizadas para satisfacer necesidades psicomotrices, afectivas, cognitivas, corporales y espirituales de los niños y niñas.

### **LA PSICOMOTRICIDAD.**

El término de psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. De manera general puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto.

### **SUB ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD**

Son tres:

- Esquema corporal
- Motricidad Gruesa
- Motricidad Fina

## **ESQUEMA CORPORAL**

El esquema corporal es una estructura adquirida que permite que un sujeto pueda presentarse a sí mismo, en cualquier momento y en toda situación, las diferentes partes del cuerpo; independientemente de todo estímulo sensorial externo. Reside en ello no sólo la posibilidad de tomar conciencia individual de cada parte, dedo, nariz, rodilla, etc., sino al mismo tiempo el sentimiento de pertenencia de todos estos elementos a un único ser.

El esquema corporal es muy importante para la percepción del espacio, pues constituye un marco de referencia interno gracias al cual cada parte del cuerpo se ubica en relación con las otras. Así como también que este se constituye durante los seis primeros años de vida, a partir de esta edad el niño está en la capacidad de diferenciar su izquierda y su derecha.

El esquema corporal constituye pues, un patrón al cual se refieren las percepciones de posición y colocación (información espacial del propio cuerpo) y las intenciones motrices (realización del gesto) poniéndolas en correspondencia. La conciencia del cuerpo nos permite elaborar voluntariamente el gesto antes de su ejecución, pudiendo controlar y corregir los movimientos.

## **MOTRICIDAD GRUESA**

Constituye uno de los aspectos más importantes en la evolución integral del niño, para lograr un buen desarrollo a nivel motor.

El niño a los dos años de vida ya ha conquistado inmediatamente lo que lo rodea, es así que ya camina independientemente a partir de esto corresponde estimular mediante la recreación las habilidades como: saltar, subir y bajar escaleras, trepar, brincar, caminar en puntas, en talones y agacharse, Ya que a medida que el niño va creciendo se enriquecen sus capacidades motoras. Aprender a sentarse, pararse, caminar y adquirir destrezas de prensión y manipulación de objetos constituye para el niño hitos evolutivos que afectan el desarrollo en su conjunto.

### **MOTRICIDAD FINA**

Esta sub área de la psicomotricidad se desarrolla en los primeros meses de vida, con base en los esquemas de reflejos simples que existen en el recién nacido.

A medida que el niño va evolucionando, la experiencia comienza a dictar diferentes tipos de acciones. Es así como los movimientos de las manos se transforman en puntos de atención para mirar: un objeto se transforma en algo para ver, avanzar y luego manipular. Poco a poco va constituyendo un campo espacial a medida que el mirar se coordina agarrar y succionar.

De esta forma y a medida que el niño avanza en la vida ya asimilando y ajustándose a las experiencias ambientales. Se vuelve más diestro en la adquisición de sus etapas del desarrollo motor fino; la adquisición de una destreza, sirve como punto de partida para la siguiente. Esta situación permite al niño pasar del movimiento simple de manos y dedos a la manipulación de objetos, hasta llegar a la fase final que es el recortado de figuras y calcado de siluetas.



## **ACTIVIDAD TÓNICA**

La actividad tónica consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados. La finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales.

Para la realización de cualquier movimiento o acción corporal, es preciso la participación de los músculos del cuerpo, hace falta que unos se activen o aumenten su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión. La ejecución de un acto motor voluntario, es imposible si no se tiene control sobre la tensión de los músculos que intervienen en los movimientos.

La actividad tónica es necesaria para realizar cualquier movimiento y está regulada por el sistema nervioso. Se necesita un aprendizaje para adaptar los movimientos voluntarios al objetivo que se pretende. Sin esta adaptación no podríamos actuar sobre el mundo exterior y el desarrollo psíquico se vería seriamente afectado, debido a que, en gran medida, depende de nuestra actividad sobre el entorno y la manipulación de los objetos como punto de partida para la aparición de procesos superiores.

## **EQUILIBRIO**

Es la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

## **CONCIENCIA CORPORAL**

La conciencia corporal es el medio fundamental para cambiar y modificar las respuestas emocionales y motoras. Aunque se debe tener en cuenta que se entra en un proceso de retroalimentación, puesto que el movimiento consciente ayuda a incrementar a su vez la conciencia corporal y la relajación.

## **DESARROLLO COGNITIVO**

Se refiere al desarrollo y naturaleza de la inteligencia; de un ser que recibe y acumula conocimiento con base en estímulos y refuerzos externos, a otro activo que construye su conocimiento desde adentro, con base en su percepción y dándole un significado propio a las experiencias y a su entorno.

## **ESTRUCTURAS MENTALES**

Propiedades organizadas de inteligencia que corresponden al nivel de biológico y al fondo de experiencias adquiridas por el niño a través de su interacción con el medio.

Cuando las experiencias de un niño sobre su entorno no encajan en su estructura mental se produce en él una situación de desequilibrio (confusión). En un primer momento, se produce una asimilación del estímulo sin que esto constituya un cambio en la estructura mental; pero posteriormente, dentro de un proceso de acomodación, se modifica la estructura para incorporar los nuevos elementos, lográndose así un estado de equilibración. Como ejemplo, podemos citar al presentado en el Capítulo I, del niño que inicialmente confundía a un pavo con una gallina, pero que posteriormente supo diferenciar ambos animales.

## **ASIMILACIÓN**

Tipo de adaptación cognitiva en que el mundo externo es interpretado según los esquemas mentales existentes.

## **ADAPTACIÓN**

Función cognitiva por la cual los esquemas mentales se reestructuran para encajar con la realidad externa. En la adaptación toman lugar los procesos complementarios de asimilación y acomodación.

## **ORGANIZACIÓN**

Función intelectual que se origina como resultado de la re acomodación e integración de los esquemas mentales y que da paso al desarrollo de estructuras mentales ordenadas, integradas e interdependientes, que en su conjunto forman el sistema mental global.

### **2.4. HIPÓTESIS**

La creación de espacios de recreación infantil influye en el desarrollo integral de los niños de la escuela “Jorge Carrera Andrade”, de la provincia de Tungurahua del cantón Ambato.

### **2.5. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

#### **VARIABLE INDEPENDIENTE**

Espacios de recreación infantil. (Causa)

#### **VARIABLE DEPENDIENTE**

Desarrollo Integral (Efecto)

## CAPITULO III

### LA METODOLOGIA

#### 3.1. EL ENFOQUE

Se utilizará una investigación es de carácter cualitativo porque se utilizara una población pequeña a investigarse los resultados no son generalizados.

#### 3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

**POR LOS OBJETIVOS:** La presente investigación por los objetivos es una Investigación-Aplicada porque utilizaremos todos y cada uno de los conocimientos ya existentes tanto dentro de la escuela como los que encontraremos fuera de ella, serán utilizados para resolver el problema que se está investigando.

**POR EL LUGAR:** está investigación; es una investigación de Campo porque el trabajo investigativo lo realizaremos dentro de la Institución donde se dio inicio al problema, así como también se utilizaran otras fuentes investigativas.

**POR LA NATURALEZA:** La presente investigación por la naturaleza es una investigación de Acción porque estamos en posibilidades de plantear soluciones inmediatas que ayudarán a resolver de una manera eficaz este problema de investigación.

#### 3.3. NIVEL O TIPO DE ESTUDIO

La investigación que se está realizando es de Tipo Exploratorio porque analizaremos en lo posible fuentes que tengan relación con el presente problema de investigación, con el fin de sacar conclusiones que servirán para dar posibles soluciones a este problema de investigación; además esta investigación terminará llegando al Nivel Descriptivo porque utilizaremos

encuestas; para lo cual es necesario que se realicen estudios minuciosos y estructurados relacionados con conocimientos científicos que ayudarán a tener una mejor visión para poder predecir lo que puede suceder con este problema en el campo Educativo.

### **3.4.- POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.4.1. POBLACIÓN**

La población y muestra que se va investigar esta integrado por estudiantes y maestros de la Escuela “Jorge Carrera Andrade” de acuerdo al siguiente cuadro:

POBLACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	84	100%
Docentes	7	100%

Cuadro # 3

Elaborado por: Nirma Gordón.

#### **3.4.2. MUESTRA**

Es un conjunto representativo de la población o universo de estudio.

Para calcular el tamaño de la muestra

Para el presente trabajo se realizará un muestreo probabilístico dirigido ya que permite su comprobación; con el fin de obtener una muestra confiable y representativa se aplicarán los estándares recomendados por los expertos que son un nivel de confianza del 95% y uno de error del 5%, con la aplicación de la siguiente fórmula.

Datos:

n=muestra

n = ?

N=Población      N = 84

E=Error de muestreo      E = 5% = 0.05

$$n = \frac{N}{E^2(N-1)+1}$$

$$n = \frac{84}{0.05^2(84-1)+1}$$

$$n = \frac{84}{0.0025*(84)+1}$$

$$n = \frac{84}{1.21}$$

$$n = 69.42$$

$$\mathbf{n = 69}$$

### 3.5 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

#### 3.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: Espacio de recreación infantil

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍNDICES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Es un lugar donde los niños desarrollan la lúdica, el juego y la creatividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La lúdica</li> <li>El juego</li> <li>La creatividad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inclinación preferida</li> <li>Nueva actitud entre padres y educadores</li> <li>Juego libre</li> <li>Juego dirigido</li> <li>Expresión plástica</li> <li>Expresión corporal y dramática</li> </ul>	<p>¿Cuáles son las actividades en las que sus hijos se entretienen?</p> <p>¿Apoyaría a las autoridades para gestionar la creación de una ludoteca comunitaria?</p> <p>¿Qué juegos practican los niños?</p> <p>¿Cree que es importante para el desarrollo integral de los niños la recreación?</p> <p>¿Cree que un centro lúdico ayudará a mejorar la creatividad de los niños?</p>

Cuadro # 4

Elaborado por: Nirma Gordón.

### 3.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo integral

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍNDICES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son actividades intencionadas y organizadas para satisfacer necesidades psicomotrices, cognitivas, afectivas y sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Psicomotrices</li> <li>• Cognitivas</li> <li>• Afectivas</li> <li>• Sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motricidad gruesa / fina</li> <li>• Esquema corporal</li> <li>• Pensamiento matemático</li> <li>• Pensamiento lecto –escritura</li> <li>• Motivación infantil</li> <li>• Vínculos afectivos</li> <li>• Adaptación al medio</li> <li>• Socializar a los niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Su niño desarrolla actividades como saltar, trepar, observar y manipular?</li> <li>¿Conoce las diferentes partes de su cuerpo?</li> <li>¿Sabe su niño distingue monedas de mayor o menor valor?</li> <li>¿Su niño realiza una lectura en gráficos?</li> <li>¿Cómo observa a su niño luego de asistir a un taller de recreación infantil?</li> <li>¿La creación de un centro de lúdico contribuye a estrechar vínculos afectivos entre padres e hijos?</li> <li>¿Comparte juegos con otros niños?</li> <li>¿Cree que la creación de una ludoteca fortalece la socialización de los niños?</li> </ul>

Cuadro # 5

Elaborado por: Nirma Gordón.



## CAPITULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 ENCUESTA PARA PROFESORES DE LA ESCUELA JORGE CARRERA ANDRADE.

##### 1. ¿Considera que los espacios de recreación infantil contribuyen al desarrollo integral del estudiante?

Cuadro # 6

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Si	No	No Se	TOTAL
5	2	0	7

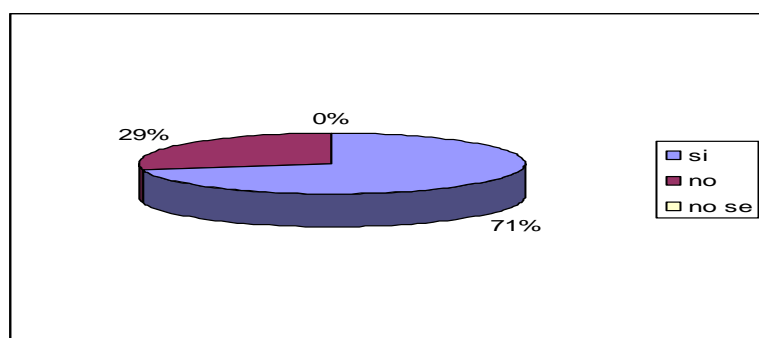


Gráfico # 1

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón

##### Análisis:

De los 7 encuestados que son el 100%, 5 quienes representan el 71% opinan que los espacios de recreación infantil si contribuyen al desarrollo integral del estudiante, 2 representados por el 29% señalan que los espacios recreacionales no contribuyen al desarrollo integral.

Es importante considerar que la mayoría de los encuestados opinan que los espacios de recreación infantil si contribuyen al desarrollo integral del estudiante.

## 2. ¿Cree qué en los textos del estudiante se puede integrar juegos y curiosidades?

Cuadro # 7

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

SI	NO	NO SE	TOTAL
7	0	0	7

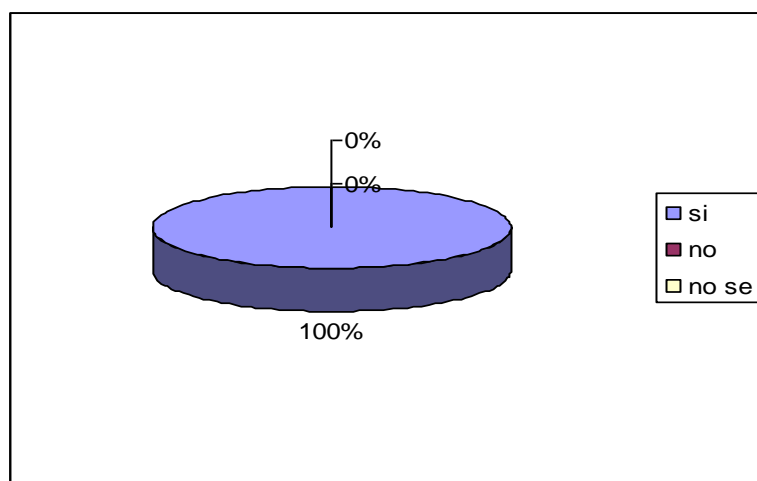


Gráfico # 2

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

## Análisis

En la pregunta número dos, de los 7 encuestados que son el 100%, los 7 que representan el 100% manifiestan qué si se puede integrar juegos y curiosidades en los textos del estudiante.

Considerando este resultado observamos que es necesario que los textos del estudiante cuenten en su tratamiento juegos y curiosidades.

### 3. ¿Piensa que los juegos y curiosidades pueden ser distractores del objetivo Aprender?

Cuadro # 8

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

SI	NO	NO SE	TOTAL
0	6	1	7

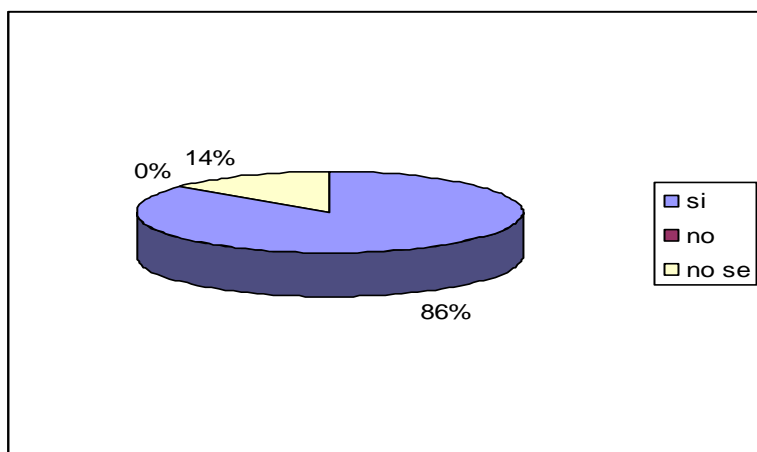


Gráfico # 3

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Análisis:

Del 100% de los encuestados que son 7, 6 que representan el 86 % manifiestan que los juegos y curiosidades no pueden ser distractores del objetivo Aprender, y 1 que constituye el 14% no sabe si los juegos y curiosidades pueden ser distractores del objetivo Aprender.

Es decir que existe un alto índice de participantes que manifiestan que los juegos y curiosidades no son distractores en el aprendizaje y mejor ayudan a su desarrollo.

**4. ¿Cree que al integrar juegos y curiosidades, estamos poniendo más dificultades al estudiante?**

Cuadro # 9

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

SI	NO	NO SE	TOTAL
0	7	0	7

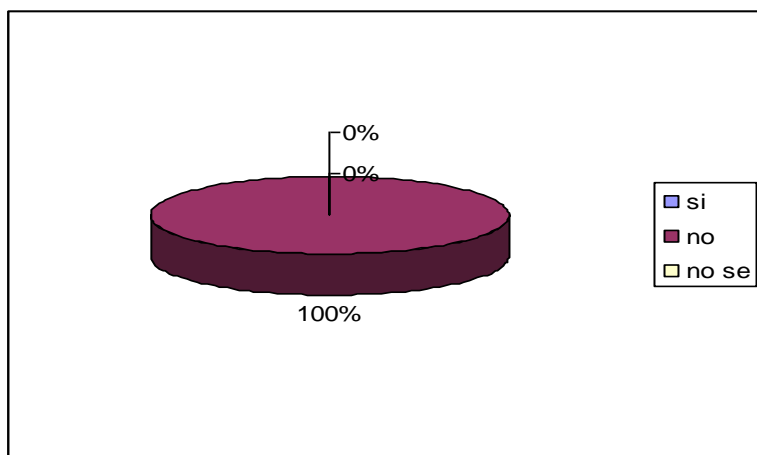


Gráfico # 4

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

**Análisis:**

De los 7 encuestados, 7 que representan el 100% opinan que al integrar juegos y curiosidades, no estamos poniendo más dificultades al estudiante.

Con estos porcentajes obtenidos vemos que no es una dificultad para el estudiante trabajar con juegos y curiosidades.

### 5. ¿La combinación Juego – Valores es positiva?

Cuadro # 10

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

SI	NO	NO SE	TOTAL
7	0	0	7

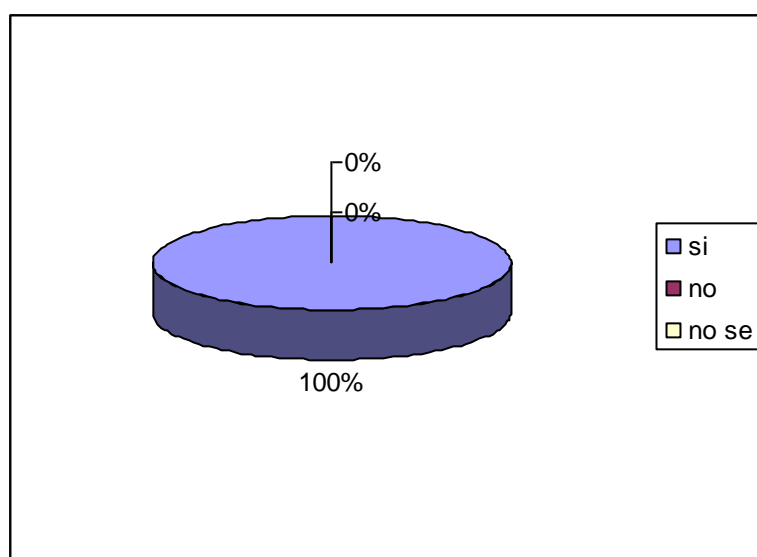


Gráfico # 5

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Análisis:

De los 7 encuestados, 7 que representan el 100% opinan que La combinación Juego – valores es positiva.

Los encuestados opinan que el trabajo combinando el juego con los valores es muy necesario para un desarrollo integral.

### 6. ¿Considera que se debe implementar otros juegos para la recreación de los estudiantes?

Cuadro # 11

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

SI	NO	NO SE	TOTAL
7	0	0	7

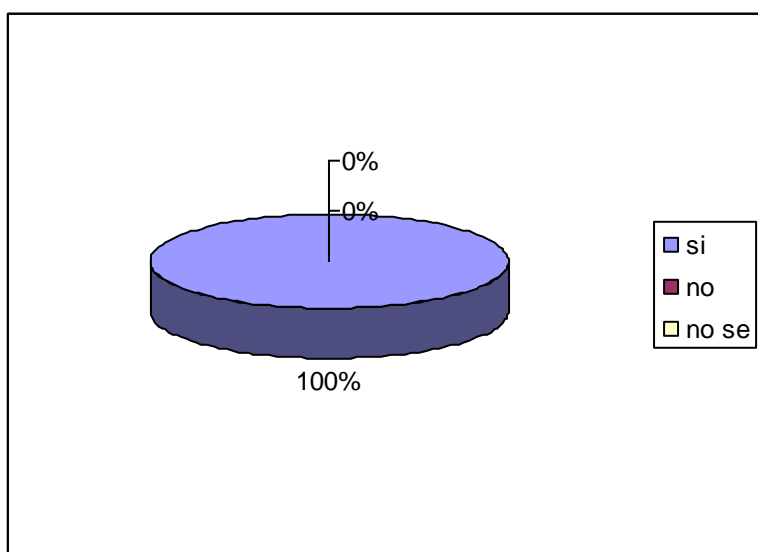


Gráfico # 6

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Análisis:

De los 7 encuestados que son el 100%, 7 quienes representan el 100% opinan que se debe implementar otros juegos para la recreación de los estudiantes?

De la respuesta de los encuestados se puede deducir que se debe implementar otros juegos para la recreación de los estudiantes.

### 7. ¿Cree que con la implementación de espacios de recreación se consigue el desarrollo motriz de los estudiantes?

Cuadro # 12

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

SI	NO	NO SE	TOTAL
7	0	0	7

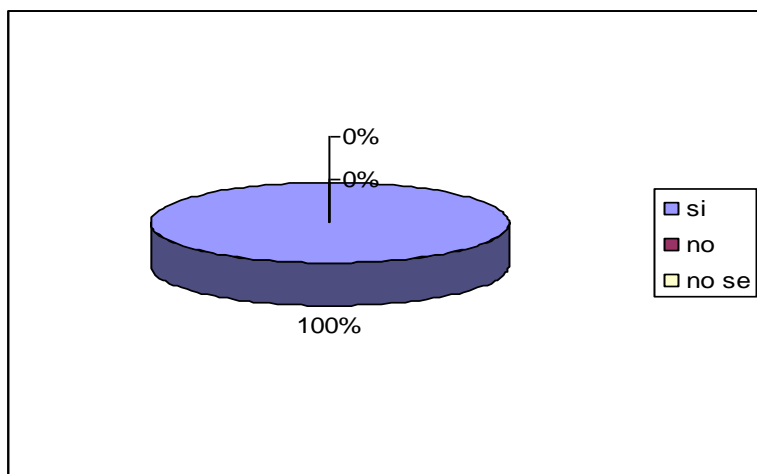


Gráfico # 7

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Análisis:

De los 7 encuestados que constituyen el 100% opinan qué con la implementación de espacios de recreación se consigue el desarrollo motriz de los estudiantes.

Los encuestados opinan que con la implementación de espacios de recreación se consigue el desarrollo motriz.

### 8.- ¿Conoce usted los elementos de una ludoteca?

Cuadro # 13

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

SI	NO	NO SE	TOTAL
0	6	1	7

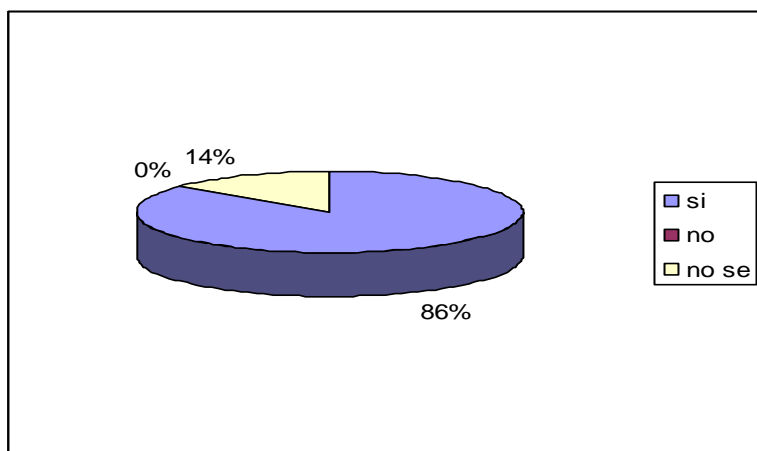


Gráfico # 8

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Análisis:



Del 100% de los encuestados que son 7, 6 que representan el 86 % manifiestan que no conocen los elementos de una ludoteca, y 1 que constituye el 14% no sabe si conoce los elementos de una ludoteca

Es decir que existe un alto índice de participantes que no conocen los elementos de una ludoteca.

### 9.- ¿La aplicación de juegos recreativos permite mejorar el rendimiento?

Cuadro # 14

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Si	No	No Se	TOTAL
5	2	0	7

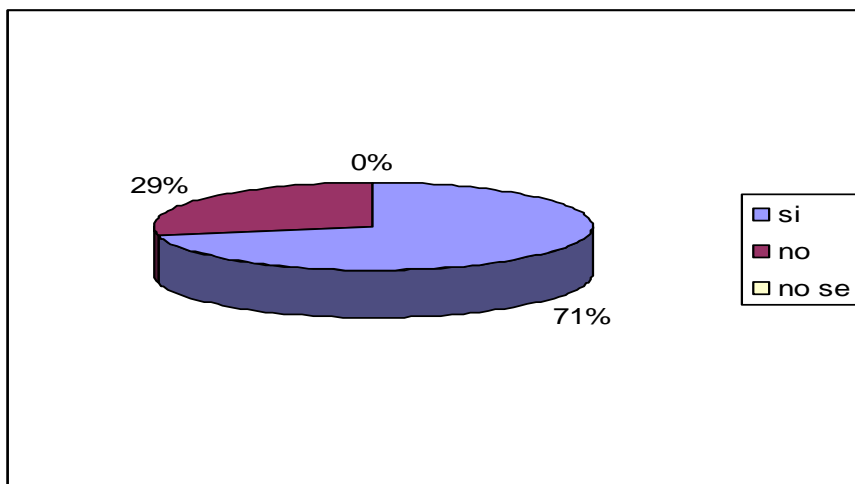


Gráfico # 9

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón

Análisis:

De los 7 encuestados que son el 100%, 5 quienes representan el 71% opinan que la aplicación de juegos recreativos permite mejorar el rendimiento, 2

representados por el 29% señalan que la aplicación de juegos recreativos no permite mejorar el rendimiento.

Es importante considerar que la mayoría de los encuestados opinan que la aplicación de juegos recreativos permite mejorar el rendimiento.

### 10.- ¿Contribuiría a la creación de un aula lúdica?

Cuadro # 15

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

SI	NO	NO SE	TOTAL
7	0	0	7

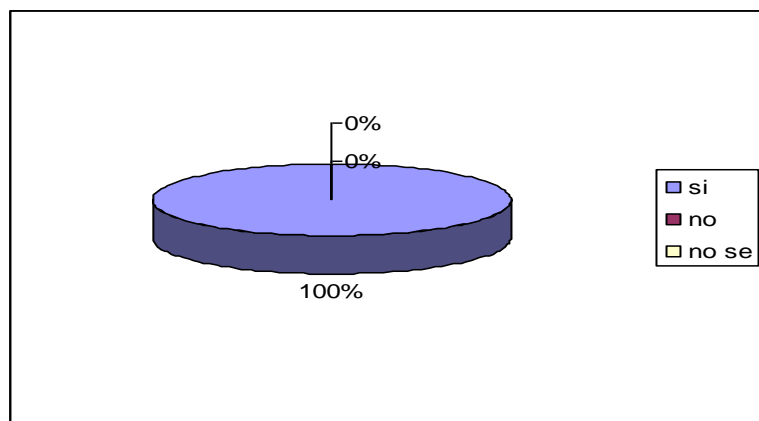


Gráfico # 10

Fuente: Encuesta a profesores.

Elaborado por: Nirma Gordón.

#### Análisis:

De los 7 encuestados que constituyen el 100% opinan que contribuirían a la creación de un aula lúdica.

Los encuestados opinan que contribuirían a la creación de un aula lúdica.

## 4.2 ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA JORGE CARRERA ANDRADE

### 1.- ¿Cuál es su actividad favorita en la Escuela?:

Cuadro # 16

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Jugar	Leer	Atender a clase	TOTAL
52	15	17	84

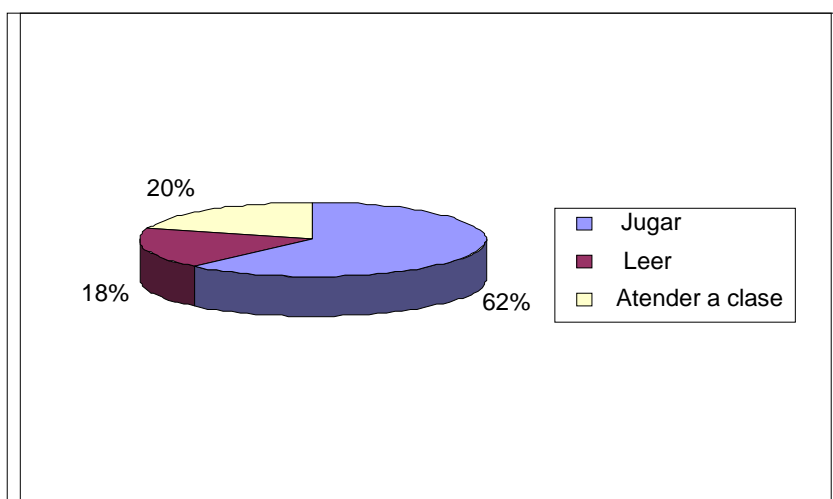


Gráfico # 11

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

### Análisis

De 84 encuestados que son el 100%, 52 estudiantes quienes representan el 62% opinan que su actividad favorita en la Escuela es jugar, 15 representados por el 18% que su actividad favorita en la Escuela es leer, y 17 estudiantes que son el 20% que su actividad favorita en la Escuela es atender a clase.

El mayor numero de encuestados señalan que su actividad favorita en la Escuela es jugar, mientras que en un menor grado sus respuestas que su actividad favorita en la Escuela es atender a clase.

## 2.- ¿Qué aula le gustaría más?:

Cuadro # 17

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Aula Lúdica	Computación	TOTAL
61	23	84

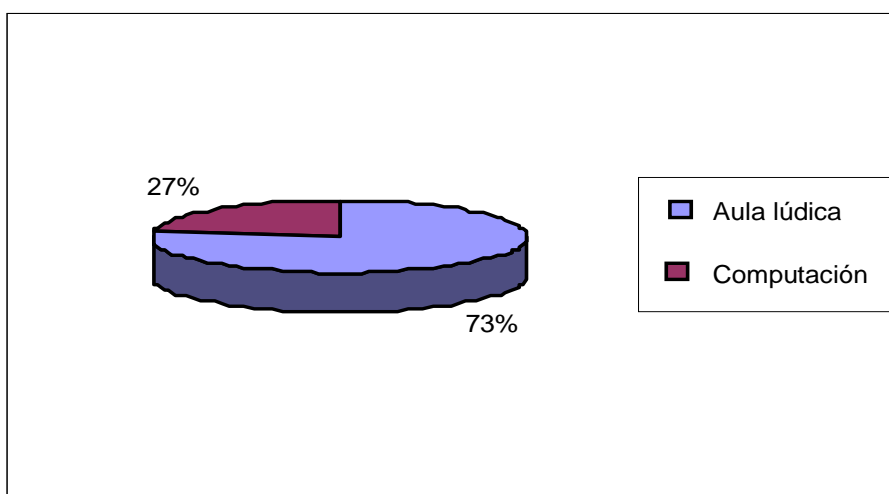


Gráfico # 12

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

### Análisis:

En la segunda pregunta, de los 84 investigados, 61 encuestados que representa el 73% manifiestan que el aula que más le gusta es la lúdica, y 23 estudiantes que son el 27% opinan que el aula que más le gusta es la de computación.

Considerando la opinión de los encuestados podemos observar que a la mayoría le gusta el aula lúdica.

### 3.- ¿Los textos que utiliza tienen juegos didácticos?

Cuadro # 18

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Si	No	No Se	TOTAL
18	51	15	84

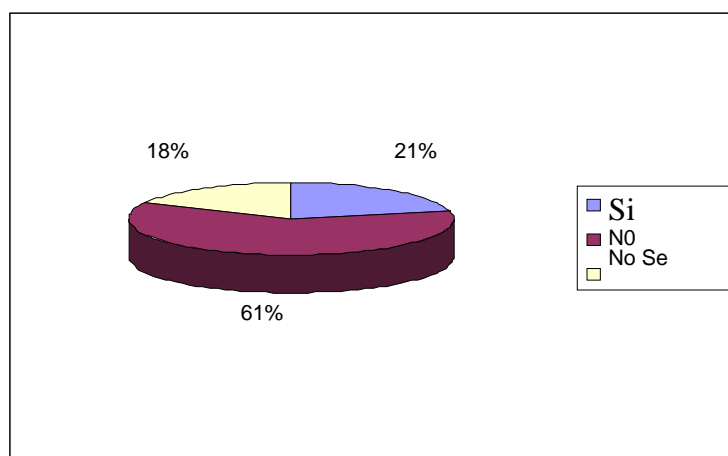


Gráfico # 13

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

### Análisis

Del 100% de los encuestados que son 84, 18 que representan el 21% manifiestan que los textos que utiliza si tienen juegos didácticos, sin embargo 51 estudiantes que representa el 61% opinan que los textos que utiliza no tienen juegos didácticos, y 15 con el 18% no saben si los textos que utiliza tienen juegos didácticos.

De estos resultados la mayoría manifiestan que los textos que utilizan no tienen juegos didácticos y peor aún otros no saben.

#### 4.- ¿Te gustaría colaborar para implementar juegos didácticos en una Ludoteca?

Cuadro # 19

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Si	No	No se	TOTAL
52	15	17	84

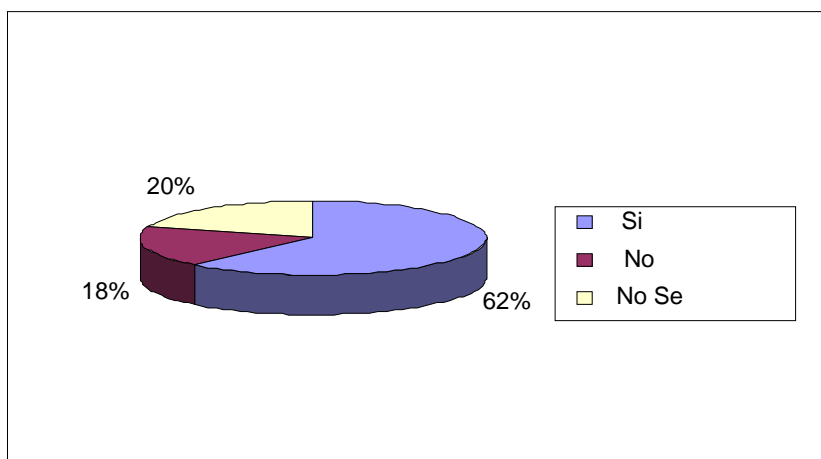


Gráfico # 14

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

De los 84 encuestados que constituyen el 100%, 52 que es el 62% manifiestan que si les gustaría colaborar para implementar juegos didácticos en una Ludoteca, 15 estudiantes que representan el 18% expresan que no les gustaría colaborar para implementar juegos didácticos en una Ludoteca, y 17 encuestados que es el 20% manifiestan que no saben.

La mayoría de los encuestados opinan que si les gustaría colaborar para implementar juegos didácticos en una Ludoteca.

## 5.- ¿Dónde te gusta trabajar más?

Cuadro # 20

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

En el aula	En la cancha	Las dos anteriores	TOTAL
18	51	15	84

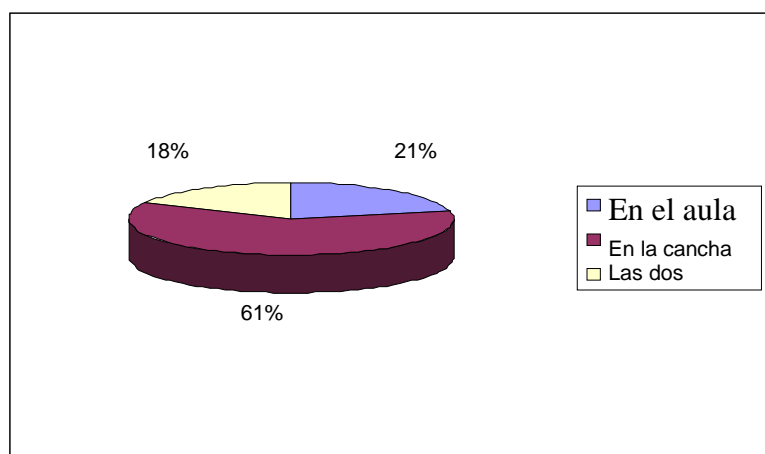


Gráfico # 15

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

### Análisis

Del 100% de los encuestados que son 84, 18 que representan el 21% manifiestan que les gusta trabajar más en el aula, sin embargo 51 estudiantes que representa el 61% opinan que les gusta trabajar más en la cancha, y 15 con el 18% les gusta trabajar en las dos anteriores.

De estos resultados la mayoría manifiestan que les gusta trabajar más en la cancha.

## 6.- ¿En una evaluación te gusta?

Cuadro # 21

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

<b>Banco de preguntas</b>	<b>Una Sopa de letras</b>	<b>Preguntas de Si o No</b>	<b>TOTAL</b>
10	58	16	84

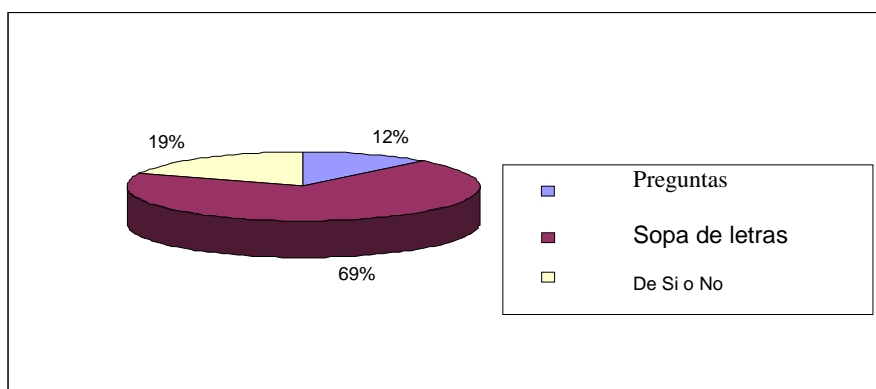


Gráfico # 16

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

**Análisis:**

De los 84 encuestados que constituyen el 100%, 10 que es el 12% manifiestan que en una evaluación les gusta el banco de preguntas, 58 estudiantes que representan el 69% expresan que en una evaluación les gusta la sopa de letras, y 16 encuestados que es el 19% manifiestan que en una evaluación le gusta las preguntas de Si o No.

La mayoría de los encuestados opinan que en una evaluación les gusta más la sopa de letras.

**7.- ¿En una clase usted aprende más del?**



Cuadro # 22

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Texto	Crucigrama	Gráfico	TOTAL
18	51	15	84

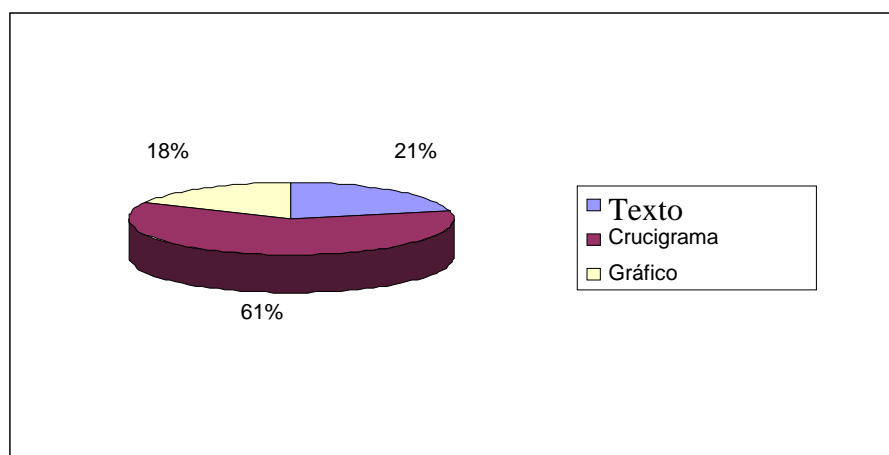


Gráfico # 17

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

### Análisis

Del 100% de los encuestados que son 84, 18 que representan el 21% manifiestan que en una clase aprende más del texto, sin embargo 51 estudiantes que representa el 61% opinan que en una clase aprende más de un crucigrama, y 15 con el 18% dice que en una clase aprende más de los gráficos.

De estos resultados la mayoría manifiestan que en una clase aprende más de un crucigrama.

### 8.- ¿Te gustaría que la escuela tenga resbaladeras, sube y baja?

Cuadro # 23

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Si	No	No se	TOTAL
52	15	17	84

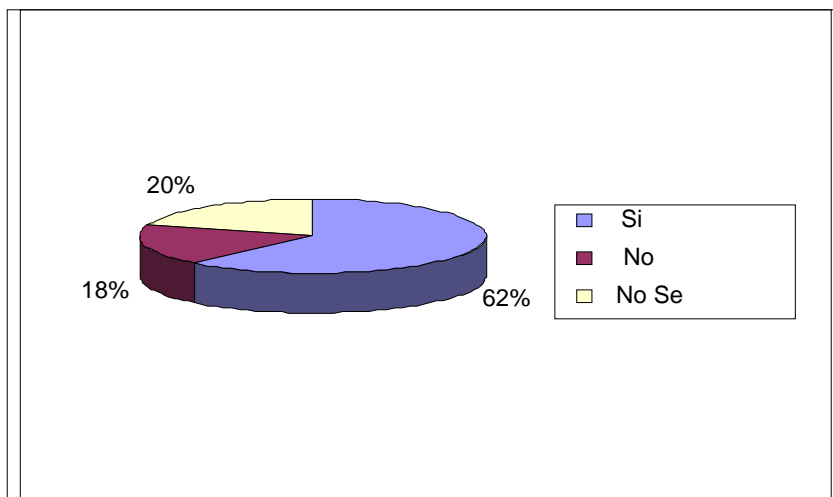


Gráfico # 18

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

### Análisis

De los 84 encuestados que constituyen el 100%, 52 que es el 62% manifiestan que si les gustaría que la escuela tenga resbaladeras, sube y baja, 15 estudiantes que representan el 18% expresan que no les gustaría que la escuela tenga resbaladeras, sube y baja, y 17 encuestados que es el 20% manifiestan que no saben.

La mayoría de los encuestados opinan que si les gustaría que la escuela tenga resbaladeras, sube y baja.

### 9.- ¿Qué juegos debe tener una institución?

Cuadro # 24

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

<b>Canchas</b>	<b>Resbaladeras</b>	<b>TOTAL</b>
61	23	84

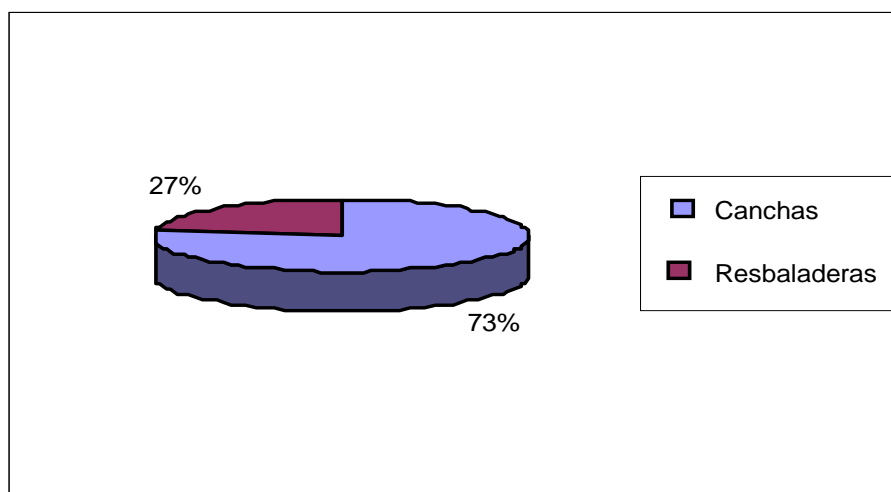


Gráfico # 19

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

### Análisis:

En la segunda pregunta, de los 84 investigados, 61 encuestados que representa el 73% manifiestan que una institución debe tener canchas, y 23 estudiantes que son el 27% opinan que una institución debe tener resbaladeras.

Considerando la opinión de los encuestados podemos observar que a la mayoría les gusta tener canchas y un buen porcentaje juegos recreativos.

### 10.- ¿Cuál es tu clase favorita?

Cuadro # 25

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

Matemática	Cultura Física	Ciencias Naturales	TOTAL
13	46	25	84

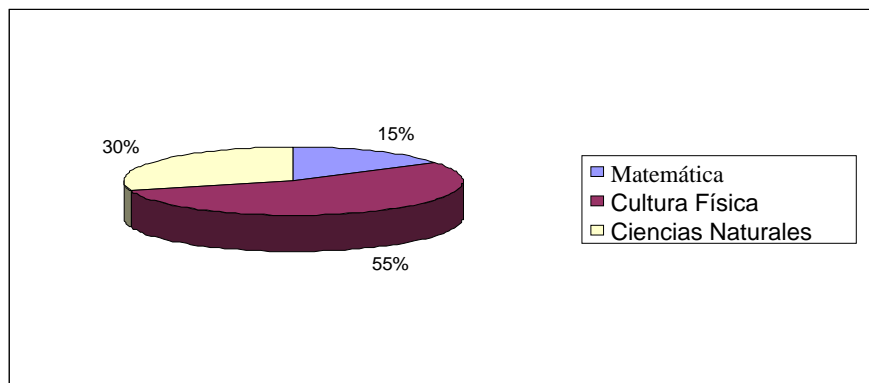


Gráfico # 20

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Nirma Gordón.

#### Análisis:

De 84 estudiantes investigados que es el 100% , de los cuales 13 que son el 15% respondieron que su clase favorita es Matemática, 46 estudiantes que representan el 55% respondieron que su clase favorita es Cultura Física y, 25 que es el 30% dijeron que su clase favorita es Ciencias Naturales.

De los resultados se puede reflejar que la gran mayoría manifiestan que que su clase favorita es Cultura Física, Es notorio que la actividad física es muy importante en las actividades del estudiante.

### 4.3 VERIFICACION DE HIPÓTESIS

Para deducir con objetividad si la hipótesis es confirmada por un conjunto de datos, se necesita de un procedimiento que lleve a un criterio objetivo para confirmar o rechazar una hipótesis. Este procedimiento debe basarse en la información obtenida en la investigación.

Para la solución del problema planteado y de conformidad con la hipótesis se trabajará con la prueba del CHI – CUADRADO que es un estadígrafo no paramétrico o de distribución libre que permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados, llegando a la comprobación de distribuciones enteras.

#### Frecuencias observadas.

Cuadro # 26

Espacios de recreación.	Si	No	No Se	Total
Si	2	6	2	10
No	2	65	1	68
No Se	1	5	0	6
Total	5	76	3	84

Elaborado por: Nirma Gordón.

#### Modelo lógico.

Hi: Los espacios de recreación infantil si ayudan al desarrollo integral de los estudiantes de la Escuela Jorge Carrera Andrade de la Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato, en el año lectivo 2009 - 2010

Ho: Los espacios de recreación infantil no ayudan al desarrollo integral de los estudiantes de la Escuela Jorge Carrera Andrade de la Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato, en el año lectivo 2009 - 2010

**Nivel de significación.**

El nivel de significación con el que se trabaja es del 5 %.

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(O - E)^2}{E} \right]$$

En donde:  $X^2$  = chi – cuadrado

$\sum$   
= sumatoria

O = Frecuencias observadas

E = Frecuencias Esperadas.

**Distribución muestral.**

$$Gl = K - 1$$

$$Gl = (f - 1)(c - 1)$$

$$Gl = (3 - 1)(3 - 1)$$

$$Gl = (2) \times (2)$$

$$Gl = 4$$

Con grado de libertad 4 y con nivel de significación de 0.05, y observando el anexo 4 da un valor en la tabla de 9.49.

Cuadro # 27

O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /2
2	1	1	1	1
2	5	3	9	1.8
1	0	0	0	0
6	4	2	4	1
65	66	-1	1	0.01
5	3	2	4	1.3
2	0	0	0	0
1	5	4	16	3.2
0	0	0	0	0
84	84			8.31

Elaborado por: Nirma Gordón.

### Decisión

El valor  $X^2$  con grados de libertad 4 y con un nivel de significación de 0.05, tenemos un valor en la tabla de 9.49 y luego de realizar el cálculo matemático nos da un valor de 8.31, lo que confirma que: Los espacios de recreación infantil si ayudan al desarrollo integral de los estudiantes de la Escuela Jorge Carrera Andrade de la Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato, en el año lectivo 2009 – 2010, y se acepta la hipótesis alterna.

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La importancia de realizar una investigación es buscar la posibilidad de descubrir o afirmar muchas dudas en las actividades educativas diarias. Razón por lo cual se concluye que los resultados de las encuestas sobre la factibilidad de aplicar un manual para la implementación de espacios de recreación infantil para el desarrollo integral de los estudiantes de la Escuela Jorge Carrera Andrade de la Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato, en el año lectivo 2009 – 2010, son las siguientes:

#### 5.1 CONCLUSIONES:

- Los espacios de recreación infantil si contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, brindando un aprendizaje donde el estudiante aprende jugando.
- Los textos de los estudiantes son muy teóricos y fomentan el memorismo, no tienen los suficientes recursos didácticos para que el estudiante construya sus conocimientos, no cuentan con Estrategias Metodológicas activas , juegos o curiosidades para un desarrollo integral que permita mejorar el rendimiento escolar.
- Se considera la necesidad de implementar juegos para la recreación infantil, y de esta manera contribuir al desarrollo motriz de los estudiantes.
- Los maestros y estudiantes a los cuales se les aplicó las encuestas manifestaron la predisposición para la creación de una aula lúdica.
- Los docentes no conocen lo suficiente como podemos implementar una ludoteca, los espacios, rincones y materiales básicos que deben tener. Que permitirá un desarrollo integral en los estudiantes de la Escuela Jorge Carrera Andrade.



## 5.2 RECOMENDACIONES:

- Es necesario crear o implementar más espacios de recreación infantil que permitan que el estudiante participe activamente en todas las actividades educativas, fortaleciendo el autoestima, sociabilización, y lo más importante que aprenda jugando para contribuir en su desarrollo integral.
- Los textos que se van a utilizar los estudiantes deben tener las suficientes estrategias metodológicas que permita que el estudiante desarrolle su capacidad crítica, reflexiva, creativa y de análisis, para lo cual es necesario que los textos a más de la parte científica tengan en su tratamiento juegos y curiosidades para conseguir un desarrollo integral.
- Es necesario que además de la cancha múltiple y por no contar con espacio físico se implemente en una aula una ludoteca, y de esta manera contribuir al desarrollo motriz de los estudiantes.
- Es necesario que los maestros y estudiantes participen en la creación de espacios de recreación infantil, los mismos que permiten al estudiante entender mejor los contenidos y mejorar su rendimiento desarrollando valores en servicio de los demás. Para crear condiciones necesarias para un aprendizaje dinámico.
- Se hace necesario contar con un manual que guíe en la construcción adecuada de una ludoteca como espacio de recreación infantil para la formación de estudiantes que enriquezcan el proceso del interaprendizaje con recursos activos que, a más de promover el desarrollo de destrezas en los educandos y de alguna manera también transmitir valores para que éstos sean entes activos, autónomos e independientes, consiguiendo de esta manera un desarrollo integral.

## **CAPITULO IV**

### **LA PROPUESTA**

#### **6.1 EL TITULO**

**TITULO:** Elaboración de un manual para la implementación de espacios de recreación infantil para el desarrollo integral de los estudiantes de la Escuela Jorge Carrera Andrade de la Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato en el año lectivo 2009 - 2010.

#### **6.2 DATOS INFORMATIVOS**

<b>NOMBRE DEL PLANTEL</b>	“JORGE CARRERA ANDRADE”
<b>PROVINCIA:</b>	TUNGURAHUA
<b>CANTÓN:</b>	AMBATO
<b>PARROQUIA:</b>	LA MERCED
<b>DIRECCIÓN:</b>	BÉLGICA 01 – 31 Y GONZÁLES SUÁREZ
<b>TELÉFONO:</b>	2821641
<b>TIPO:</b>	HISPANA
<b>CLASE:</b>	COMÚN
<b>SOSTENIMIENTO:</b>	FISCAL
<b>SEXO:</b>	MIXTA
<b>No. PERSONAL:</b>	15
<b>No. ESTUDIANTES</b>	309
<b>DIRECTOR :</b>	MSC. CÉSAR BÓSQUEZ VELASCO .

### **6.3 ANTECEDENTES**

De acuerdo a la investigación realizada a los docentes y niños, Los espacios de recreación infantil para el desarrollo integral de los estudiantes de la Escuela Jorge Carrera Andrade de la Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato en el año lectivo 2009 - 2010.

Los textos conceptuales desarrollan el memorismo, haciendo un aprendizaje mecánico, siendo que estos no cuentan en su tratamiento con juegos y curiosidades para un desarrollo integral.

Las técnicas activas, entre otras cosas, influyen positivamente en la adquisición de un aprendizaje significativo que es duradero; mientras que un aprendizaje superficial, puramente teórico, se disipa con mayor facilidad que el anterior.

Es necesario cambiar una nueva metodología en las aulas escolares. Tratemos de aprovechar y capturar las propiedades de la realidad y aplicar los juegos didácticos, para potenciar la capacidad creativa de los niños y niñas, respetando la individualidad y los derechos de los estudiantes.

Los Espacios de recreación, se debe utilizar siguiendo un proceso adecuado, tratando de obtener un aprendizaje significativo razonado y no solamente mecánico.

Es necesario la formación de docentes para una adecuada utilización de los espacios de recreación que enriquezcan el proceso del interaprendizaje con técnicas activas, a más de promover el desarrollo de destrezas en los educandos de alguna manera también transmitir valores para que éstos sean entes activos, autónomos e independientes.

Como conclusión podemos decir que es necesario espacios de recreación como una ludoteca que permita el desarrollo integral de un estudiante, basados en métodos, técnicas y juegos recreativos que ayuden a un Aprendizaje Significativo.

## **6.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.**

### **6.4.1 Objetivo general**

Elaborar un manual para la implementación de espacios de recreación infantil para el desarrollo integral de los estudiantes de la Escuela Jorge Carrera Andrade de la Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato en el año lectivo 2009 - 2010.

### **6.4.2 Objetivos específicos:**

- Conocer los elementos indispensables que tiene una ludoteca y su correcta utilización.
- Entregar a docentes el Manual para la implementación de espacios de recreación infantil
- Aplicar el manual para la implementación de espacios de recreación infantil para el desarrollo integral de los estudiantes de la Escuela Jorge Carrera Andrade de la Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato en el año lectivo 2009 - 2010.

## **6.5 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

**Manual didáctico.**-Libro o cuaderno que sirve para hacer apuntes, en este caso descripción de espacios de recreación para el desarrollo integral del estudiante.

### **¿Qué es una ludoteca?**

La ludoteca es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo. Podemos decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro.

Fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera ludoteca. En la actualidad están recomendadas por la UNESCO y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas; en ellos se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones. En Londres, en 1978, se celebró el Primer Congreso Mundial de Ludotecas. El segundo se realizó en Estocolmo y el tercero en Bruselas, en mayo de 2001.

En la mayoría de los casos, las ludotecas están vinculadas a los municipios o delegaciones provinciales de los ministerios de cultura; a estructuras ya existentes como las casas del niño y las bibliotecas infantiles, aunque algunas funcionan en forma independiente de estructuras públicas y/o asociativas, constituidas como una entidad por sí mismas.

Hoy en día, la mayoría de las ludotecas poseen una estructura administrativa y métodos de trabajo precisos. Los especialistas y responsables de ellas estiman que el juguete no es un objeto para la simple diversión, sino que lo reconocen como un útil instrumento de adecuación, que puede rivalizar con el disco y el libro en la tarea educativa y en el uso constructivo del tiempo libre.

Es necesario señalar que cualquier ludoteca requiere siempre de un gran surtido de juguetes y debe estar en condiciones de afrontar la competencia de tiendas y jugueterías manteniéndose al corriente de las innovaciones que se introducen en el mercado.

### **Funciones de una ludoteca**

1. Proporcionar a los niños aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.
2. Promover el juego en grupos, con compañeros de edades similares.
3. Favorecer la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto, en general, y de los hijos con los padres, en particular.
4. Orientar a los padres en relación con la adquisición de juguetes que convengan a sus hijos.
5. Proporcionar material lúdico adecuado para los niños con alguna discapacidad, cualquiera que sea su enfermedad, problema físico o psíquico.
6. Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete.
7. Probar los juguetes para conocer su calidad material y también las reacciones del niño ante ellos.
8. Facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que la soliciten.
9. Reparar aquellos juguetes que se hayan estropeado.

### **Beneficios**

Las ludotecas satisfacen principalmente las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan. En ella los lazos familiares adquieren fuerza y se estrechan las relaciones de los padres con los hijos.

La ludoteca es una vigilante de la calidad del juego y brinda a los padres la posibilidad de probar diversos juguetes antes de comprarlos.

Allí, el niño usuario se transforma en creador y receptor de juguetes, algunos de ellos, incluso, creados por otros niños de su edad.

La ludoteca constituye un intento de control del consumo irracional. Los precios de los juguetes, como los de todos los artículos, no cesan de aumentar, razón por la cual la ludoteca se ha vuelto una excelente opción.

El principio de la ludoteca, en una perspectiva etnológica, conduce a pensar históricamente sobre el sistema de intercambio de objetos en nuestra cultura y sociedad. Pero lejos de convertirse en 'prótesis' suplementaria de una sociedad que crea objetos para remediar sus propias carencias, pretende mejorar la calidad de la vida y tejer lazos humanos en el seno de una comunidad.

### **Tipo y funcionamiento de diferentes ludotecas**

Actualmente las ludotecas existentes pueden clasificarse de acuerdo con su forma de trabajo y los propósitos que persiguen, y son:

**La ludoteca circulante** mediante la utilización de ludobuses, mismos que recorren la Ciudad para facilitar en régimen de préstamo, al estudiante, materiales lúdicos como ajedrez, dominó, material deportivo.

**La ludoteca comunitaria** es promovida entre niños y jóvenes a quienes se invita a pasar un rato de diversión y esparcimiento, compartiendo juegos y juguetes con otros niños, vecinos de la comunidad donde se ubica el centro lúdico.

**La ludoteca personal** está integrada por antologías de poemas, cuentos, cantos y juegos, seleccionados con el propósito de que el lector descubra, los disfrute y aprenda a encontrarse a sí mismo.

**Ludotecas escolares** las hay en instituciones educativas muy diversas, cuentan con centros que disponen de materiales lúdicos que responden a las características de los usuarios y de los objetivos que persiguen.

Los usuarios son los estudiantes, quienes de manera directa aplican los conocimientos y experiencias adquiridos en su formación profesional.

En la escuela primaria se pretende complementar los materiales lúdicos con actividades propias de una videoteca.

También se pueden clasificar las ludotecas considerando su manera de funcionar.

**Ludoteca local**, que suele constar de una sala en la que los juguetes están colocados en estanterías y clasificados por edades y por clases (educativos, tácticos, deportivos). El niño puede mirarlos, jugar con ellos y compararlos antes de efectuar su elección y dirigirse a la mesa donde le espera el animador. Este último le preguntará su nombre y buscará su ficha personal, a la que adjuntará la ficha del juguete, para cotejar ésta con el estado en que se proporciona el juguete al niño. Finalmente se lo entrega por un periodo máximo, que en general es de unos quince días. En esa misma sala o en otra cercana se suele encontrar un área de juegos, en la que el niño puede jugar libremente con los juguetes especialmente destinados a ser utilizados en ella.

**Ludoteca itinerante**, una de sus modalidades es la que funciona impulsada por instituciones provinciales con el fin de acercar el juguete a núcleos rurales en lo que alguna asociación, centro de tiempo libre o escuela se convierten en sedes de dicha ludoteca itinerante. Las ludotecas de este tipo cuentan con un depósito central de juguetes y un medio de transporte, generalmente una camioneta o camión, en el que llevan los cofres que contienen los juguetes hacia las diversas entidades que se responsabilizan de los mismos. Se realizan viajes a cada núcleo para cambiar los juguetes, para llevarse los que había dejado y dejar los nuevos ya solicitados y seleccionados por los responsables de las entidades a quienes se les dejó previamente un fichero descriptivo de juguetes existentes.



**Ludotecas especializadas en el trabajo con discapacitados**, suelen funcionar exclusivamente para estos niños y están equipadas con juguetes especialmente seleccionados. Normalmente se encuentran dentro de las escuelas especiales donde estos niños estudian. Acuden a ella acompañados por sus educadores que orientan en gran medida la elección del juguete. Consideramos conveniente integrarlas a las ludotecas locales para que los niños con alguna discapacidad jueguen y se relacionen con el resto de los niños.

### **Importancia de las ludotecas**

Ante la difícil situación del juego infantil en la mayoría de los medios urbanos de nuestro país, las ludotecas podrían desempeñar un importante papel y tener aportaciones específicas en el desarrollo integral del niño.

Para que esto sea posible se debe ampliar, mejorar, el concepto de ludoteca. Es decir, no conceptualizarla única y exclusivamente como un centro de préstamo de juguetes, sino como un centro infantil de tiempo libre, donde se realiza una animación globalizadora con los niños asistentes y, además, se comienzan procesos de animación y cambio de actitud en los padres y educadores de la zona de influencia de la ludoteca.

Para que un juguete pueda ingresar a una ludoteca tiene que reunir ciertas características; algunas de ellas son: que despierte la imaginación y la habilidad del niño, que sea creativo, que sirva para tomar decisiones, que desarrolle la concentración, que sea estético, que no cuente con sustancias tóxicas y que no haga propaganda de algún tipo de ideología sociopolítica. Eligiendo juguetes con estas características se pretende que mientras el niño se divierte y convive con su familia, estimule un mejor desarrollo físico y mental.

**Las funciones y objetivos generales**, susceptibles de ser alcanzados a través de la acción de cada ludoteca podrían ser los siguientes:

a) Posibilitar al conjunto de la población infantil el acceso al mundo de la actividad y el objeto lúdico, especialmente a aquellos sectores con menor capacidad adquisitiva y cultural y con un entorno menos favorecedor de la actividad lúdica.

b) Facilitar el surgimiento de una actividad lúdica favorecedora del desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño.

c) Producir el surgimiento de una visión nueva del juguete, del objeto y de la actividad lúdica en el conjunto de niños, padres y educadores, para salir del dominio que ha mantenido el juguete comercializado. De este tipo de juguetes, seleccionar y ofrecer solamente aquellos que hagan una aportación al desarrollo integral del niño.

d) Posibilitar una relación cualitativamente distinta del niño con el objeto lúdico, extrayendo de tal objeto lo mejor que éste pueda aportar a su desarrollo integral.

Es el niño quien debe manipular, recrear el uso que hace del objeto lúdico a través de un proceso globalizador de invención construcción, reparación, y transformación.

e) Crear una actitud nueva en los padres y educadores ante las posibilidades pedagógicas y educativas de la actividad lúdica (con o sin material), introduciendo nuevas pautas en la escuela, en la familia y en sus interrelaciones.

f) Iniciar un proceso de investigación psicológica, pedagógica y sociológica que oriente en la promoción de una actividad, equipamiento y material lúdico liberador, favorecedores del desarrollo integral del niño.

g) Propiciar un movimiento de opinión que haga de la actividad lúdica (con o sin material ) una acción liberadora.

h) Que jugar sea una realidad cotidiana en la vida del niño del medio urbano.

i) Lograr objetivos específicos en el desarrollo cognitivo, psicomotor y afectivo de los niños asistentes.

Las actividades por desarrollar en la ludoteca para alcanzar tales objetivos podrían ser:

1) Préstamo de juguetes al exterior.

2) Préstamo de juguetes en la sala de juego.

3) Adquisición de los juguetes de acuerdo con los criterios ya citados.

4) Desarrollo de talleres y actividades de animación.

5) Proceso de investigación estadística, psicológica, sociológica y pedagógica con el propósito de facilitar los objetivos planteados.

6) Realizar exposiciones, charlas y mesas redondas con padres y educadores a los que facilitará documentación relacionada con la problemática. Por otro lado, elaborar artículos relacionados con el tema para su publicación en diversos medios de comunicación como radio y periódicos de gran difusión.

### **Necesidades de las ludotecas en la sociedad actual**

En las ludotecas los niños encontrarán el espacio de juegos que muchas veces les falta en sus casas, compañeros de juego de la misma edad y aun a sus propios padres u otros adultos con los que pueden jugar.

El juego es una expresión libre y voluntaria, por lo que la escuela, tal como hoy se le concibe, tampoco es el lugar adecuado para favorecer la práctica y el desarrollo del juego.

Tradicionalmente, la escuela ha adoptado una actitud hostil hacia el juego por su supuesta oposición al trabajo en clases. No hay tiempo para el juego. Aunque podemos decir que en algunas instituciones se practican juegos didácticos.

Si el juego es una expresión voluntaria, ¿no existirían otros lugares más atractivos que un lugar cerrado? ¿No preferiría el niño espacios abiertos, al aire libre? Tienen la misma importancia y validez ambos, deben impulsarse con igual interés las ludotecas en espacios cerrados y al aire libre; así, nuestros niños podrán acudir a aquella que deseen. Las ludotecas en espacios cerrados tienen la ventaja de funcionar sea cual sea el estado del clima en la zona.

Lo que podemos asegurar es que para la mayoría de los niños ni la familia ni la escuela potencian suficientemente el juego por lo que se necesitan lugares específicos, animados por educadores expertos y responsables que les proporcionen la opción de escoger, contactar y dialogar con los juguetes y materiales de juego.

La existencia de la ludoteca implica la existencia de ludotecarios, es decir, de educadores especializados en el juego, que estén en contacto directo con el ámbito familiar. Es por eso que no se debe olvidar que al pensar en el desarrollo de las ludotecas en el país hay que pensar también en la preparación del personal especializado.

Todas las expuestas con anterioridad son las razones por las que las ludotecas son necesarias en nuestra sociedad. Pero, a pesar de ello, no han tenido un amplio desarrollo; sólo hay un reducido número de personas estudiosas del prisma pedagógico que significan los juguetes y éstas están en un nivel de investigación científica sin llegar a impactar en la orientación familiar ni escolar.

### **CAJA LUDICA BASICA**

Que es la que ha dispuesto la organización del programa, y que se le han enviado con ésta guía a los 1100 municipios del país. Es fundamental resaltar que esta Caja Lúdica debe ser vista básicamente como el “cace de la apuesta” que hemos hecho los organizadores, en el entendido que éste es el impulso que esperamos genere la dinámica de la Estación Jugujeteando...ando.

Tal como está surtida creemos que puede atender simultáneamente a 50 niños, los cuales podrán rotar de un juego a otro. En la estación se encuentran juguetes y material de distinto tipo:

- Juguetes que ayudan a desarrollar la imaginación de los niños y niñas, como: Muñecas, juguetes de cocina, carros, etc.
- Juguetes de ensamble, como los rompecabezas.
- Juguetes con reglas complejas como el “UNO” y el “Pin 1, pin 2, pin 3: Los derechos de la niñez” que si bien son de los catalogados como de mesa pueden ser reproducidos en escala ampliada.
- Juguetes para actividades al aire libre como balones y disco.
- Juguetes de habilidad como los tradicionales del valero, el yo yo y el trompo.
- Elementos didácticos como cuadernos para colorear, colores y lápices.

### **CAJA LUDICA AMPLIADA**

El número y tipo de juguetes va a verse ampliado en virtud de la campaña de donación de juguetes impulsada por la organización nacional del programa, la cual en todo caso deberá complementarse con los esfuerzos locales. Se ha previsto que las ciudades capitales donde se presume va a ser mayor el impacto de la campaña desde el punto de vista del volumen de juguetes recolectados, apadrinarán pequeños municipios donde se anticipa el volumen será menor.

En todo caso es importante que la Alcaldía de cada municipio o localidad, apoyada en la estrategia comunicativa nacional, realice una campaña local de recolección de juguetes, con el objetivo de fomentar un espíritu de solidaridad, cooperación y equidad entre los niños y las niñas del municipio. Será positivo recurrir a las emisoras comunitarias, las carteleras de la iglesia, los colegios, anuncios en la alcaldía etc.

En esta convocatoria es importante recalcar:

- La importancia de entregar juguetes en “buen estado”, limpios, utilizables, en general en condiciones adecuadas y pensando en el respeto a los niños receptores de los mismos.
- Que los juguetes sean “seguros” y no pongan en riesgo el bienestar de los potenciales usuarios de los mismos.
- Se sugiere también no promover la donación de juguetes bélicos.

Es fundamental fijar la idea que la intención no es regalarle un juguete a un niño en particular: es la ayuda para la conformación de una estación lúdica que será disfrutada por muchos de los niños menos favorecidos en el municipio.

### **Medios de recolección:**

Para el efecto se pueden generar diversas estrategias:

- Invitación a niños y niñas de condiciones económicas que les permitan compartir juguetes que ya no utilizan, o aunque los usen quieran donarlos para ser utilizados por niños de menores recursos.
- Recurrir a instituciones educativas, especialmente con estudiantes de educación básica secundaria e invitarlos a que los compartan con los niños de primaria.
- Motivar a Artesanos del municipio o departamento que estén en posibilidad de elaborar y donar juguetes tradicionales para los niños del municipio.
- Convocar al sector comercial del municipio
- Estimular a niños y niñas de escasos recursos que estén en escuelas u hogares comunitarios, para que con el apoyo de sus maestras construyan juguetes con material desechable que quieran compartir con otros niños.

### **Sitios de Recolección:**

- Los almacenes indicados en el comercial de convocatoria para las ciudades capitales
- En los municipios y ciudades no capitales la recolección de juguetes se hará en las instalaciones de la alcaldía quienes están a cargo de recibirlos.

## **Clasificación de los juguetes:**

Una vez recibidos los juguetes, la primera labor será desechar aquellos que estén en mal estado o que revistan algún peligro para un niño como el corto punzante o aquellos muy pesados o demasiado pequeños que no deben ser manipulados por niños menores de tres años por el riesgo de lastimarse o de ingerirlos.

Seguidamente se limpian y se procede a su clasificación, para lo cual proponemos categorizarlos en:

- Juguetes que ayudan a desarrollar la imaginación de los niños y niñas, como: Muñecas, juguetes de cocina, carros, etc.
- Juguetes de armado, o también denominados juguetes de ensamble como los famosos armotodo, que necesariamente, no tienen que ser comprados, es posible que alguien nos pueda ayudar a fabricar uno.
- Loterías de palabras y de animales, juguetes de mesa, como ajedrez.
- Juguetes para actividades al aire libre como balones, disco, etc.
- Juguetes en los que se hace necesario utilizar reglas complejas.

Es importante que cada juguete esté limpio cuando llegue a los niños, pues además del respeto que merecen, debemos evitar los riesgos de infecciones.

## **ALGUNOS EJEMPLOS DE JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES**

A continuación se describen algunos juegos y juguetes tradicionales que pueden ser utilizados por el facilitador. Seguramente conoce muchos de ellos. Haga uso de todos sus recursos creativos y su memoria.

### **1. UNO DOS Y TRES**

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** 5 en adelante / **NUMERO DE JUGADORES:** 4 en adelante

#### **TEXTO**

Coro: Trála, la, la, trála, la, la, trála, la, la, la, trála, la, la, trála, la, la, trála, la, la,  
la

Una, dos y tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y una que son diez.

trála, la, la, trála, la, la, etc.

Jugadores: tengo un sombrero como aquí lo veis.

Jugadoras: Tengo un pañuelo, rojo como veis.

Coro: trála, la, la, trála, la, la, la etc.,

Adiós amigos, adiós my friend, hasta la vista, nos volvemos a ver.

Coro: trála, la, la, trála, la, la, la etc

## **ACCION**

Con el paso básico los jugadores se desplazan en ronda.

La ronda se detiene e inician la mímica, los pies hacen ahora una marcha suave sin levantarlos del piso, marcando el pulso. Mímica: con los dedos de las manos se va mostrando a todos la cantidad del número correspondiente al texto.

Reinician paso básico (núcleo de porro etc. ) como al inicio

Toman con su(s) mano(s) un sombrero real o imaginario de sus cabezas y se lo muestran entre los jugadores.

Toman un pañuelo real o imaginario y se lo muestran entre los jugadores.

Cantando hacen paso básico.

Con sus manos hacen ademán de despedida

Cantando hacen paso básico y termina el juego.



## **2. ARROZ CON LECHE**

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES** De 4 años en adelante / **NUMERO DE JUGADORES:** Más de 6

### **TEXTO**

“Arroz con leche, me quiero casar,

con una señorita de la capital,

que sepa coser, que sepa bordar,

que sepa abrir la puerta para ir a jugar”.

“yo soy la viudita del Conde Laurel,

me quiero casar y no encuentro con quién”.

“y siendo tan bella no encuentras con quién?

Elige a tu gusto, Que aquí tienes quien”

“No me caso ni contigo, ni contigo, ni contigo...

sino con este lindo lucero...”

### **ACCION**

Se forma una rueda de niños de ambos sexos, tomados de las manos. Una niña se sitúa al centro, para hacer el papel de la “viudita”. El juego comienza cuando los dos de la rueda se desplazan danzando, mientras cantan en coro muy rítmicamente:

Terminado el coro, la viudita baila en torno a la rueda, cantando:

El coro le contesta, entonces:

La viudita empieza a buscar el elegido, y va señalando uno por uno a los niños, al paso que dice:

A quien le corresponda la palabra “lucero” sale de la fila. El coro se reinicia, y repite la tonada:

Terminando el baile, los dos se integran a la rueda, y otra niña toma el papel de “la viudita”, para repetir el juego.

### **3. EMILIANO**

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** De 6 años en adelante / **NUMERO DE JUGADORES:** Más de 6

#### **CANCIÓN EMILIANO**

TEXTO

¡Mariquita la de atrás!

¡ Señora mamá!

Vaya a ver que es de Emiliano.

¿cómo está Emiliano?

¡ tiene fiebre ¡

...

¡ Señora mamá!

Vaya a ver que es de Emiliano.

¿cómo está Emiliano?

¡ tiene frío o calentura ¡

...

¡ Señora mamá!

Vaya a ver que es de Emiliano.

¿cómo está Emiliano?

¡ está boquiando ¡

...

¡ Señora mamá!

Vaya a ver que es de Emiliano.

¿cómo está Emiliano?

¡ está muerto ¡...aaay?

## **ACCION**

Los participantes forman una hilera, de mayor a menor, tomados por la cintura. Simultáneamente, un niño se coloca a distancia, para representar el papel de “Emiliano”, que es el principal protagonista, y le toca hacer la mímica correspondiente a los episodios que va describiendo el juego. Lo acompaña otro niño, que es quien da los nombres sobre lo que va pasando a Emiliano.

Los del coro, mientras van cantando la tonada, marcan el ritmo con el cuerpo.

Termina esta tonada y la niña mayor que encabeza la fila, pregunta a la última en el extremo del grupo:

La encomendada va hasta donde está Emiliano, y le pregunta al acompañante cómo está el enfermo.

La encomendada va donde la mamá y le transmite en voz alta lo que le dijo el acompañante, después de lo cual regresa a su sitio.

Vuelve a cantar a ritmo, y se repite la secuencia en la misma forma, hasta cuando el acompañante dice que está muerto.

Entonces, Emiliano, que simula estar difunto, se levanta, y el grupo se dispersa, mientras “el muerto” los persigue a todos

#### **4. MANTECA DE IGUANA**

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** 3 en adelante. / **NÚMERO DE JUGADORES:** 2 en adelante.

##### **TEXTO**

Esta rabadilla que no me da...

Que la tengo tiesa como un compás...

Manteca de iguana de voy a echar...

Pa'que se meneé pa'lla y pa cá.

Pa'que se meneé pa'lla y pa cá.

Estas coyunturas que no me dan,

que las tengo tiesas como un compás,

Manteca de iguana le voy a echar...

Pa'que se meneé pa'lla y pa cá.

Pa'que se meneé pa'lla y pa cá.

Estas rodillitas que no me dan

que las tengo tiesas como un compás,

Manteca de iguana le voy a echar...

Pa'que se meneé pa'lla y pa cá.

Pa'que se meneé pa'lla y pa cá.

## **ACCION**

Mímica de dolor tocándose los glúteos,

Idem

Se frotran las manos con la supuesta grasa de iguana.

Se intenta mover la cadera pero aún duele.

Ya totalmente suelta la cadera, los jugadores mientras cantan, el estribillo, mueve libremente explorando todas las posibilidades de movimientos: rotaciones laterales, torsiones, pronunciaciones, etc.

Se frotran las articulaciones de las extremidades superiores... en adelante la rutina del juego es la misma, cambia la parte que duele y se frota la manteca...

## **5. PAÑUELITO**

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** 8 en adelante / **NUMERO DE JUGADORES:** Mínimo 8 máximo 20

Previo al inicio del juego, debe señalarse la cancha con tiza siendo el tamaño ideal para 10 jugadores de 10 metros de ancho por 10 de largo, pero generalmente toca adecuar el numero del grupo con el tamaño del espacio disponible. La cancha consta de dos líneas y un centro donde se coloca un pañuelo.

Se inicia el juego dividiendo al grupo en dos subgrupos con el mismo numero de jugadores, para lo cual puede colocar todo el grupo en circulo y hacerlos numerar. Los pares forma el equipo A y los impares el B, etc. Los grupos ocupan su respectivo lugar en la cancha. Antes de iniciar, el coordinador dirá las reglas y los equipos, como quieran, se pondrán los números con que se

identificaran en adelante. Esta numeración será del 1 al número máximo de cada equipo (1 al 8 p.ej.); el animador que será también el árbitro, iniciará el juego, por ejemplo, diciendo: ¡ Números 5 ¡, los jugadores de cada equipo, previamente numerados con el número cinco, saldrán a disputar el pañuelo colocado al comienzo en el centro de la cancha y tratarán de cogerlo y llevarlo a su base; si en el intento es tocado por el rival, el punto será para quien tocó; en caso de lograr atravesar su línea sin ser tocado, el punto es para su equipo.

## **6. GALLINA CIEGA**

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** 6 años en adelante / **NUMERO DE JUGADORES:** 3 en adelante

### **TEXTO**

“Gallina Ciega andás buscando?

- Una aguja y un dedal.

Para qué es la aguja y el dedal?

Para remendar la camisa a mi General.

Dé tres vueltas y en la arada la hallarás”.

### **ACCION**

Organizado previamente el grupo y seleccionada la persona que hace el papel de Gallina Ciega”, el juego empieza cuando a éste se le vendan los ojos y todos los participantes al unísono la interrogan con el estribillo

Terminando de enunciar el estribillo, se le hace girar 3 veces sobre sí mismo, y entregándole el látigo o madero, sale a perseguir a los demás.

Como regla general se establece que las personas no salgan de un área determinada y acordada previamente por los participantes.

Los participantes que hayan sido tocados cumplen el papel de “Gallina Ciega” o pagan su pena, o quedan eliminados, según la variante que haya sido usada..

## 7. EL LOBO

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** De seis años en adelante / **NUMERO DE JUGADORES:** Mas de cinco

### TEXTO

Jugaremos en el bosque

Que el lobo está.

Lobo está?

Me estoy bañando.

Jugaremos en el bosque

Mientras que el lobo está.

Lobo está?

Me estoy vistiendo.

Jugaremos en el bosque

Mientras que el lobo está.

Lobo está?

Estoy buscando las llaves.

Jugaremos en el bosque

Mientras que el lobo está.

Lobo está?

Salí.

## **ACCION**

Los niños en circulo, van alrededor cantando la canción; al finalizar cada vuelta, deben preguntar al lobo lo que esta haciendo; a lo que el lobo debe contestar.

Al finalizar, el lobo sale corriendo a buscar a los niños participantes y estos no deben dejar que el lobo los coja.

El que resulte atrapado, pasar a ser de lobo.

## **8. EL TORO TOTIN**

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES:** Más de 5 años. / **NUMERO DE JUGADORES:** De 5 en adelante.

### **TEXTO**

Dando la vuelta

Del toro totín

A ver a Doña Ana

Que está en el jardín

¿Qué está haciendo Doña Ana?

Se está bañando.

¿Qué está haciendo Doña Ana?

Se está cepillando la boca.

¿Qué está haciendo Doña Ana?

Está alistando las velas.

¿Qué está haciendo Doña Ana?



Está alistando el ataúd.

¿Qué está haciendo Doña Ana?

Se murió.

### **ACCION**

Un grupo de niños, tomados de las manos, danza a ritmo de ronda alrededor de una pequeña que hace el papel de Doña Ana, cantando alegres el coro.

Al final del coro, y durante cada vuelta, alguien preguntará a dona Ana las siguientes cosas, que está a su vez responderá inmediatamente:

En este momento, los niños de la ronda se dispersan gritando porque Doña Ana sale a perseguirlos.

## **9. ANTON PIRULERO**

### **TEXTO**

Antón, Antón pirulero,

Que cada cual entienda su juego;

Y en que no lo entienda pagara una prenda.

Antón, Antón pirulero,

Que cada cual entienda su juego;

Y en que no lo entienda pagara una prenda

### **ACCION**

Los niños juegan esta ronda sentados sobre la tierra. Con golpes de palmoteos sobre el piso, las piernas y las manos, marcan el ritmo del siguiente coro,

mientras que alguien que se ha quedado fuera de espaldas, se vuelve para adivinar cual ha sido el elegido por el conjunto como Antón Pirulero.

Si en pequeño o pequeña no acierta en tres ocasiones que tiene para hacerlo, deberá agra una penitencia que el grupo de la ronda le impone. De inmediato, otro lo reemplaza para continuar con la ronda de modo indefinido.

## **10. CATAPIZ, CATAPE O JAZZ**

El juego consiste el regar el “Catapiz” en el piso por cualquiera de los participantes. Acto seguido, el indicador del juego lanza la pelota al aire y cuando ésta rebota, la persona deberá coger el número de piezas del “Catapiz” acordado entre los participantes. Se pierde el derecho a seguir lanzando cuando se cogen menos o más de las piezas de las indicadas en cada lance, o cuando la pelota da más de los rebotes asignados, esperando nuevamente otra oportunidad para continuar con el juego.

El juego concluye cuando uno de los jugadores cumple con todas las condiciones impuestas por el colectivo de participantes. Por ser un juego de amplia y libre participación, varía según el gusto y el interés de los actuantes.

## **11. TROMPO O PEONZA**

El juego más conocido es el denominado “Calle”, y se practica en tres modalidades: “larga”, “ancha” y “Calle redonda”.

La “Calle Larga” consistía en llevar un trompo llamado sufrido por otro lanzador hasta el lugar acordado por los participantes. Cuando esta “toliaba” perdía el tiro y como castigo tenía que poner el suyo hasta que fallara otro de los participantes, y así sucesivamente. No se permitía embutir y arriar con la mano. El ganador era el que primero llevara el trompo sufridor al lugar fijado, y como premio le daba la posibilidad de monquiar los demás trompos.

La “Calle ancha” no tenía meta fija y el trompo sufridor era conducido libremente por el jugador. Su participación era libre y voluntaria, y era propia de los principiantes o novatos.

“Calle Redonda”, variante del juego que realizaron los Españoles. Consistía en trazar en el piso un círculo mediano y dentro de él se colocada un trompo “sufridor”. Cuando el jugador no le pega a este trompo, debía colocarlo dentro del círculo hasta que otro lanzador lograra sacarlo, habilitándolo para los lanzamientos.

El objetivo era lograr “monquiar” los trompos de los demás compañeros, y el ganador como premio daba un sinnúmero de “miretazos” a los trompos perdedores.

Los “miretazos” eran golpes de trompo a trompo, procurando que su punta o herrón penetrarlo en otro hasta perforarlo.

En las calles se jugaba con gran alegría y animación a los “barrigazos” y “enguaralados”

## **12. LA PIRINOLA, COCA O VALERO**

Para contar se procede de la siguiente manera: si la persona en el primer lance “encola” o “embicha”, se dice una y llevo una; si falla, una y no llevo nada, y así sucesivamente.

El “Valero” o “Pirinola” consta de un solo agujero y su forma es ovalada, en cambio la “Coca” presenta varios agujeros y de forma es cuadrada, es decir, uno en cada lado. Tradicionalmente es más acogida la “Pirinola” o “Valero” que la “Coca”.

## **13. EL YOYO**

Generalmente el ejecutante realiza infinidad de destrezas con el accionar de este juguete: la escalera, el columpio, el perro dormilón y la descripción de círculos en diferentes direcciones.

Por ser un juguete de acciones individuales son pocas las reglas establecidas.

Cuando se hacen concursos la entidad o persona organizadora impone las condiciones.

#### **14. LOS ZANCOS**

La “Batalla de Gigantes”, se desarrolla así:

1. Se organiza dos equipos, con determinado número de jugadores, de acuerdo con la dimensión del terreno.
2. Cada uno de los equipos dispondrá de una zona de seguridad, en la cual ninguno de los integrantes, de uno u otro equipo, podrá ser tocado por sus adversarios.
3. El coordinador iniciará el juego con una señal y los jugadores empezarán a desplazarse por el terreno dispuesto.
4. El objetivo es hacer perder el equilibrio a los jugadores del equipo contrario, los cuales quedarán eliminados. Ganará el equipo que más haya eliminado adversarios.
5. En el juego se tendrán en cuenta algunas reglas. :
  - a. Sólo se permite empujar con los hombros.
  - b. En la zona de seguridad respectiva los jugadores se podrán bajar de los zancos.
  - c. Jugador que pierda el equilibrio quedará eliminado.
  - d. Otras acordados por los participantes.

## 15. BOLAS O CANICAS

Por lo general cada jugador posee una bola tiradora de condiciones inferiores a las destinadas para 'pagar', y se le denomina 'bola roñosa'.

Las reglas son impuestas por los mismos participantes que, en la mayoría de los casos, se agrupan en más de dos personas para compartir y disfrutar de las acciones que este juego produce. Juegan al PIPO, que consiste en golpear una bola con otra; a la cuarta, cuando una bola no golpea la otra y queda a cierta distancia de modo que abrir la mano el dedo anular y el dedo pulgar tocan ambas bolas; Al Arroyuelo : se describe un círculo en el piso dentro de él cada jugador coloca una bola. Para sortear el orden de cada lanzamiento se traza una raya a la que todos lanzan, siendo el primero el que más se aproxime a la misma, y así sucesivamente. El juego consiste en sacar el mayor número de bolas del círculo sin que su bola tiradora que quede dentro. Tanto el palmo como la uña son formas de lanzar la bola.

Juego activo y de gran integración que revive en las familiar y comunidades el sentimiento creador, solidario y hospitalario. Posibilita la acción de movimientos profundos en las extremidades superiores e inferiores, especialmente en hombro, codo y dedos, cadera, rodilla y tobillos, respectivamente, produciendo flexiones y extensiones, y contribuyendo así al mejoramiento del desarrollo de la coordinación, la presión y el pulso.

Las reglas más conocidas son 'el alcis', 'el limpie', 'el cuadris' y 'el puchar'.

### **Funciones de las ludotecas.**

**\*Función Recreativa:** La ludoteca es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios.

**\*Función Educativa:** El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo de la persona.

**\*Función socio-económica:** Actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una ludoteca, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la ludoteca posibilita.

**\*Función Comunitaria:** Las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo.

**\*Función de Investigación:** Las ludotecas son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención.

### **¿Como debe ser el ludotecario?**

**AFECTIVO** Establecer un vínculo afectivo hacia el niño o la niña, una relación que le transmita seguridad y confianza

**MOTIVADOR** Generar nuevas inquietudes, intereses, dudas. Mantener vivo el entusiasmo por el aprendizaje. Enriquecer las situaciones y el medio.

**RECEPTIVO** Estar abierto a las preguntas de los niños/as Escuchar y atender sus sugerencias, críticas y planteamientos.

**ORIENTADOR** Poner al alcance de los niños/as los recursos y medios necesarios para que ellos sean los descubridores de su propio aprendizaje. Crear situaciones que le desbloqueen y ayuden a avanzar. Ser conscientes de que nuestro protagonismo ha de finalizar una vez que las dinámicas de trabajo se hayan asentado y evolucionen con madurez.

**DINÁMICO** Implicarse de manera activa tanto en favorecer relaciones personales en el grupo como en el desarrollo de las actividades.

**OBSERVADOR** Ser intuitivo para captar actitudes, dificultades de los niños/as o del grupo, y satisfacer las demandas o necesidades que surjan.

Tal vez la principal habilidad como observador es la de estar atento a los signos y manifestaciones de maltrato, abuso, problemas afectivos o todos aquellos que nos den indicios de que el niño no anda bien. Debemos recordar que uno de nuestros principales deberes es propiciar que ellos sean sujetos reales de derechos, y que en caso de observar algo poco normal debemos hacer la denuncia o remisión ante la instancia legal del caso.

**COHERENTE** Ser consciente de que el aprendizaje es un proceso que debe regirse por la coherencia continua, tanto al concebirlo y plantearlo como en la actitud al desarrollarlo.

**FLEXIBLE** Adaptarse a las características de la situación. Admitir modificaciones, experimentaciones o nuevas propuestas que surjan sobre la marcha.

**PERSONALIZADOR** Evitar la uniformidad del rol que desempeñamos hacia el grupo. Cada niño/a es único/a y nuestra actitud ha de respetar y ajustarse a cada individualidad, a los ritmos personales.

**DINAMIZADOR** Conocer los recursos que ofrece el medio y optimizarlos. Crear espacios de encuentro entre niños/as, jóvenes, ancianos, donde autoafirmar la personalidad y donde se produzcan procesos de identificación anales de comunicación que posibiliten entrar en contacto con otras realidades y permitan transformar la propia.

**CREATIVO** Es importante que el ludotecario haya tenido y tenga en su vida personal vivencias artísticas, actividades creadoras para que puedan entender mejor el proceso de creación, sus dificultades, caminos, el placer que puede proporcionar.

### **Funciones del ludotecario.**

Gran parte de la calidad de un proceso formativo dependerá no sólo de la actitud y funciones que desempeñe la persona encargada del mismo sino de la manera y el planteamiento que elija a la hora de ponerlo en práctica. Por ello, es especialmente importante desarrollar una metodología apropiada que cumpla con los requisitos fundamentales. Algunos ejemplos a manera de orientación:

- Conocer previamente, la actuación, las características de las personas a las que va dirigido. Cuanto más datos se tengan más ajustada y adaptada podrá ser la metodología que se decida emplear.
- Planificar la intervención es imprescindible, para evitar desviaciones hacia la improvisación y la desorientación. Lo planificado siempre será susceptible de ser modificado, será una programación abierta y flexible ante los imprevistos.
- Planificar el aprendizaje de forma progresiva, de lo más conocido a lo más desconocido, de lo más fácil a lo más complejo, de lo más cercano a lo más lejano.
- Configurar el aprendizaje como un proceso, a través de actividades de motivación, actividades de desarrollo y actividades de evaluación, coherentes Durante el desarrollo de la actuación recoger datos que se incluirán de forma posterior en el proceso de la evaluación.
- Tener en cuenta los conocimientos que los niños y las niñas tengan sobre el tema y tomarlos como referencia o punto de partida para orientar la ampliación a otros nuevos. Procurar, así, que el aprendizaje tenga una significación propia, sea relevante e implique un sentido concreto.



- Partir de los intereses de los niños y las niñas como elemento generador de socialización y aprendizaje, permitiendo una experiencia viva en la que ellos sean los verdaderos protagonistas.
- Ofrecer una diversidad de estímulos, plantear una realidad rica en matices, que hagan de la situación didáctica algo sugerente.
- Concebir el error como una fase más del aprendizaje, como algo positivo que conlleva avance. Desmitificar las frustraciones, valorando el esfuerzo, el intento y la superación de dificultades.
- Crear un ambiente de comunicación, un espacio organizado y estructurado que sea estimulante e incite a la participación.
- Establecer una dinámica de autogestión del trabajo, donde las responsabilidades y los compromisos sean colectivos y compartidos, donde la autonomía predomine sobre la dependencia del adulto.
- Organizar el trabajo a través de diferentes agrupaciones, parejas, tríos, pequeño grupo, gran grupo, y combinarlas de la manera más enriquecedora posible.
- Alternar actividades de ritmo lento y rápido, dirigidas, no dirigidas y libres, intelectuales, de movimiento o manipulativas, adecuándolas a cada contexto específico.
- Dar pautas y mensajes claros, no contradictorios.
- Establecer normas de funcionamiento que permitan al grupo una convivencia agradable y un amplio margen de actuación desde el respeto.

### **Recursos metodológicos.**

**1.- LECTURAS MOTIVADORAS** La lectura de un relato invita a vivir un viaje a través de la imaginación, transportándonos a otros mundos, evocando otras

épocas, transformándonos en otros/as, descubriendo lo desconocido y alcanzando lo inalcanzable.

Por su poder de seducción rescatamos este recurso como algo motivador para los niños y las niñas. Es un perfecto introductor de temas si se utiliza adecuadamente.

**2.- PERSONAJES FANTÁSTICOS** ¿A quién no le gusta ser sorprendido alguna vez cuando menos lo esperas? ... Los personajes fantásticos encarnan un sinnúmero de sugerencias motivadoras. Tienen la facultad de aparecer y desaparecer cuando se les antoja, son caprichosos y funcionan a su antojo, no suelen regirse por las normas habituales, representan un mundo mágico, al que siempre nos gustaría acceder y conocer. Nos plantean dudas, contrastes, risas... que nos obligan a definirnos y a reflexionar.

**3.- REGALOS SORPRESA** No es necesario esperar a días señalados para dar o recibir regalos. En nuestras manos está la oportunidad de transformar cualquier día en algo especial. De nosotros depende crear vivencias gratificantes. Son múltiples las ocasiones en que podemos inventar excusas para recibir paquetes sorpresa.

**4.- INVESTIGACIÓN DE UN TEMA** Siempre resulta atractivo ir desentrañando la realidad para además de conocerla, comprenderla mejor. Hacer de detectives, ir planeando los pasos a dar, deducir el por qué de las cosas... si se hace con un enfoque acertado es un método interesante para cualquier niño/a.

**5.-ENCUESTAS Y ENTREVISTAS** Son recursos muy prácticos, ágiles y divertidos para recoger información sobre un tema. Los puede utilizar tanto el ludotecario hacia los niños/as, como de éstos hacia otras personas del exterior o entre ellos mismos. Se emplean tanto como punto de partida a la hora de plantear un trabajo, toma de contacto con el tema, como un apoyo a lo trabajado para corroborar hipótesis, por ejemplo.

**6.-CONFECCIÓN DE FICHEROS Y ARCHIVOS** Elaborar nuestra propia base de datos es un proceso muy interesante y por su carácter formativo nos

proporciona un recurso de apoyo muy práctico si lo convertimos en fichero o archivo.

El archivo puede ser de imágenes (fotos, revistas, dibujos, chistes), de documentación escrita (artículos de prensa y revistas, folletos, fotocopias)

**7.-REPORTAJE FOTOGRÁFICO** La utilización de la imagen es un recurso básico para cualquier actividad formativa. Todos conocemos la frase de "una imagen vale por mil palabras" y, si bien encontramos a quienes lo consideran discutible, es indudable su gran poder comunicativo. La exposición de un reportaje fotográfico, tanto en papel como en diapositiva, al grupo de niños/as con los que se esté trabajando es un recurso de apoyo casi imprescindible.

**8.- LECTURAS COMPLEMENTARIAS** Es positivo acostumbrarnos a contrastar opiniones, a no creernos lo primero que nos digan, a tener en cuenta diferentes puntos de vista a la hora de conocer o abordar un tema. Las lecturas complementarias ayudarán y permitirán desarrollar un juicio crítico en los niños y las niñas.

**9.- ACTIVIDADES PLÁSTICAS** Todos sabemos lo importante que es crear, inventar, construir, mezclar, combinar... Todos nos hemos asombrado alguna vez de nosotros mismos cuando nos creíamos, en principio, incapaces de hacer algo... Todos llegamos a descubrir que no éramos tan torpes e incapaces... Debemos, pues, dar la oportunidad a los demás para que también lo vivan y averigüen.

**10.- TÉCNICAS DE TRABAJO EN EQUIPO.** Grupos de discusión, de solución de conflictos, de estudio,

- torbellino de ideas, entre muchas otras.

Cuadro # 28

6.6 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA (MATRIZ).

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
<p>Informar de manera general el contenido del manual.</p> <p>Valorar la importancia de implementar Espacios de Recreación.</p> <p>Identificar los diferentes tipos de juegos que integran una Ludoteca.</p>	<p>Manual para implementar una Aula Lúdica</p> <p>Introducción</p> <p>Temas de interés</p> <p>Equipamiento de espacios de recreación</p> <p>Tipos de juegos</p> <p>Recomendaciones</p>	<p>Dinámica de integración</p> <p>Socializar los resultados de la investigación</p> <p>Puesta en común del manual</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Puesta en común</p> <p>Conclusiones y recomendaciones</p> <p>Factibilidad de la propuesta</p>	<p>Textos</p> <p>Computadoras</p> <p>Proyector</p> <p>Papelotes</p> <p>Marcadores</p> <p>Hojas</p>	<p>Investigador</p> <p>Autoridades</p> <p>Docentes</p> <p>Estudiantes</p> <p>Padres de Familia</p>	<p>Lluvia de ideas</p> <p>Mesa Redonda</p> <p>Debate</p>

Elaborado por: Nirma Gordón.

## **6.7 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA**

Se realizará durante todo el proceso

### **Previsión de la evaluación.**

Como autora de la presente propuesta soy la principal responsable de la misma y considero importante dar a conocer a todos los miembros como autoridades , docentes y estudiantes para su debida concientización, conocimiento, aceptación y compromiso por parte de los integrantes de la Institución educativa.

Por lo que cabe indicar en cuanto a la evaluación el Sr. Director, Comisión Técnico Pedagógica, el Departamento Administrativo y personal docente de la Escuela “Jorge Carrera Andrade” Se comprometen en ejecutar la evaluación conjuntamente con la autora de la tesis.

## **6.8 BIBLIOGRAFÍA:**

1. ANDUEZA, María, (1996). Dinámicas de grupos en educación Editorial TRILLAS, México.
2. AUSUBEL D. (1983). Psicología Educativa, Editorial Trillas. México.
3. BASTIDAS, Paco, (2000). Estrategias y Técnicas Didácticas hacia un nuevo estilo de enseñar y aprender, EDINEC, Quito – Ecuador.
4. BEJARANO, Manuel, (2001). El juego como estrategia de enseñanza, [www.altavista.com](http://www.altavista.com), Quito.

5. BELLIDO, Manuel, [mbelli@sauce.pntic.mec.es](mailto:mbelli@sauce.pntic.mec.es)
6. BENAVIDES, Milton, (1998). Estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo, Quito.
7. CALCULA [web@ctv.es](mailto:web@ctv.es)
8. COLL, César, (1996) El Constructivismo en el aula.
9. CONTRERAS, Luis Carlos, (2003). Matemática y su didáctica, [www.google](http://www.google) , Huelva.
10. COOPER, James M, (1998). Estrategias de Enseñanza (Guía para una mejor instrucción) Cinusa Noriega Editores.
11. COTO, Alberto, [www.albertocoto.com](http://www.albertocoto.com).
12. DINAMEP, (2001). Capacitación Inicial del Área de Matemática. 2<sup>da</sup> Ed.
13. DINAMEP, (1992). Fundamentos psicopedagógicos del proceso de enseñanza aprendizaje, Quito.
14. FREINET, Elise, (1998) Los equipos pedagógicos como método, Editorial TRILLAS, México.
15. GRIJALVA, Martha, (1998). Aprendo Sistema Nacional de Logros Académicos, MEC Ecuador.

16. GUILLERMO, Michael, (1998). Aprender a Aprender, Editorial TRILLAS, México.
17. GUTIÉRREZ, Abraham, (1992). Técnicas de Investigación, Editora Andina, Quito-Ecuador
18. GUZMÁN, Ozámiz, Miguel de, (1998). Enseñanza de la Matemática, Madrid.
19. HERRERA, E. Luis, (2004). Tutoría de la Investigación Científica, DIEMERINO EDITORES, Quito.
20. JAUME, Cruz, (1998). Teorías del aprendizaje y tecnología de la enseñanza, Editorial TRILLAS, México.
21. JURADO DE LOS SANTOS, Pedro, (1989). Las Estrategias Metodológicas, Barcelona. Océano.
22. LALALEO, Marco, (1998). Estrategias y Técnicas del aprendizaje serie de ayudas pedagógicas Vol. 1.
23. LEVENTHAL, Susana, (1998). Aprender como Aprender, Editorial TRILLAS México.
24. MERCER, Cecil D. (1987). Dificultades de Aprendizaje 2 trastornos específicos y tratamiento Ediciones CEAC.
25. MUSSEN, Paúl, (1998). Desarrollo psicológico del niño, Editorial TRILLAS México.

26. POZO, J, (1996). Adquisición de estrategias de aprendizaje, Santillana, Quito.
27. ROBLES, Daniel, (1998). Tiempo de aprender matemática, Prodec, Ecuador.
28. VERGNAUD, (1998). El niño la matemática y la realidad (Problemas de la enseñanza de las matemática en la escuela primaria) Editorial TRILLAS.
29. YELON, Stephen L. (1998). La Psicología en el aula TRILLAS.
30. <http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2002/abril/2anteaula71.htm>
31. [www.defensadelmenor.net](http://www.defensadelmenor.net)
32. [www.jugueteseguro.coop](http://www.jugueteseguro.coop)
33. [www.edualter.org/material/juguete/guia.htm](http://www.edualter.org/material/juguete/guia.htm)
34. [www.ludomecum.com](http://www.ludomecum.com)



## Anexo #1

### UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

Encuesta para profesores de la escuela “Jorge Carrera Andrade”

**OBJETIVOS**, Investigar la factibilidad de aplicar un manual para la implementación de espacios de recreación infantil para el desarrollo integral de los niños de la Escuela Jorge Carrera Andrade de la Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato.

**INSTRUCTIVO**. Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que considere más adecuada. Responda con toda sinceridad.

	PREGUNTA	SÍ	NO	NO SE
1	¿Considera que los espacios de recreación infantil contribuyen al desarrollo integral del estudiante?			
2	¿Cree que en los textos del estudiante se puede integrar juegos y curiosidades?			
3	¿Piensa que los juegos y curiosidades pueden ser distractores del objetivo Aprender?			
4	¿Cree que al integrar juegos y curiosidades estamos poniendo mas dificultades al estudiante?			
5	¿La combinación Juego – Valores, es positiva?			
6	¿Considera que se debe implementar otros juegos para la recreación de los estudiantes?			
7	¿Cree que con la implementación de espacios de recreación se consigue el desarrollo motriz de los estudiantes?			
8	¿Conoce usted los elementos de una ludoteca?			
9	¿La aplicación de juegos recreativos permite mejorar el rendimiento?			
10	¿Contribuiría a la creación de un aula lúdica?			

Gracias por su colaboración.

## Anexo #2

### UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

Encuesta para profesores de la escuela "Jorge Carrera Andrade"

**OBJETIVOS**, Investigar la factibilidad de aplicar un manual para la implementación de espacios de recreación infantil para el desarrollo integral de los niños de la Escuela Jorge Carrera Andrade de la Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato.

**INSTRUCTIVO**. Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que considere más adecuada. Responda con toda sinceridad.

1.- ¿Cuál es su actividad favorita en la Escuela?:

Jugar ( )

Leer. ( )

Atender a clase ( )

2.- ¿Qué aula le gustaría más?:

Aula Lúdica ( )

Computación ( )

3.- ¿Los textos que utiliza tienen juegos didácticos?

Si ( )

No ( )

No Se ( )

4.- ¿Te gustaría colaborar para implementar juegos didácticos en una Ludoteca?

Si. ( )

No. ( )

No se ( )

5.- ¿Dónde te gusta trabajar más?

En el aula

En la cancha

Las dos anteriores

6.- ¿En una evaluación te gusta?

Banco de preguntas

Una Sopa de letras

Preguntas de Si o No

7.- ¿En una clase usted aprende más?

Del texto

De un crucigrama

Del gráfico

8.- ¿Te gustaría que la escuela tenga resbaladeras, sube y baja.?

Si.

No.

No se

9.- ¿Qué juegos debe tener una institución?

Canchas

Resbaladeras

10.- ¿Cuál es tu clase favorita?

Matemática

Ciencias Naturales

Cultura Física

Gracias por su colaboración.