



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

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

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Informe final del Trabajo de Graduación previo a la obtención del Título de  
Licenciada en Ciencias de la Educación,  
Mención: Educación Básica**

**TEMA:**

---

**“ESPACIOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA  
ESCUELA “ALONSO PALACIOS”, DE LA COMUNIDAD PUCARA  
GRANDE, PARROQUIA QUISAPINCHA, CANTÓN; AMBATO,  
PROVINCIA; TUNGURAHUA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009- 2010”.**

---

**AUTORA:** Jerez Masaquiza Martha Patricia

**TUTORA:** Lcda. M.Sc. Noemy Hortencia Gaviño Ortiz

**AMBATO – ECUADOR**

**2010**

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

En calidad de Tutora del Trabajo de Graduación sobre el tema:

“ESPACIOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA “ALONSO PALACIOS”, DE LA COMUNIDAD PUCARA GRANDE, PARROQUIA QUISAPINCHA, CANTÓN; AMBATO ,PROVINCIA; TUNGURAHUA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009- 2010”, desarrollado por la egresada: Jerez Masaquiza Martha Patricia de la Licenciatura en Ciencias Humanas y de la Educación, Mención: Educación Básica, 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 del Tribunal del Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, Marzo de 2010

**TUTORA**

---

**Lcda.M.Sc. Noemy Hortencia Gaviño Ortiz**

**CI: 1712434412**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe del Trabajo de Graduación es el resultado de la investigación de la autora, 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 legal y académica de su autora.

---

**MARTHA PATRICIA JEREZ MASAQUIZA**

**CI: 1803522505**

**AUTORA**

**Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“Espacios recreativos y su influencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas de la escuela “Alonso Palacios”, de la comunidad Pucara Grande, parroquia Quisapincha, cantón; Ambato, provincia; Tungurahua durante el Año Lectivo 2009- 2010”, presentada por la Srta. MARTHA PATRICIA JEREZ MASAQUIZA, egresada de la Carrera de Educación Básica, promoción: 2009 – 2010 una vez revisado el Trabajo de Graduación o Titulación, considera que dicho informe investigativo reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente, para los trámites pertinentes.

**LA COMISIÓN**

.....  
**ING. Marcia E. Vásquez**

.....  
**MG. Graciela Guevara G.**

## **AGRADECIMIENTO**

Van mis más sinceros agradecimientos a todos quienes colaboraron en forma desinteresada para la elaboración del proyecto de tesis, en especial a mis mejores amigas quienes me apoyaron para alcanzar mis objetivos y metas en el estudio.

## **DEDICATORIA**

Este presente trabajo lo dedicó a Dios y a mi familia quienes me apoyaron para alcanzar mis objetivos y metas en el estudio, ya que con su comprensión logre salir adelante con este trabajo y por consiguiente he depositado mis conocimientos para el buen desarrollo del mismo.

## ÍNDICE GENERAL

<b>A.- PRELIMINARES</b>	<b>PÁGINA</b>
PORTADA	i
APROBACIÓN DE LA COMISIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
<b>B.- TEXTO</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>

### **CAPÍTULO I EL PROBLEMA**

1.1 Tema	3
1.2 Planteamiento del Problema	3
1.2.1 Contextualización	3
1.2.2 Análisis crítico	4
1.2.3 Prognosis	6
1.2.4 Formulación del Problema	6
1.2.5 Interrogantes	7
1.2.6 Delimitaciones	8
1.3 Justificación	8
1.4 Objetivos	10
1.4.1 Objetivo General	10
1.4.2 Objetivos Específicos	10

### **CAPÍTULO II**

## **MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes Investigativos	11
2.2 Fundamentación filosófica	13
2.3 Fundamentación legal	13
2.4 Categorías fundamentales	16
Variable Independiente	17
Variable Dependiente	29
2.5 Hipótesis	44
2.6 Señalamiento de variables	44

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

3.1 Modalidad básica de la Investigación	45
3.2 Niveles o Tipos de Investigación	46
3.3 Población y Muestra	46
3.4 Operacionalización de Variables	47
3.5 Plan de Recolección de información	49
3.6 Plan de Procesamiento de la Información	49

## **CAPÍTULO IV**

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

4.1 Encuesta aplicada a los estudiantes , docentes y padres de familia	54
4.2 Análisis e interpretación de resultados	54
4.2 Verificación de la Hipótesis	78

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1 Conclusiones	84
5.2 Recomendaciones	85

## **CAPÍTULO VI**



## **LA PROPUESTA**

6.1 Datos informativos	86
6.2 Antecedentes de la propuesta	86
6.3 Justificación	87
6.4 Objetivos	88
6.5 Análisis de factibilidad	89
6.6 Fundamentación	90
6.7 Metodología. Modelo operativo	105
6.8 Administración	106
6.9 Previsión de la evaluación	107

## **C. MATERIALES DE REFERENCIA**

1. BIBLIOGRAFÍA	108
2. ANEXOS	109

## ÍNDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES

	Pág.
Cuadro N°. 1. Técnicas e instrumentos	46
Cuadro N°. 2 Operacionalización de Variables Independientes	47
Cuadro N°. 3 Operacionalización de Variables Dependientes.	48
Cuadro N°. 4 ¿Usted quisiera que existan juegos infantiles en tú escuela?	54
Cuadro N°. 5 ¿Te gustaría que construyan resbaladeras en tú escuela?	55
Cuadro N°. 6. ¿Te gusta jugar en columpios?	56
Cuadro N°. 7 ¿Te gusta jugar en sube y baja?	57
Cuadro N°. 8 ¿Te gusta jugar en áreas verdes con tus compañeritos?	58
Cuadro N°. 9 ¿Te gustaría que tus maestros den clase en áreas verdes que en el aula?	59
Cuadro N°. 10 ¿Cree Ud. que es necesario implementar espacios recreativos en la escuela?	60
Cuadro N°. 11 ¿Los estudiantes tienen un lugar para recrearse?	61
Cuadro N°. 12 ¿Influye los espacios recreativos para el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as?	62
Cuadro N°. 13 ¿Los espacios recreativos ayudan al desarrollo de las destrezas?	63
Cuadro N°. 14 ¿Las actividades que se desarrollan en los espacios recreativos ayudara a fomentar los valores en los niños y niñas?	64
Cuadro N°. 15 ¿Las actividades desarrolladas en los espacios recreativos ayudara a resolver algunos problemas del aprendizaje?	65
Cuadro N°. 16 ¿Es importante implementar espacios recreativos para una buena imagen de la escuela?	66
Cuadro N°. 17 ¿Es necesario los espacios recreativos en su metodología de enseñanza?	67
Cuadro N°. 18 ¿Los espacios recreativos son necesarias para desarrollar el área de Cultura Física?	68
Cuadro N°. 19 ¿ Son importantes los espacios recreativos para el desarrollo de la creatividad?	69
Cuadro N°. 20 ¿Es necesario implementar juegos infantiles en la escuela?	70
Cuadro N°. 21 ¿Será importante crear áreas verdes alrededor de la escuela?	71

Cuadro N°. 22 ¿Usted estaría dispuesto ayudar para crear juegos infantiles en la escuela?	72
Cuadro N°. 23 ¿Cree usted que es necesario crear espacios recreativos para una buena imagen de la escuela?	73
Cuadro N°. 24¿Los espacios recreativos ayudan en el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas?	74
Cuadro N°. 25. ¿Influye los juegos infantiles al Padre de familia para la elección de la educación de su hijos en la escuela?	75
Cuadro N°. 26. ¿Ayudaran los espacios recreativos para que los niños estén motivados para crear nuevos juegos?	76
Cuadro N°. 27 ¿Los espacios recreativos ayudan a desarrollar los valores de su hijo/a?	77
Cuadro N°. 28 Frecuencia Observada Estudiantes	81
Cuadro N°. 29 Frecuencia Esperada Estudiantes	82
Cuadro N°. 30 Chicuadrado Estudiantes	82
Cuadro N°. 37 Plan Operativo de la Propuesta	105
Cuadro N°. 38 Administración	106
Cuadro N°. 39 Previsión de la evaluación	107

## ÍNDICE DE GRÁFICOS E ILUSTRACIONES

	Pág.
Gráfico N°. 1 Árbol de problemas	5
Gráfico N°. 2 Categorías fundamentales	16
Gráfico N°. 3 ¿Usted quisiera que existan juegos infantiles en tú escuela?	54
Gráfico N°. 4 ¿Te gustaría que construyan resbaladeras en tú escuela?	55
Gráfico N° 5. ¿Te gusta jugar en columpios?	56
Gráfico N°. 6 ¿Te gusta jugar en sube y baja?	57
Gráfico N°. 7 ¿Te gusta jugar en áreas verdes con tus compañeritos?	58
Gráfico N°. 8 ¿Te gustaría que tus maestros den clase en áreas verdes que en el aula?	59
Gráfico N°. 9 ¿Cree Ud. que es necesario implementar espacios recreativos en la escuela?	60
Gráfico N°. 10 ¿Los estudiantes tienen un lugar para recrearse?	61
Gráfico N° 11 ¿Influye los espacios recreativos para el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as?	62
Gráfico N° 12 ¿Los espacios recreativos ayudan al desarrollo de las destrezas?	63
Gráfico N°. 13 ¿Las actividades que se desarrollan en los espacios recreativos ayudara a fomentar los valores en los niños y niñas?	64
Gráfico N°. 14 ¿Las actividades desarrolladas en los espacios recreativos ayudara a resolver algunos problemas del aprendizaje?	65
Gráfico N° 15 ¿Es importante implementar espacios recreativos para una buena imagen de la escuela?	66
Gráfico N° 16 ¿Es necesario los espacios recreativos en su metodología de enseñanza?	67
Gráfico N°. 17 ¿Los espacios recreativos son necesarias para desarrollar el área de Cultura Física?	68
Gráfico N°. 18 ¿ Son importantes los espacios recreativos para el desarrollo de la creatividad?	69
Gráfico N°. 19 ¿Es necesario implementar juegos infantiles en la escuela?	70
Gráfico N°. 20 ¿Será importante crear áreas verdes alrededor de la escuela?	71

Gráfico N° .21 ¿Usted estaría dispuesto ayudar para crear juegos infantiles en la escuela?	72
Gráfico N° .22 ¿Cree usted que es necesario crear espacios recreativos para una buena imagen de la escuela?	73
Gráfico N° .23 ¿Los espacios recreativos ayudan en el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas?	74
Gráfico N° .24 ¿Influye los juegos infantiles al Padre de familia para la elección de la educación de su hijos en la escuela?	75
Gráfico N° .25. . ¿Ayudaran los espacios recreativos para que los niños estén motivados para crear nuevos juegos?	76
Gráfico N° .26 ¿Los espacios recreativos ayudan a desarrollar los valores de su hijo/a?	77
Gráfico N° .27 Chi cuadrado Tabulado Estudiantes	80
Gráfico N° .0 Diseños de Espacios recreativos	94
Gráfico N° .31 Diseños de Espacios recreativos	98
Gráfico N° .32 Diseños de Espacios recreativos	100
Gráfico N° .33 Diseños de Espacios recreativos	102

## RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación trata sobre el tema: “Espacios recreativos y su influencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas de la escuela “Alonso Palacios”, de la comunidad Pucara Grande, parroquia Quisapincha, cantón; Ambato ,Provincia; Tungurahua durante el Año Lectivo 2009- 2010”, teniendo como problema central ¿De qué forma influyen los espacios recreativos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, de la escuela “Alonso Palacios”, de la comunidad Pucara Grande, parroquia Quisapincha, provincia Tungurahua durante el Año Lectivo 2009- 2010?. La hipótesis de trabajo fue: La carencia de espacios recreativos, dificultará el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los docentes, hacia los niños/as de la escuela “Alonso Palacios”. El contenido de la investigación comprende los aspectos más relevantes en el campo educativo, como es el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje a través de las actividades lúdicas realizadas en los espacios recreativos., haciendo énfasis especial como metodología de trabajo del Docente “El Juego”, para desarrollar las capacidades cognitivas, socio afectivas, psicomotriz, que aporta al estudiante la capacidad de atención en las clases. Para ello, primeramente se realiza una revisión acerca de la delimitación conceptual del juego a realizarse en los espacios recreativos, para luego describir la situación de la escuela del niño(a), cómo podría utilizarse los espacios recreativos para desarrollar las diferentes destrezas y habilidades del niño/a el juego en las instituciones educativas dirigido a favorecer la continuidad en el desarrollo del niño.

Se concluye afirmando que existen diversos clases de juegos recreativos para que los docentes y estudiantes tengan un lugar adecuado, para recrearse y por ende desarrolla las capacidades necesarias para continuar el estudio académico; y el impacto que tiene la misma frente a la búsqueda del fortalecimiento de la institución educativa, además de la capacitación de los docentes para desenvolverse con eficiencia y eficacia en el contexto actual.

# 1 INTRODUCCIÓN

El tema de este trabajo investigativo “Espacios recreativos y su influencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas de la escuela “Alonso Palacios”, de la comunidad Pucara Grande, parroquia Quisapincha, cantón; Ambato ,provincia; Tungurahua durante el Año Lectivo 2009- 2010, es tratado en seis capítulos, tiene una consecuencia Lógica y sistemática, con seguridad que está investigación aportará positivamente al trabajo dinámico que debe darse en la práctica diaria en el aula.

El primer capítulo contiene; el tema, el planteamiento del problema, la contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, delimitación, justificación y objetivos.

El segundo capítulo que se relaciona al Marco Teórico, se describe los antecedentes investigativos, las fundamentaciones filosóficas, legales, categorías fundamentales, hipótesis y señalamiento de variables.

El tercer capítulo referente a la Metodología comprende; la Modalidad básica de la investigación, el tipo de estudio, población y muestra, Operacionalización de variables, Plan de recolección y procesamiento de la información.

El cuarto capítulo relacionado al Análisis e interpretación de resultados incluye; la encuesta aplicada a los estudiantes, docentes y padres de familia, verificación de hipótesis y análisis de las variables.

El quinto capítulo Vinculado con las conclusiones y recomendaciones.

El sexto capítulo abarca la Propuesta de Implementar espacios recreativos, con materiales del entorno en ambiente abiertos, para el desarrollo de las destrezas necesarias del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas, la misma que contiene; los Datos Informativos, Antecedentes, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, administración, previsión de la evaluación.

Este aporte de investigación esperado que contribuya al mejoramiento del Proceso de Enseñanza Aprendizaje, porque están fundamentados en realidades científicas que conducen a un conocimiento, mediante las actividades realizadas en los espacios recreativos, que hace de la enseñanza activa y feliz.



# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 TEMA.**

Espacios recreativos y su influencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas de la escuela “Alonso Palacios”, de la comunidad Pucara Grande, parroquia Quisapincha, cantón; Ambato, Provincia; Tungurahua durante el Año Lectivo 2009- 2010.

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

La falta de los espacios recreativos en los centros educativos es un problema que se esta dando a nivel nacional, ya que el gobierno del estado no reconocen en forma social y políticamente la importancia que tiene el concepto de recreación, sus prácticas y beneficios.

El Ministerio de Educación conjuntamente con el Ministerio de Bienestar Social están creando los programas con los Centros Comunitarios Infantiles de adecuar los ambientes abiertos específicos para la recreación de los niños y niñas para el efecto ,pero a los centros educativos a nivel primario no están ejecutando ningún proyecto de crear espacios recreativos.

A nivel Institucional este problema de la falta de espacios recreativos se esta dando con los estudiantes ya que no tienen un lugar adecuado para jugar y desarrollar las capacidades motrices, destrezas, habilidades, la cual esta acarreado grandes

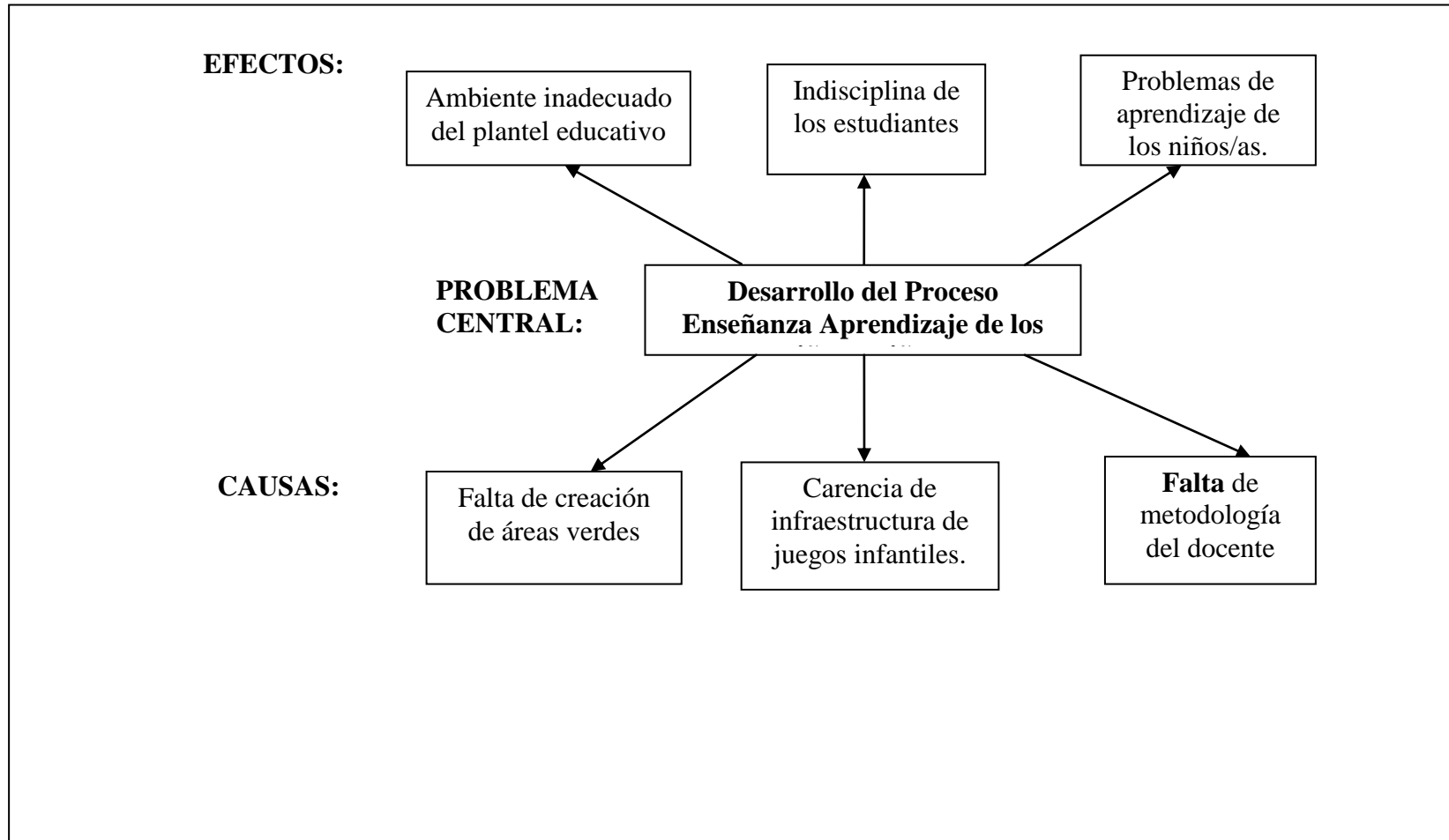
problemas en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los educandos, ya que algunos padres de familia del sector optan , por mandar a estudiar a sus hijos en otros centros educativos, que cuenten con infraestructura en juegos infantiles para que pueda recrear.

### **1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO**

La falta de espacios recreativos en la institución es causa de la Dirección Provincial, autoridades educativas del plantel, por el Comité Central de padres de familia ya que no se han preocupado por elaborar proyectos y gestionar a otras entidades, como son la implementación de espacios recreativos como; áreas verdes , juegos infantiles para que puedan desarrollar sus habilidades psicomotoras los estudiantes, ya que el juego cumple un rol muy importante porque adquiere una especial relevancia que ponen de manifiesto el mayor número de posibles alternativas formativas para el niño y la niña. Este problema se esta dando por no contar con un ambiente adecuado los habitantes de la comunidad prefieren mandar a estudiar a sus hijos en otros centros educativos.

Por lo tanto existe la necesidad de crear espacios recreativos, con juegos infantiles y áreas verdes en la institución educativa, para que los niños y niñas puedan desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje en un ambiente adecuado y que los docentes también pueda realizar ejercicios físicos con los estudiantes, caso contrario de no poner énfasis en este problema pueda traer grandes consecuencias en lo futuro en el establecimiento educativo.

**Gráfico N°- 1**



**ÁRBOL DE PROBLEMAS**

**Elaborado por:** Patricia Jerez

### **1.2.3 PROGNOSIS**

El juego en el niño comprende todas las facetas de su vida: desenvolvimiento social, relación con los demás compañeros, relación familiar. Gracias al juego el participante potencia su fuerza de voluntad y su plenitud afectiva, adquiere conciencia de El juego en el niño comprende todas las facetas de su vida: desenvolvimiento social, relación con los demás compañeros, relación familiar. Gracias al juego el participante potencia su fuerza de voluntad y su plenitud afectiva, adquiere conciencia de sus cualidades y potencialidades y disfruta de ella; aprende a elaborar sus vivencias del medio ambiente y a conseguir una adaptación emocional. Es muy importante favorecer tanto el aspecto creativo, como el efectivo, motriz, actitudinal y social, con el propósito de favorecer el desarrollo integro del participante.

Por este motivo la carencia de espacios recreativos es un problema que se está suscitando, aunque no ha dado serios problemas en la institución educativa en el proceso enseñanza y aprendizaje, pero si sigue continuando, en lo posterior podrían tener graves problemas en la institución, en el rendimiento escolar de los estudiantes ya que los estudiantes no cuentan con un lugar específico, para recrear y desarrollar las capacidades motrices, afectivo, cognitivo a través del juego.

En el establecimiento educativo los docentes pueden tener un gran problema, con los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje y pueden quedarse sin un gran número de estudiantes, la cual afecte la labor de los docentes. Además que los estudiantes puedan tener problemas para desarrollar sus movimientos psicomotoras.

### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué forma influyen los espacios recreativos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, de la escuela “Alonso Palacios”, de la comunidad

Pucara Grande, parroquia Quisapincha, provincia Tungurahua durante el Año Lectivo 2009- 2010.

### **1.2.5 INTERROGANTES**

¿Los espacios recreativos fomentan la integración de los niños y niñas?

¿Los juegos infantiles ayudan a desarrollar las capacidades psicomotrices?

¿Un ambiente adecuado propicia el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas?

¿En qué afecta a los docentes y a la institución educativa la falta de espacios recreativos?

### 1.2.6 LA DELIMITACIÓN

- **Contenido**
  - **Campo:** Educativo
  - **Área :** Proceso de Enseñanza y Aprendizaje
  - **Aspecto:** Espacios recreativos
  
- **Espacial**

La presente investigación se realizara con los estudiantes de la escuela “Alonso Palacios” en la comunidad de Pucara Grande, parroquia Quisapincha.

- **Temporal**

Este problema será estudiado, en el periodo comprendido entre el 7 de Noviembre del 2009 al 27 de Marzo del 2010.

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

La falta de los espacios recreativos en las instituciones educativas del sector rural que se encuentra en el país ha contribuido notablemente problemas psicomotrices en los niños **originando** la emigración de estudiantes a las escuelas que se encuentran en las ciudades que cuentan con ambiente adecuado para la recreación.

La ausencia de juegos infantiles en la institución parece **incidir** directamente en el rendimiento académico de los estudiantes, pues al no tener en que jugar suben a los

árboles, juegan con tierra y agua esto a ocasionado grandes problemas como en el aseo personal y accidentes con los niños.

Como consecuencias ha causado mucho **impacto** en los estudiantes, padres de familia y docentes este problema en la institución como; cambios de comportamiento, problemas de enseñanza aprendizaje y pérdida de valores, entre otros.

Esta investigación es **factible** para realizar, ya que laboro en la misma institución educativa y tengo la predisposición de los docentes y padres de familia para desarrollar el proyecto.

Además, es de vital **importancia** el papel que juega la institución educativa en la formación integral del estudiante ya que viene a constituirse en su segundo hogar, siendo así necesaria tener un ambiente adecuado que cuente con espacios recreativos como áreas verdes, juegos infantiles para que puedan desarrollar las capacidades psicomotoras, habilidades y destrezas, con el fin de propender a los educandos un ambiente adecuado para la recreación.

Por lo tanto, se hace indispensable realizar una investigación de los espacios recreativos para determinar como influye en desarrollo de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, ya que abarca una representativa población estudiantil.

Esta investigación será **beneficiosa** porque servirá como instrumento de apoyo para los docentes y otras instituciones que tengan este tipo de problema, para que en ellas se encaminen acciones que posibiliten el proceso de formación del estudiante.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

- Determinar la importancia de los espacios recreativos para el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar los espacios recreativos para el desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas.
- Analizar los conceptos y definiciones de los espacios recreativos para el desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas.
- Implementar espacios recreativos con materiales del entorno en ambientes abiertos.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En el Ecuador ( 1996), se publicó “La Propuesta Consensuada de Reforma Curricular para la Educación Básica”, manifiesta que sin duda la estrategia fundamental que impulsa el Ministerio de Educación, con miras a lograr el mejoramiento de la calidad de educación en ella contempla grandes cambios en todas las áreas incluyendo el área de Cultura física como parte integral del desarrollo del ser humano , dirigiendo a un aprendizaje sistemático, orientada a la atención de los dominios cognitivo, afectivo y psicomotriz.

La práctica de la recreación debe estar presente desde los primeros años de formación de los niñas/os ecuatorianos.

**Según la Tesis de la Autora Aisilia Andino sobre** “Los juegos recreativos y la incidencia en el desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas de la escuela Cristóbal Colón del cantón Salcedo, provincia Cotopaxi”, determina las siguientes conclusiones.

El juego recreativo es el pilar fundamental para el desarrollo mental de los niños y niñas en el aprendizaje dentro y fuera del aula.

El juego recreativo es el mejor trabajo que realizan los niños y niñas en el aula constituyéndose en un recurso valioso para consolidar la misión y visión.

- El juego recreativo es un recurso psicopedagógico y social.
- La falta de juegos recreativos limita su acción en el desarrollo de sus capacidades intelectuales, por lo tanto se consideran rescatar algunos juegos para el aprendizaje de nuevos conocimientos.
- La falta de juegos recreativos incide significativamente en el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales.
- La inteligencia no viene sola necesita de otros factores, entre ellos está el juego recreativo, ya que constituye un factor social que conlleva a la organización familiar.
- De manera unánime los maestros/as comparten en los juegos recreativos ayudan de mejor manera a la consecución de nuevos conocimientos y objetivos.
- Los maestros/as utilizan esta actividad lúdica para insertar nuevas informaciones y conocimientos.
- La personalidad del niño/a tiene que ser participativa con el medio exterior para que vayan desarrollando y formando sus capacidades intelectuales y afectivas.
- Los juegos recreativos deben tener un proceso significativo que conduzca a tener confianza y seguridad para desarrollar la imaginación y la expresión.

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

La presente investigación se sustenta en el paradigma crítico propositivo:

Es **Crítico** por que busca una explicación del fenómeno Social que se investiga en su totalidad, causas y consecuencias, supera el tradicionalismo y se enmarca en un contexto humanístico.

Es **Propositivo** en cuanto a que la investigación no queda como una simple información del problema, sino que ofrece alternativas de solución a través del manual de Implementación de espacios recreativos. Para eso es necesario articularlo.

Es **Axiológico** porque sustenta en los valores, tales como la identidad, libertad, solidaridad, honestidad, respeto, responsabilidad, criticidad, creatividad, calidez afectiva, amor, amistad entre compañeros, lo cual debe ser desarrollado mediante un proceso educativo de formación integral, esto permitirá estar capacitado para decidir su propio futuro, y poder vivir como un ser humano, aportando y recibiendo, constituyéndose de esta forma en un ente activo en la sociedad del presente y mañana.

## **2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **Asamblea Constituyente**

### **Constitución de la República del Ecuador 2008**

Según Capitulo Tercero sobre los Derechos de niñas /os y adolescentes.

**Art: 45.** Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación.

## **Título VII**

### **Sección Sexta**

#### **Cultura Física y tiempo libre**

**Art. 381** El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsara el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciara la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales, internacionales, que incluye los juegos Olímpicos Paraolímpicos fomentaría la participación de las personas con discapacidad.

El Estado garantizara los recursos y la infraestructura necesaria para estas actividades: Los recursos se sujetaran al control estatal, rendición de cuenta y deberán distribuirse de forma expectativa.

**Art. 382** Le reconoce la autonomía de las organizaciones deportivas y de la administración de los escenarios deportivos y demás instalaciones destinadas a la práctica del deporte, de acuerdo con la ley.

**Art. 383** Se garantizara el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute y la promoción de actividades para el esparcimiento descanso y el desarrollo de la personalidad.

## **La Convención sobre los Derechos del Niño, el Código de la Niñez y Adolescencia y la Agenda Social de Niñez y Adolescencia del Ecuador.**

Los niños, niñas y adolescentes que participaron del proceso, visualizan los siguientes derechos como los prioritarios para su buen vivir:

### **Derecho a la Educación**

La escuela es considerada como un espacio de desarrollo y aprendizaje fundamental para el crecimiento pleno.

Se valora la infraestructura escolar como necesaria para una adecuada educación: se visibiliza la necesidad de contar con salas adecuadas, espacios recreativos dentro del ámbito escolar, acceso a Internet.

El buen trato y respeto de parte de los profesores es considerado como necesario para un mejor aprendizaje.

### **Derecho a la Recreación**

Este derecho es considerado de gran importancia por los niños, niñas y adolescentes.

Manifiestan que no cuentan con los espacios recreativos suficientes, tanto en sus barrios, escuelas y hogares.

Le asignan gran relevancia a la presencia de espacios recreativos en escuelas y barrios: tales como canchas de fútbol, parques, juegos.

Le dan importancia al deporte como actividad recreativa, manifestando que en la escuela no se le da el espacio suficiente (tanto en tiempo como en infraestructura).

## 2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

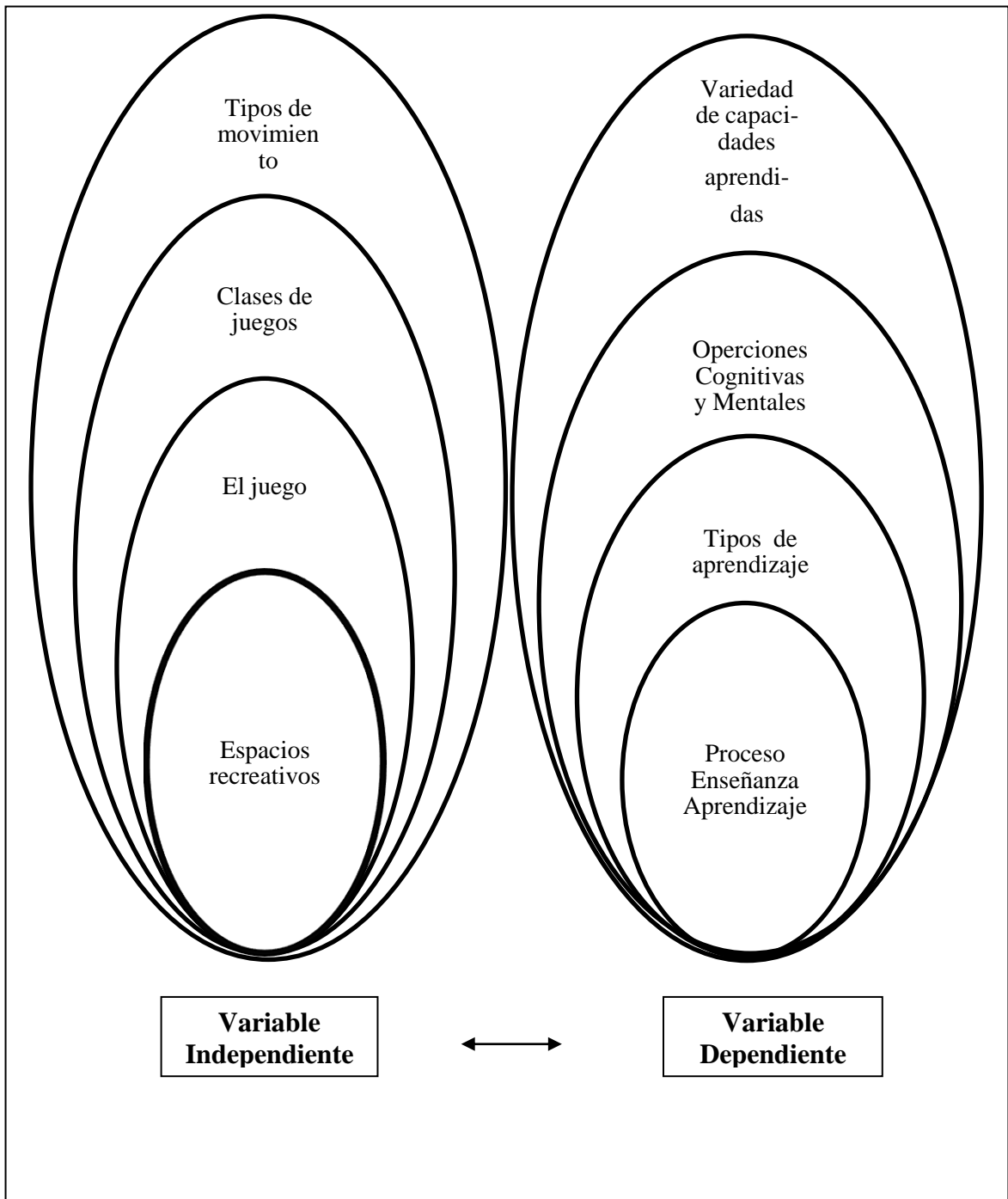


Gráfico N° 2. Elaborado por: Patricia Jerez

## **VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **ESPACIOS RECREATIVOS**

**Viñas Jesús.** Un espacio recreativo es en primer lugar eso... Un espacio. Un lugar para encontrarnos, para jugar y para compartir con otros.

Y es RE- CREATIVO porque nos permite volver a crear una y otra vez los juegos, las experiencias, los momentos compartidos y vividos.

#### **¿Qué es la Recreación?**

Son actividades en las que se aplican los movimientos aprendidos en trabajos individuales o grupales, para recuperar fuerzas perdidas, para liberar energías estancadas o para disfrutar de la actividad física sin intención educativa ni competitiva.

Estas consideraciones justifican a plenitud la obligación de que el maestro, hogar y comunidad, se empeñen en una mayor información y ejecución de las actividades educativas, deportivas, recreativas.

El **concepto moderno de la recreación** la define con un sentido más social, en la medida que considera su impacto no únicamente sobre el desarrollo de la personalidad individual sino que busca que este desarrollo trascienda al ámbito local y propicie dinámicas de mejoramiento y auto dependencia de las comunidades, a partir de unos dinámicas de mejoramiento y auto dependencia de las comunidades, a partir de unos indicadores y beneficios que deben ser garantizados en la calidad de

vivencia, la cual debe respetar su dimensión humana esencial: la lúdica, las actitudes y la libertad de elección por parte de quien se re-crea.

### **Recreación Pedagógica:**

**Joan Doménech.** En este sector la recreación se incorpora en el proceso de enseñanza, dándole a éste una nueva dimensión, bien por actuar como metodología de educación no formal o por constituirse en un proceso liberador que simultáneamente educa para el tiempo libre. Si se considera que la base de la demanda por servicios recreativos está dada por el nivel de educación para el ocio que tenga la persona, el campo de acción del sector no se reduce exclusivamente al segmento preescolar sino que, en consistencia con la naturaleza humana que no condiciona el aprendizaje a la edad, abarca todos los niveles y formas de educación.

“ [www.espaciosrecreativos.com](http://www.espaciosrecreativos.com)”

**UNICEF (1979).** Desarrolla actitudes de atención no convencional al preescolar con el Ministerio de Bienestar Social. Se crean los programas a las instituciones educativas, Hogar Comunitario Infantil, entre otros, los mismos que implantan actividades integrales con los niños, controlando su salud, nutrición y elevando su desarrollo psicosocial; este último componente exige la realización de estrategias de estimulación inmersas en el juego por lo tanto en la recreación infantil, la misma que se ejecuta en ambientes cerrados primero para luego ir extendiéndose al campo abierto.

Los planteles educativos preescolares y primarios, es muy importante que tengan ambientes adecuados abiertos específicos, para la recreación de los infantes ya que el



niño aprende a dominar el ambiente que le rodea en base al juego, aprende a socializar con los demás, es decir a tender la actitud de los demás en relación con la suya propia, que durante el juego ejercita todo el cuerpo y desarrolla las destrezas importantes para el Proceso Enseñanza Aprendizaje.

### **RECREACIÓN AL AIRE LIBRE**

En forma prioritaria se escoge como alternativa indirecta de atención al menor, la recreación al aire libre, tanto en medios urbanos como rurales. En medios urbanos, los espacios abiertos dan oxigenación necesaria, no sólo de aire, sino de mundo vital.

Los espacios abiertos de recreación manejados con criterio ecologista, no son antros de cemento, pues bajo el cemento “crecen las flores”, las lomas cubiertas de césped sirven para rodar, correr, resbalarse, por tanto nivelar el terreno donde se va a construir los diferentes espacios de recreación.

Los cerramientos hechos con setos de plantas son más vivos que muro de bloques y ladrillos; el aprovechamiento de un árbol para dar sombra es lo más gratificante que se puede ofrecer, el uso del agua, arena, tierra entre otros; nada más sensual para los niños que jugar con el lodo.

## EL JUEGO

Son varias y ha sido profusamente tratada por diferentes autores, por lo que creemos útil a los afectos de nuestra labor, realizar una síntesis de las mismas con proyección hacia la utilización de los juegos.

**Froebel, 1997**(citado por Reyes, 1998) fue uno de los psicólogos en estudiar el juego. Lo concibió como la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia; es decir, la libre expresión de lo que es el alma infantil. La genialidad de este teórico fue identificar el juego como un instrumento y un auxiliar oportuno de la educación, también es uno de los iniciadores del movimiento de los jardines de infantes quién resaltó la importancia del juego y la expresión persona como base de la educación en la primera infancia. Este autor define las actividades lúdicas como una herramienta significativa en el desarrollo cognitivo y moral; asimismo, considera que los juegos proporcionan a los niños sus experiencias sobre las ideas de justicia, equidad y falsedad.

**Lázarus (1883)**, por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación).

**Groos (1898, 1901)** concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del pre ejercicio).

**Piaget (1932, 1946, 1962, 1966)** ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

**Vygotsky (1991)**, por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Gross respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego consiste fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

**Schiller:** Complementando por el filósofo Herbert Spenser, plantean el juego como un excedente de energía.

**Claparede:** En una de las teorías de Gross dice: que el niño ejerce actividades que les será muy útiles a la tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como Observar, manipular asociarse a compañeros/as.

**Bauzar Madeiros:** Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego.

**Hansen** considera “El juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser.

## **CLASES DE JUEGOS**

### **Juegos Infantiles**

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

### **Juegos Recreativos**

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos.

### **Juego Didáctico**

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el

entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

### **Juegos Escolares**

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

a) **Juegos de Velocidad.**- En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

b)- **Juegos de Fuerza.**- Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

c) **Juegos de Destreza.**- Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

Para el desarrollo de las clases de juegos es preciso definir la importancia de manejar diferentes ambientes del juego, las cuales enriquecen las experiencias del niño, por ejemplo en el campo sensorial, se deben aprovechar las superficies lisas, secas, húmedas, ásperas, duras o blandas; en el psicomotor, planear materiales sugerentes como la rayuela pintadas en el piso, llantas colgadas en hilera para saltar alternando los pies, sogas sujetas a un árbol o travesaño para columpiarse, entre otros, utilizado materiales que se pueden usar son infinitos: troncos, sogas, llantas, piedras grandes y pequeña y otros se puede sacar provecho de las irregularidades del terreno para hacer juegos e interesantes; el asunto es crear medios no costosos para el halago de los niños.

La distribución de los juegos debe hacerse por edades, así los niños grandes no rozaran con los pequeños. La ambientación puede ser sectorizada por áreas:

- **Área de Construcción**.-Tenemos cajón de madera. Piscina de aserrín, montón de piedras o cascajos.
- **Área húmeda**.- Tanque bajo de agua, riachuelo cercano.
- **Área psicomotora gruesa**.- Tenemos Columpios, resbaladera, subibaja, llantas colgadas.
- **Área de descanso**.- Tenemos llano césped, lugar bajo un árbol, áreas verdes.
- **Área social**.-Tenemos troncos dispuestos como un auditorio, bancas, lomitas de terraza.

- **Área de juego simbólico.**- Tenemos techado sin paredes, casitas tienditas.

## TIPOS DE MOVIMIENTO

Los diferentes tipos de movimientos: reflejo voluntario y automático.

**Bárbara A. Gowitzre y Morris Milner (1999).** El movimiento es la principal capacidad y característica de los seres vivos. Se manifiesta a través de la conducta motriz y gracias al mismo podemos interactuar con las demás personas, objetos y cosas.

La actividad muscular se realiza gracias a la transformación de impulsos nerviosos en energía mecánica que se exterioriza en una fuerza o bien en movimientos, correspondientes tanto a la vida vegetativa como a la vida de relación de un organismo. Todo este posible repertorio de movimiento se clasifica en tres tipos de movimientos.

**Movimientos reflejos:** comportamiento motor involuntario y no consciente, caracterizado por su alta velocidad de ejecución. Son innatos en los individuos, ante un estímulo concreto se produce una respuesta concreta. Constituyen la primera manifestación de motricidad en el recién nacido. La ejecución de los movimientos no es consciente y el control de los mismos se sitúa en la medula espinal (reflejo medular) y en el tronco cerebral (reflejo bulbo-protuberancia). Las funciones más importantes de este tipo de movimiento son el control del tono muscular, el control postural, la prevención de lesiones y el control de diferentes funciones orgánicas.

**Movimiento voluntario:** se origina y realiza de una consciente y voluntaria por el individuo. Estos movimientos conscientes y no innatos pueden, a partir de su repetición, volverse automatizados, pero siempre pueden ser controlados y modificados de manera consciente. Este tipo de movimientos interesa al profesor de educación física ya que constituye, junto con el cuerpo del sujeto, el principal instrumento y medio de nuestra tarea docente; cuerpo y moviendo sin dos ejes centrales de la acción didáctica.

**Movimiento automático:** se realiza de una manera inconsciente. Hay que distinguir aquellos movimientos que son innatos en el individuo y sobre los cuales no se tiene un control absoluto pero sí se puede incidir en ellos. Existe un gran número de movimientos llamados automáticos o automatizados que son consecuencia de la repetición de movimientos voluntarios que se van transformando en un hábito, de forma que ya no se hace necesaria la repetición o imagen mental para su realización, como tampoco la intervención de la consciencia y de la atención.

### **Estructura del movimiento**

Hablamos de estructura del movimiento para referirnos a aquellas manifestaciones de la motricidad que aparecen y se desarrollan de manera innata y constituyen la base de formas superiores de movimiento. Sobre estas estructuras se ira edificando toda la motricidad del individuo bien sea de forma intencionada o no.

Existen fundamentalmente dos estructuras del movimiento:



- **Esquemas motores:** formas esenciales del movimiento. Sobre ellos se va construyendo toda la motricidad del individuo. Su adquisición es progresiva y aparecen y se desarrollan de forma natural en las diferentes etapas o estadios del desarrollo infantil.
- **Esquemas posturales:** tronco y segmentos corporales. Se trata de posturas estáticas ya que se refieren a diferentes formas que el cuerpo puede adaptar a partir de una determinada posición en el espacio.

[www.scribd.com/movimientos](http://www.scribd.com/movimientos).

### **EJERCICIOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA Y EL CONOCIMIENTO DEL CUERPO**

Pedir al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco, espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos.

- Todos estos segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo.
- Guiar al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad.

- Armar rompecabezas del cuerpo humano. Si el maestro no tuviera este material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6, 8 y 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina.
  
- Subir y bajar escaleras.
  
- Bailar en diferentes ritmos procurando que el niño tome el ritmo de la música constantemente.
  
- Disponer con el profesor de Educación Física ejercicios de coordinación muscular especialmente marchas y equilibrio.
  
- 1. Practicar los juegos populares: el gato y el ratón, rayuela, sin que te roce, estatuas, el tren, el primo, saltar soga.
  
- Imitar los movimientos de diferentes animales: saltar como conejo, rana, canguro; correr como perro, liebre y gallina; caminar como un cangrejo, pato, oso.

## VARIABLE DEPENDIENTE

### PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Navarro Rubén Edel. El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin **motivación** cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

- La **experiencia** es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.
- Por último, nos queda la **inteligencia y los conocimientos previos**, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia; con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

**Piaget.** En el Proceso Enseñanza Aprendizaje hay que tener en cuenta lo que un alumno es capaz de hacer y aprender en un momento determinado, dependiendo del estadio de desarrollo operatorio en que se encuentre La concreción curricular que se haga ha de tener en cuenta estas posibilidades, no tan sólo en referencia a la selección de los objetivos y de los contenidos, sino, también en la manera de planificar las actividades de aprendizaje, de forma que se ajusten a las peculiaridades de funcionamiento de la organización mental del alumno.

### **Aprendizaje Humano**

El juego es necesario para el desarrollo y aprendizaje de sus niños.

El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje

requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.

**Zabalza, (2001:191).** La enseñanza no puede entenderse más que en relación al aprendizaje; y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender.

El aprendizaje surgido de la conjunción, del intercambio... de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar. La reconsideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje.

**Contreras, (1990:23).** Tomando como referencia a Contreras, entendemos los procesos enseñanza-aprendizaje como “simultáneamente un fenómeno que se vive y se crea desde dentro, esto es, procesos de interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones, en principio destinadas a hacer posible el aprendizaje; y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se explican no desde las intenciones y actuaciones individuales, sino desde el papel que juega en la estructura social, sus necesidades e intereses”. Quedando, así, planteado el proceso enseñanza-aprendizaje como un “sistema de comunicación intencional que se

produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje”

## **METODOLOGÍA**

Es un conjunto de métodos, técnicas y estrategias que se aplican durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

En este término se condensa el estudio de las influencias pedagógicas- didácticas planificadas, que se dan entre profesores y estudiantes, entorno material y sociocultural, al interior de los procesos de enseñanza aprendizaje y de la formación de las teorías correspondientes.

En la metodología debemos considerar cuatro aspectos aparentemente diferentes, que se relacionan íntimamente y que en la práctica constituyen un todo indisoluble:

- La estructura de la clase.
- Las formas de desarrollar clases.
- El empleo de los procesos, principios didácticos y metodológicos, métodos, contenidos, material didáctico.
- La organización es el camino para alcanzar los objetivos previstos de la clase.

<http://www.redcientifica.com/>

## TIPOS DE APRENDIZAJE

### TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

**Ausubel** distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones.

#### ➤ Aprendizaje De Representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL dice: Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan (AUSUBEL; 1983:46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

➤ **Aprendizaje De Conceptos**

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (AUSUBEL 1983:61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota" , ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

➤ **Aprendizaje de proposiciones.**

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.



El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

[www.basarabniculescu.org](http://www.basarabniculescu.org)

### **TIPOS DE APRENDIZAJE:**

**Vigotsky.-** Definición de aprendizaje: “todo aprendizaje es un proceso de maduración en el que desde los primeros estímulos vamos madurando nuestro sistema nervioso y vamos organizando nuestro mapa. Esta maduración psíquica y física es el aprendizaje”.

En el primer apartado de tipos de aprendizaje, los conceptos que entran son:

- **Partes innatas de aprendizaje;** formados por los instintos, reflejo, impulsos genéticos que hemos heredado. Nos hace aprender determinadas cosas. Y ha de haber interacción con el medio.

- **Por condicionamiento;** determinados estímulos provocan determinadas respuestas. Si los estímulos por azar o no se condicionan provocan que esta conducta inicial se refleje y se convierta un hábito.
  
- **Por imitación o modelaje;** muchas de las conductas son por imitación de las personas importantes y destacadas para nosotros.
  
- **Por aprendizaje memorístico:** aprendizaje académico, y no sabes lo que estás aprendiendo.
  
- **Aprendizaje de memoria clásico,** por lo cual al cabo de unas horas ya no lo recuerdas.
  
- **Aprendizaje significativo:** parte de cosas importantes para ti. A partir de ahí acumulas lo que ya sabías y lo haces tuyo.

El segundo apartado de tipos de aprendizaje, sería el **aprendizaje por descubrimiento:**

**El aprendizaje por descubrimiento** se asocia en general a los niveles de enseñanza primaria y secundaria, y de hecho, fue una de las primeras alternativas que se ofrecieron al aprendizaje repetitivo tradicional. Los defensores del aprendizaje por descubrimiento fundamentaban su propuesta en la teoría de **Piaget**. Por lo cual, esta teoría alcanzó gran difusión en un momento en que muchos profesores, especialmente

las ciencias, buscaban alternativas al aprendizaje memorístico generalizado en la enseñanza tradicional.

Por tanto, el aprendizaje por descubrimiento, se basaba en la participación activa de los estudiantes y en la aplicación de los procesos de la ciencia, se postulaba como una alternativa a los métodos pasivos en la memorización y en la rutina. Por lo que se le puede considerar una teoría de la enseñanza.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Tipos de aprendizaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_de_aprendizaje)

## OPERACIONES COGNITIVAS Y MENTALES

### **Operaciones Cognitivas**

1. Una **recepción de datos**, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales: los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.
2. La **comprensión de la información** recibida por parte de los estudiantes que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.

3. Una **retención a largo plazo** de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.
  
4. La **transferencia** del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

### **Operaciones Mentales**

Durante los procesos de aprendizaje, los estudiantes en sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que contribuyen a lograr el desarrollo de sus estructuras mentales y de sus esquemas de conocimiento.

Las actividades de aprendizaje son como un interfaz entre los estudiantes, los profesores y los recursos que facilitan la retención de la información y la construcción conjunta del conocimiento. Suponen realizar operaciones con una determinada información.

A partir de la consideración de los 3 tipos de actividades de aprendizaje que apunta L. Alonso (2000), destacamos las siguientes operaciones mentales:

#### **Receptivas:**

- Percibir / Observar
  
- Leer / Identificar
  
- Escuchar

**Actividades de aprendizaje memorístico, reproductivo:** pretenden la memorización y el recuerdo de una información determinada.

**Retentivas:**

- Memorizar (retener)/ Recordar (recuperar, evocar). Memorizar una definición, un hecho, un poema, un texto, etc. - Recordar (sin exigencia de comprender) un poema, una efemérides, etc.
  
- Identificar elementos en un conjunto, señalar un río en un mapa, etc.
  
- Calcular / Aplicar procedimientos. Aplicar mecánicamente fórmulas y reglas para la resolución de problemas típicos.

**Actividades de aprendizaje comprensivas:** pretenden la construcción o la reconstrucción del significado de la información con la que se trabaja utilizando estrategias para relacionar, combinar y transformar los conocimientos. Por ejemplo: **Analíticas (pensamiento analítico).**

- Analizar
  
- Comparar / Relacionar
  
- Ordenar / Clasificar
  
- Abstraer

### **Resolución de problemas (pensamiento complejo)**

- Deducir / Inferir
- Comprobar / Experimentar
  
- Analizar perspectivas / Interpretar
  
- Transferir / Generalizar
  
- Planificar
  
- Elaborar hipótesis / Resolver problemas /Tomar decisiones

### **Críticas (pensamiento crítico) y argumentativas**

- Analizar /conectar
  
- Evaluar
  
- Argumentar / Debatir

### **Creativas (pensamiento creativo):**

- Comprender / Conceptualizar (hacer esquemas, mapas cognitivos)
  
- Sintetizar (resumir, tomar apuntes) / Elaborar
  
- Extrapolar / Transferir / Predecir
  
- Imaginar (juzgar)/ Crear

### **Expresivas simbólicas:**

- Representar (textual, gráfico, oral...) / Comunica.

- Usar lenguajes (oral, escrito, plástico, musical).

**Expresivas prácticas:**

- Aplicar
- Usar herramientas

**Actividades de aprendizaje metacognitivas:** pretenden la toma de conciencia de los propios procesos cognitivos.

**Metacognitivas:**

- Tener conciencia de sus procesos cognitivos de aprendizaje
- En el aprendizaje también están implicadas las **habilidades emocionales:** control de las emociones, empatía, tolerancia a la frustración y persistencia en la actividad, flexibilidad ante los cambios.

[www.Destrezas y capacidades.com](http://www.Destrezas y capacidades.com)

**VARIEDAD DE CAPACIDADES APRENDIDAS**

Gagné nos señala 5 variedades de capacidades que pueden ser aprendidas:

**Destrezas motoras.** Estas capacidades son muy importantes en ciertas áreas del aprendizaje, en las cuales se requiere uniformidad y regularidad en las respuestas.

- **Información verbal.** La cual nos invade desde que nacemos; además debemos demostrar una conducta después que recibimos esta información (hacer oraciones, frases, entre otros). Su recuperación es facilitada generalmente por sugerencias externas. Lo más destacable del aprendizaje de esta información es que posee un amplio contexto significativo, mediante lo cual la podemos asociar a información ya existente.
  
- **Destrezas intelectuales.** Comienza al adquirir discriminaciones y cadenas simples, hasta llegar a conceptos y reglas. Podemos hacer cosas con los símbolos y comenzar a entender qué hacer con la información. En este aprendizaje necesitamos combinar destreza intelectual e información verbal previamente aprendida.
  
- **Actitudes.** Estas son las capacidades que influyen sobre las acciones individuales de las personas. Es difícil enseñar actitudes, y la mayoría de ellas debe ser adquirida y reforzada en la escuela. Es necesario estudiar las actitudes negativas y las positivas, campo que fue llamado por Bloom como "dominio afectivo". Es aquí, donde Gagné nos muestra su postura ecléctica, ya que define las actitudes como un "estado interno", pero medible sólo a través de la conducta manifiesta.
  
- **Estrategias cognoscitivas.** Son destrezas de organización interna, que rigen el comportamiento del individuo con relación a su atención, lectura, memoria,



pensamiento, etc. Algunos autores han denominado también "mathemagénicas"

**Skinner** (1968). Las estrategias cognoscitivas no están cargadas de contenido, ya que la información que uno aprende es el contenido. Las estrategias intelectuales y su dominio nos ayudarán a hacer algo con este contenido.

En las últimas dos décadas, ha habido un gran énfasis en las estrategias cognoscitivas, en lo que a investigaciones se refiere. Se hablaba de hábitos de estudio y "aprender a aprender", pero estos conceptos no eran muy bien entendidos. La idea de Gagné, de que las destrezas cognoscitivas son las destrezas de manejo que una persona va adquiriendo a lo largo de los años, para regir su proceso propio de aprendizaje, atención, y pensamiento, da un paso muy importante para entender el metaaprendizaje. Esta idea nos plantea la existencia de aprendizaje de contenidos y de procesos. Podemos citar la idea de Piaget, de qué y cómo se aprende.

**Antonijevic y Chadwick (1983)**, sugieren que las estrategias cognoscitivas funcionan en tres áreas: atención, en codificación para la retención y utilización de la información para la resolución de problemas. Podemos ejemplificar lo planteado en tres etapas, de la siguiente manera:

En la sala de clases:

1. Existencia de procesos cognitivos, los cuales serían métodos de la persona, para percibir, asimilar y almacenar conocimientos.

2. Se habla de "destreza mental", cuando uno o más de estos procesos internos ha sido desarrollado a un nivel de eficiencia relativamente alta.
  
3. Cuando se aplica una destreza mental a una tarea, ya sea por voluntad propia u orden externa, podemos decir que esta destreza funciona como una estrategia cognitiva. Este punto puede ser ejemplificado así: el uso de imágenes es un proceso cognitivo básico. En algunas personas que son eficientes en la creación y manejo de imágenes, esto sería una destreza mental. Cuando estas personas usan las imágenes para aprender algo, estas imágenes funcionan cómo estrategias cognitivas.

**[www.edufuturo.com/educación](http://www.edufuturo.com/educación)**.

## **2.5 HIPÓTESIS**

Los espacios recreativos influyen significativamente en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños/as de la escuela “Alonso Palacios”.

## **2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES.**

### **INDEPENDIENTE**

- Espacios recreativos.

### **DEPENDIENTE**

- Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación será de campo, puesto que el estudio de esta problemática se enfocara en los niños de la escuela “Alonso Palacios”. Además otra de las modalidades básicas de la investigación básica a emplearse será la bibliográfica puesto que se ocupara fuentes primarias y secundarias de información, la debida sustentación para la variable dependiente e independiente.

La investigación será de carácter cuantitativo y cualitativo:

Es **Cualitativo** porque el tema en mención es de carácter social, está basada en hechos humanos que sirve para hacer una interpretación de la manifestación socio educativo.

Es **Cuantitativo** porque nos permite parcializar la realidad para facilitar el análisis y es más subjetiva y no generaliza los datos.

El enfoque investigativo abarcara los aspectos en atención en el que se determinará las características del universo de estudio, que constituirá el objeto de Investigación, de la misma manera se empleara el enfoque cuantitativo mediante la investigación de campo.

### 3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación abordará hasta el nivel descriptivo, puesto que la propuesta será de pronta aplicación y por ende se podrá dar un paso a su comprensión porque es de mayor interés de acción social, la cual permite realizar las predicciones rudimentarias, comparar entre dos o mas fenómenos, situaciones y clasificar elementos, estructuras, modelos de comportamiento.

También es exploratorio porque se desarrolla nuevas metodologías más flexibles para reconocer variables de interés investigativo y permite sondear un problema poco investigado o desconocido en un contexto particular.

### 3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población a investigar está conformada por 54 estudiantes de Primero a Séptimo Año de Educación Básica, 7 Docentes y 32 Padres de Familia de la misma.

Por ser una población reducida no se aplicara el tamaño de la muestra y se trabajará con toda la población.

### TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	UNIVERSO
Encuestas	- Cuestionario	-7 Docentes -32 Padres de Familia
Encuesta	- Cuestionario	-54 Estudiantes de primero a Séptimo Año de Educación Básica.

Cuadro N° 1. Elaborado por: Patricia Jerez

### 3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### Conceptualización de las Variables

**VARIABLE INDEPENDIENTE:** Espacios Recreativos.

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b> Espacios creativos				
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>TÉCNICAS- INSTRUMENTOS</b>
Los espacios recreativos son lugares específicos, para jugar, recrear y compartir con otros  mediante la actividad motriz lúdica ,con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del practicante, sin grandes complicaciones, técnicas ni tácticas.	Actividad motriz lúdica	Procesa juegos	¿Mediante el juego se adquiere desarrollar la motricidad fina y gruesa? SI ( ) NO( )	Encuesta Cuestionario a los docentes, padres de familia
	Físicas e intelectuales	Capacidad cognitiva, psicomotriz y afectivo	¿Los espacios recreativos ayudan a desarrollar las destrezas necesarias de los niños/as? SI ( ) NO ( )	Encuesta Cuestionario a los docentes, padres de familia y estudiantes
	Técnicas tácticas	Juega con ritmo y coordinación	¿ Sera importante los espacios recreativos para que el niño/a, desarrolle diferentes clases de juegos? SI ( ) NO ( )	Encuesta Cuestionario a los docentes, padres de familia y estudiantes

Cuadro N° 2 Elaborado por: Patricia Jerez

**VARIABLE DEPENDIENTE:** Proceso Enseñanza Aprendizaje.

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b> Proceso Enseñanza Aprendizaje				
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>TÉCNICAS- INSTRUMENTOS</b>
Enseñanza Aprendizaje son los que ponen en marcha el método a seguir adquiriendo experiencias en el ambiente en que relaciona el individuo, para resolver problemas adaptándose a situaciones reales	Procesos	Métodos	1.- Será necesario los espacios recreativos para la utilización de su metodología de enseñanza y aprendizaje? SI ( ) NO( )	Encuesta Cuestionario a los docentes, padres de familia y estudiantes
	Resolver problemas	Adquirida	2. ¿Los espacios recreativos ayudan en el crecimiento y desarrollo de los niños/as? SI ( ) No( )	Encuesta Cuestionario a los docentes y padres de familia.
	Adaptaciones	Múltiples	3. ¿Te agradaría que tú maestro/a los haga jugar en los espacios recreativos? SI ( ) NO( )	Encuesta Cuestionario a los estudiantes

Cuadro N° 3 Elaborado por: Patricia Jerez

### **3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.**

Para el proceso de recopilación de los datos se utilizara instrumentos apropiados para ser aplicado a:

Docentes, estudiantes, Padres de Familia de la escuela Alonso Palacios, para lo cual se aplicarán las técnicas de la encuesta y la entrevista, respectivamente, y como instrumento se tendrá el cuestionario.

### **3.6 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

La utilidad de los resultados recopilados a través de las encuestas permitirá validar la hipótesis planteada y contar con elementos básicos para estructurar la propuesta.

Para la recopilación de las encuestas se seguirán los siguientes pasos:

- Diseño y elaboración de los cuestionarios sobre la base de la matriz de la Operacionalización de las variables.
- Aplicación de las encuestas.
- Clasificación de la información mediante la revisión de los datos recopilados
- Categorización y clasificación de las respuestas.
- Tabulación de las respuestas, con ayuda del programa Excel.
- Elaboración de tablas y gráficos estadísticos que permitirán comprender e interpretar el conjunto de datos recopilados.

## TABULACIÓN ENCUESTA ESTUDIANTES

PREGUNTAS	SI	NO
1. ¿Usted quisiera que existan juegos infantiles en tu escuela?	50	4
2. ¿Te gustaría que construyan resbaladeras en tú escuela?	49	5
3. ¿A Ud. le encantaría jugar en columpios con tus compañeros?	54	0
4. ¿Te agradaría que tú maestro/a los haga jugar en los espacios recreativos?	52	2
5. ¿Usted tiene un lugar específico para recrearse?	20	34
6. ¿A Usted le encantaría que tus maestros impartan clase en áreas verdes que en el aula?.,	50	4



## TABULACIÓN ENCUESTA DOCENTES

### PREGUNTAS

	SI	NO
1. ¿Cree Ud. que es necesario implementar espacios recreativos en la escuela?	5	2
2. ¿Los estudiantes tienen un lugar específico para recrearse?	3	4
3. ¿Influye los espacios recreativos para el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as?	6	1
4. ¿Los espacios recreativos ayudan al desarrollo de las destrezas necesarias de los niños/as?	7	0
5. ¿Las actividades que se desarrollan en los espacios recreativos ayudara a fomentar los valores en los niños y niñas?	7	0
6. ¿Las actividades desarrolladas en los espacios recreativos ayudara a resolver algunos problemas del aprendizaje?	6	1
7. ¿Es importante implementar espacios recreativos para una buena imagen de la escuela?	5	2
8. ¿Es necesario los espacios recreativos en su metodología de enseñanza?	4	3

9. ¿Los espacios recreativos son necesarios para desarrollar el área de Cultura Física?

5

2

10. Son importantes los espacios recreativos para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas?

6

1

## TABULACIÓN ENCUESTA PADRES DE FAMILIA

PREGUNTAS	SI	NO
1. ¿Es necesario implementar juegos infantiles en la escuela?	28	4
2. ¿Será importante crear áreas verdes alrededor de la escuela?	30	2
3. ¿Usted estaría dispuesto ayudar para crear juegos infantiles en la escuela?	32	0
4. ¿Cree usted que es necesario crear espacios recreativos para una buena imagen de la escuela?	29	3
5. ¿Los espacios recreativos ayudan en el crecimiento y desarrollo de los niños/as?	28	4
6. ¿Influye los juegos infantiles al Padre de Familia para la elección de la educación de sus hijos en la escuela?	25	7
7. ¿Ayudaran los espacios recreativos para que los niños estén motivados para crear nuevos juegos?	24	8
8. ¿Las actividades realizadas en los espacios recreativos ayudan a desarrollar los valores de su hijo/a?	30	2

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 ENCUESTA A ESTUDIANTES

##### 1.- ¿Usted quisieran que existan juegos infantiles en su escuela?

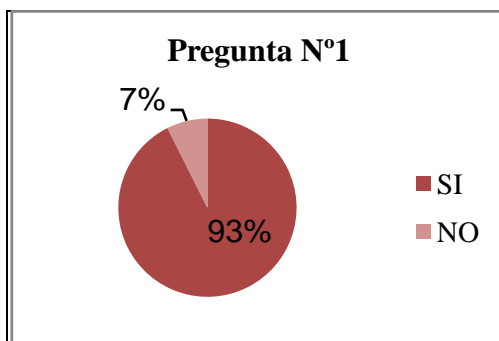
Cuadro N° 4

Pregunta N° 1		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	50	93%
No	4	7%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

Gráfico N° 3



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 54 estudiantes consideran que si quisiera que existan juegos infantiles en la escuela, lo que representa el 93% y 4 estudiantes responden negativamente, lo que representa un 7%.

La información demuestra que los estudiantes desean que existan los juegos infantiles en la escuela, para recrearse entre compañeros.

**2.- ¿Te gustaría que construyan resbaladeras en tú escuela?**

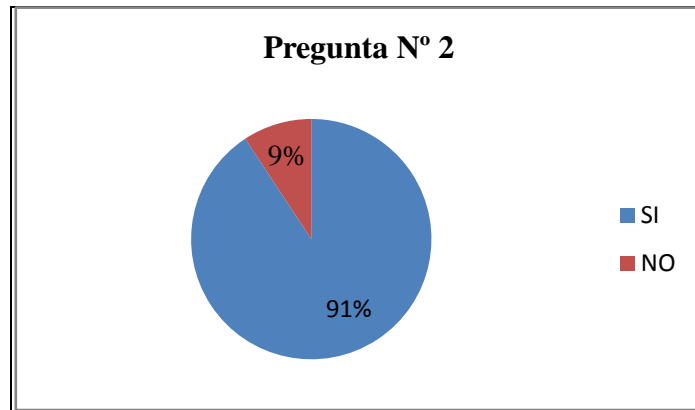
**Cuadro N° 5**

<b>Pregunta N° 2</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	49	91%
No	5	9%
Total	54	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 4**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 49 estudiantes consideran que si les gustaría que construyan resbaladeras en la escuela, lo que representa el 91% y 5 estudiantes responden negativamente, lo que representa un 9%.

Los estudiantes desean que construyan resbaladeras en la escuela para jugar, por lo tanto es de vital importancia poner énfasis en las necesidades que tienen los niños y niñas.

**3.- ¿A Ud. Le encantaría jugar en columpios con tus compañero?**

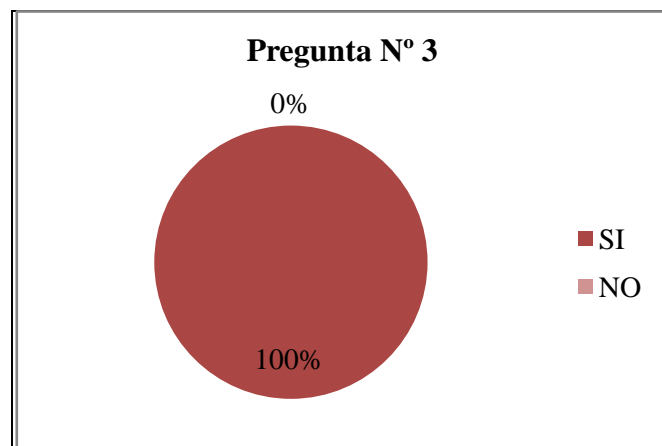
**Cuadro N° 6**

<b>Pregunta N° 3</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	54	100%
No	0	0%
Total	54	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 5**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 54 estudiantes consideran que si les encantara jugar en columpios con sus compañeros, lo que representa el 100% y ningún estudiante responde negativamente, lo que representa el 0 %.

La mayor parte de los estudiantes les encanta jugar en columpios entre compañeros, por lo tanto es necesario y urgente crear los espacios recreativos en la escuela, para que los niños puedan jugar y por ende desarrollar las destrezas y habilidades.

**4.- ¿Te agradecería que tú maestro los haga jugar en los espacios recreativos?**

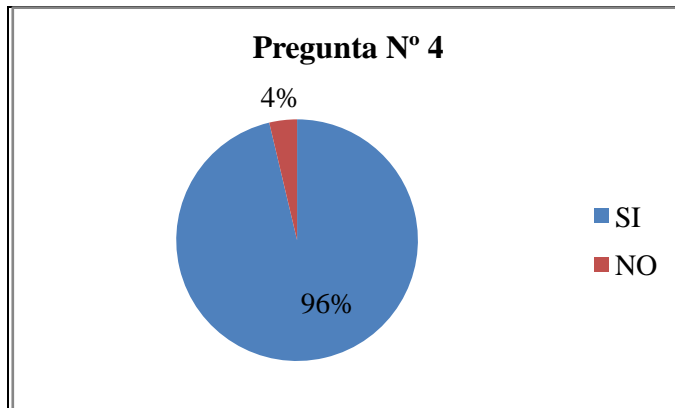
**Cuadro N° 7**

<b>Pregunta N° 4</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	52	91%
No	2	9%
Total	54	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 6**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 52 estudiantes consideran que si les agradecería que sus docentes los haga jugar en los espacios recreativos lo que representa el 91% y 2 estudiantes responden negativamente, lo que representa un 9%.

La información demuestra que la mayor parte de los estudiantes les agradecería que sus maestros y maestras, los haga jugar en los espacios recreativos de esta forma que exista una relación entre docente y estudiante.

**5.- ¿Usted tiene un lugar específico para recrearse?**

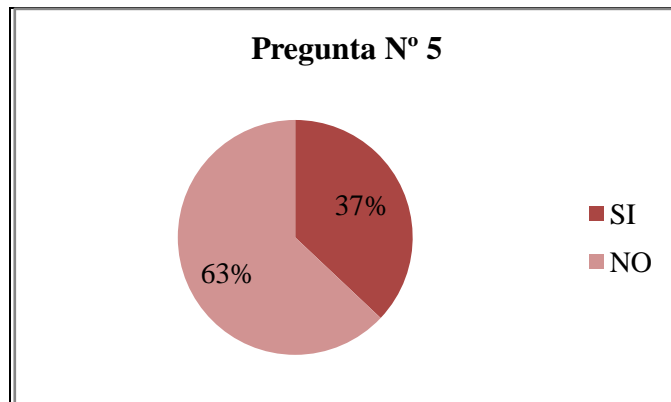
**Cuadro N° 8**

Pregunta N° 5		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	37%
No	34	63%
Total	54	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 7**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 20 estudiantes consideran que si existe un lugar específico para recrearse en la escuela, lo que representa el 37% y 34 estudiantes responden negativamente, lo que representa un 63%.

Los estudiantes consideran que no tienen un lugar específico para recrearse, por lo tanto es muy importante y necesario implementar con los espacios recreativos en la escuela, para que los niños y niñas tengan donde jugar con sus compañeros.



**6.- ¿A Usted le encantaría que tu maestro/a imparta clase en áreas verdes que en el aula?**

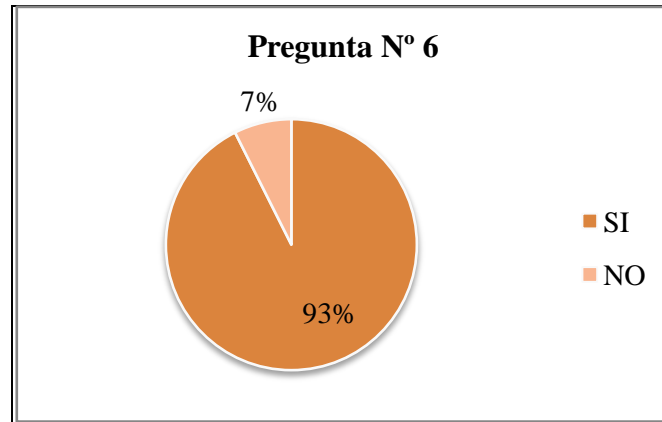
**Cuadro N° 9**

<b>Pregunta N° 6</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	50	93%
No	4	7%
Total	54	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 8**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 50 estudiantes consideran que si le encantaría que su maestro/a imparta clase en áreas verdes que en el aula quisiera que existan juegos infantiles en la escuela, lo que representa el 93% y 4 estudiantes responden negativamente, lo que representa un 7%.

La mayoría de los estudiantes les encantaría que sus maestro/a imparta clase en áreas verdes que en el aula, por lo tanto es necesario implementar, con los espacios recreativos ara que los docentes tengan un ambiente adecuado, para realizar las actividades en el proceso enseñanza aprendizaje.

## 4.2 ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

### 1.- ¿Cree Ud. Que es necesario implementar espacios recreativos en la escuela?

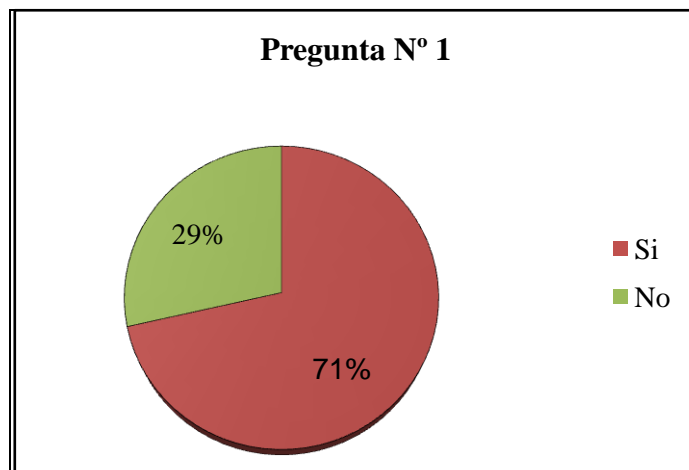
**Cuadro N° 10**

Pregunta N° 1		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	71%
No	2	21%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 9**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 5 docentes consideran que si es necesario implementar espacios recreativos en la escuela, lo que representa el 71% y 2 docentes responden negativamente, lo que representa un 29 %.

La mayoría de los docentes considera que es necesario implementar espacios recreativos en la escuela, para que los niños/as tengan un lugar adecuado para recrearse, por lo tanto es necesario e importante construir áreas verdes y los juegos infantiles en la institución educativa.

## 2.- ¿Los estudiantes tienen un lugar específico para recrearse?

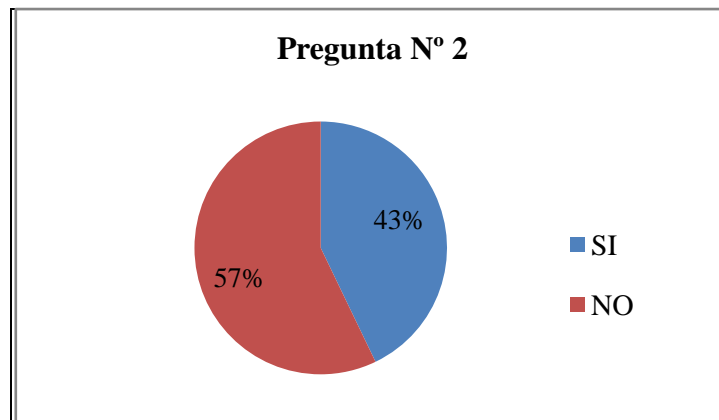
**Cuadro N° 11**

Pregunta N° 2		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	43%
No	4	57%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 10**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 3 docentes manifiestan que los estudiantes si tienen un lugar específico para recrearse lo que representa el 43% y 4 docentes responde negativamente, lo que representa un 57 %.

La información demuestra que la mayor parte de los docentes consideran, que es necesario construir un lugar específico de espacios recreativos en la escuela, para que los niños tengan donde ir a jugar con sus compañeros.

**3.- ¿Influye los espacios recreativos para el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as?**

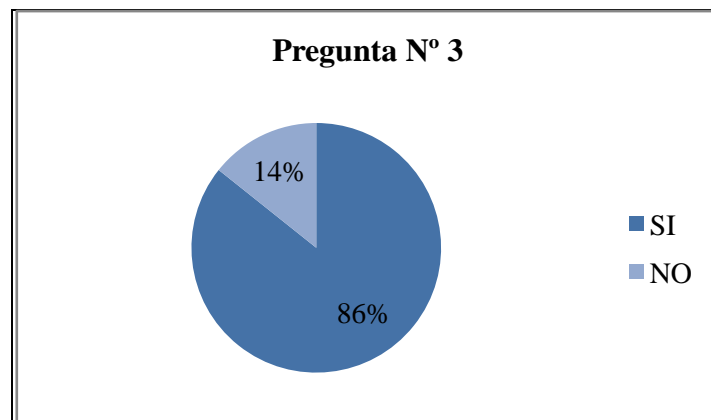
**Cuadro N° 12**

<b>Pregunta N° 3</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	86%
No	1	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 11**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 6 docentes consideran que si influyen los espacios recreativos para el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as, lo que representa el 86% y 1 docentes responde negativamente, lo que representa un 14 %.

La información demuestra que la mayor parte de los docentes considera que los espacios recreativos, influyen para el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as, para tener un conocimiento significativo en la formación integral del estudiante.

**4.- ¿Los espacios recreativos ayudan al desarrollo de las destrezas necesarias de los niños/as?**

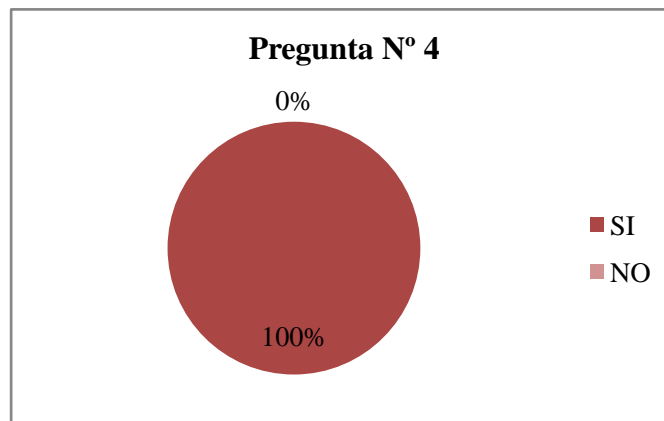
**Cuadro N° 13**

Pregunta N° 4		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	86%
No	0	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N ° 12**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 7 docentes consideran que si ayudan los espacios recreativos al desarrollo de las destrezas necesarias de los niños/as lo que representa el 100% y ninguno responde negativamente, lo que representa un 0 %.

La información demuestra que la mayor parte de los docentes considera los espacios recreativos, ayudan al desarrollo de las destrezas necesarias de los niños/as, para desarrollar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en las diferentes áreas de estudio académico del estudiante.

**5.- ¿Las actividades que se desarrollan en los espacios recreativos ayudara a fomentar los valores en los niños y niñas?**

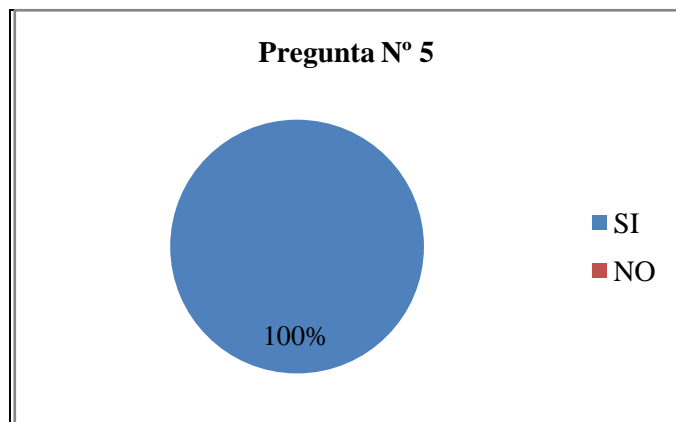
**Cuadro N° 14**

<b>Pregunta N° 5</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	86%
No	0	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 13**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 7 docentes consideran que si ayudará las actividades que se desarrollen en los espacios recreativos a fomentar los valores en los niños y niñas, lo que representa el 100% y ningún docente responde negativamente, lo que representa un 0 %.

La información demuestra que la mayor parte de los docentes considera, que las actividades que se desarrollan en los espacios recreativos ayudaran, a fomentar los valores en los niños y niñas en la formación integral del estudiante para que pueda integrarse con los demás estudiantes en las labores educativas.

**6- ¿Las actividades desarrolladas en los espacios recreativos ayudara a resolver algunos problemas del aprendizaje?**

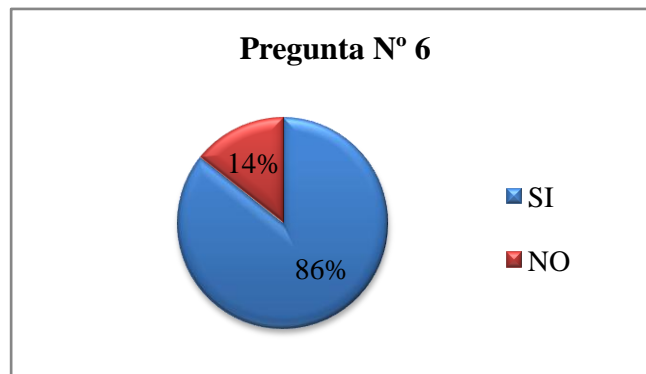
**Cuadro N° 15**

<b>Pregunta N° 1</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	86%
No	1	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 14**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 6 docentes consideran que si ayudara las actividades desarrolladas en los espacios recreativos para resolver algunos problemas del aprendizaje, lo que representa el 86% y 1 docentes responde negativamente, lo que representa un 14 %.

La información demuestra que la mayor parte de los docentes considera que es necesario, las actividades desarrolladas en los espacios recreativos, porque ayudara a resolver algunos problemas del aprendizaje que tiene el estudiante en el rendimiento académico.

**7.- ¿Es importante implementar espacios recreativos para una buena imagen de la escuela?**

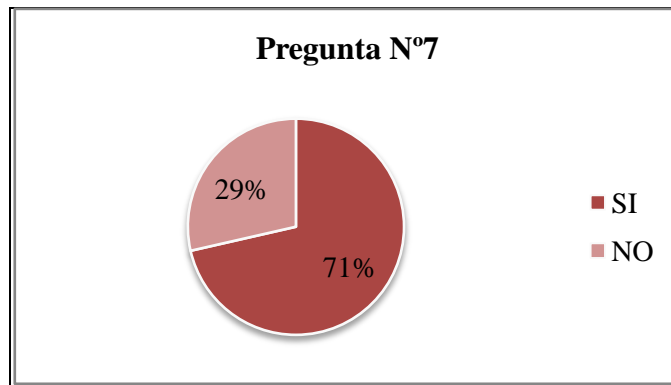
**Cuadro N° 16**

<b>Pregunta N° 7</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	71%
No	2	29%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 15**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 5 docentes consideran, que si es importante implementar espacios recreativos para que tenga una buena imagen la escuela, lo que representa el 71% y 2 docentes responde negativamente, lo que representa un 29 %.

La mayor parte de los docentes manifiestan que es importante implementar los espacios recreativos, para que el plantel educativo cuente con implementos recreativos para que los niños tengan una atracción para jugar con sus compañeros.



**8.- ¿Es importante implementar espacios recreativos en su metodología de enseñanza?**

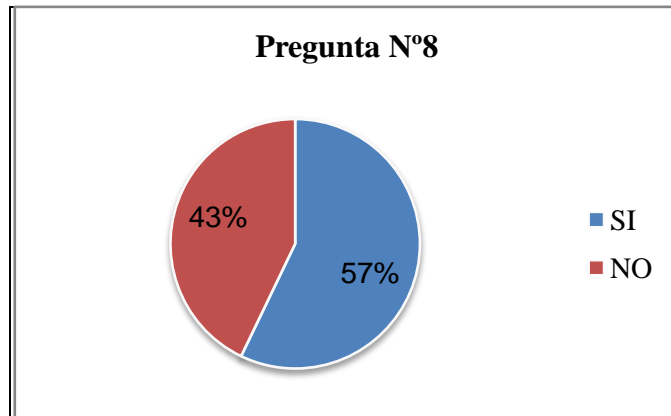
**Cuadro N° 17**

<b>Pregunta N° 7</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	57%
No	3	43%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 16**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 4 docentes consideran que si es importante implementar espacios recreativos en su metodología de enseñanza, lo que representa el 71% y 3 docentes responde negativamente, lo que representa un 29 %.

La información demuestra que la mayor parte de los docentes consideran, que es importante implementar espacios recreativos en la metodología de enseñanza hacia los estudiantes, para obtener un aprendizaje significativo mediante el juego.

**9.- ¿Los espacios recreativos son necesarios para desarrollar el área de Cultura Física?**

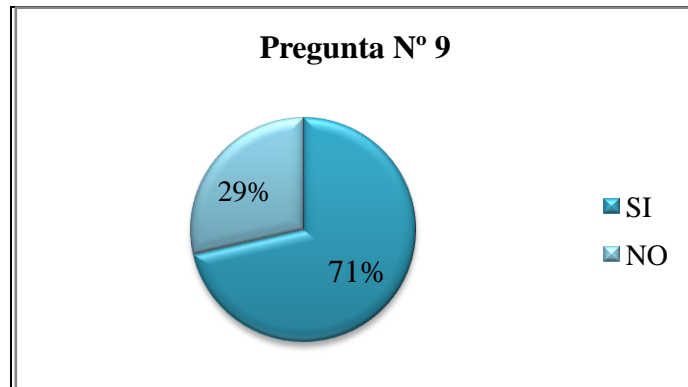
**Cuadro N° 18**

Pregunta N° 1		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	86%
No	2	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 17**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 5 docentes consideran que si es necesario los espacios recreativos para desarrollar el área de Cultura Física lo que representa el 71% y 2 docentes responden negativamente, lo que representa un 29 %.

La mayor parte de los docentes considera que los espacios recreativos, son necesarios para desarrollar las actividades y ejercicios en el área de Cultura Física porque a través del juego desarrollan las destrezas importantes para su desarrollo integral.

**10.- ¿Son importantes los espacios recreativos para el desarrollo de la creatividad de los niños/as?**

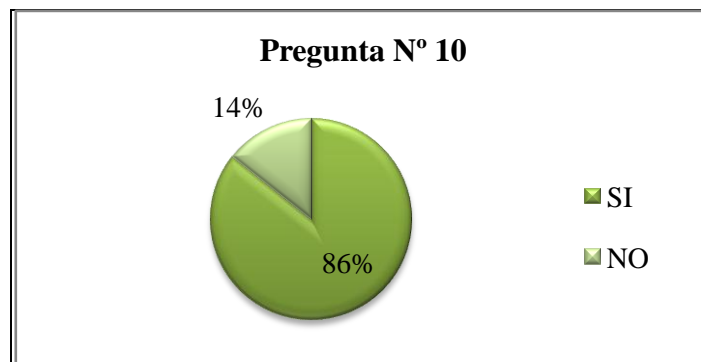
**Cuadro N° 19**

<b>Pregunta N° 1</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	86%
No	1	14%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 18**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 6 docentes consideran que si son importantes los espacios recreativos, para el desarrollo de la creatividad de los niños/as, lo que representa el 86% y 1 docentes responde negativamente, lo que representa un 14 %.

La información demuestra que la mayor parte de los docentes consideran que son importantes los espacios recreativos, para el desarrollo de la creatividad de los niños/as en el Proceso Enseñanza Aprendizaje a través del juego.

### 4.3 ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

#### 1.- ¿Es necesario implementar juegos infantiles en la escuela?

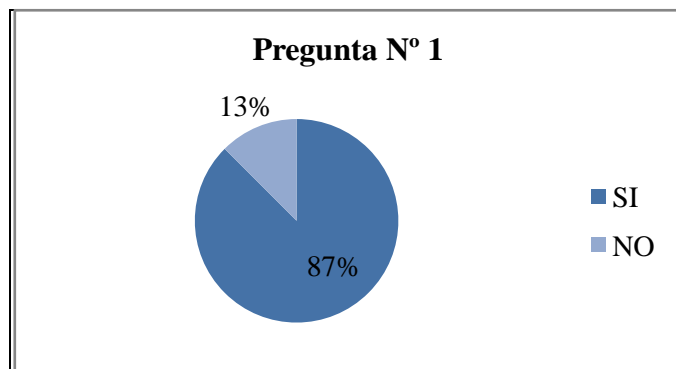
**Cuadro N° 20**

<b>Pregunta N° 1</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	87%
No	4	13%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 19**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 28 Padres de Familia consideran que si es necesario implementar los juegos infantiles en la escuela, lo que representa el 83% y 4 Padres de Familia responde negativamente, lo que representa un 13 %.

La información demuestra que la mayor parte de los Padres de familia, considera que es necesario implementar con los juegos infantiles en la escuela, para que los niños tengan un lugar para recrearse y jugar con sus amiguitos.

## 2.- ¿Será importante crear áreas verdes alrededor de la escuela?

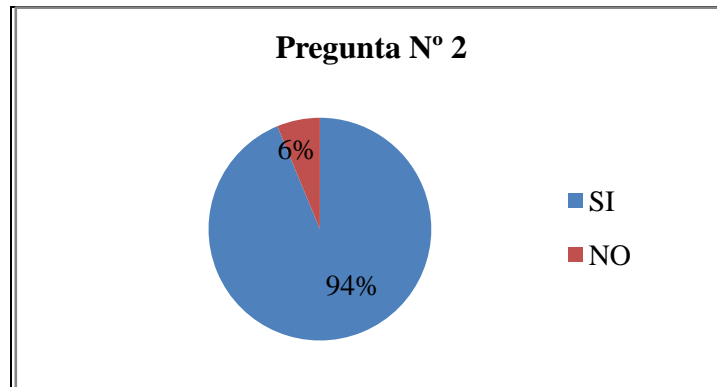
**Cuadro N° 21**

Pregunta N° 1		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	94%
No	2	6%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 20**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 30 Padres de Familia consideran que si es importante crear áreas verdes alrededor de la escuela, lo que representa el 94% y 2 Padres de Familia responde negativamente, lo que representa un 6 %.

La mayor parte de los Padres de Familia considera que es importante crear áreas verdes alrededor de la escuela, para que tenga una buena presentación y que los estudiantes tengan un lugar para recrearse con sus compañeros.

**3.- ¿Usted estaría dispuesto ayudar para crear juegos infantiles en la escuela?**

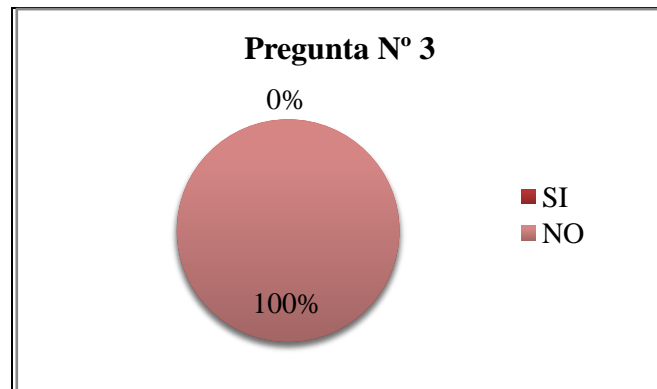
**Cuadro N° 22**

<b>Pregunta N° 1</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	100%
No	0	0%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 21**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 30 Padres de Familia consideran que si es importante crear juegos infantiles en la escuela, lo que representa el 100% y ningún Padre de Familia responde negativamente, lo que representa un 0 %.

La información demuestra que la mayor parte de los Padres de Familia están dispuestos a ayudar en la creación de los espacios recreativos en el plantel educativo por lo tanto es un factor importante para la ejecución del proyecto

**4.- ¿Cree usted que es necesario crear espacios recreativos para una buena imagen de la escuela?**

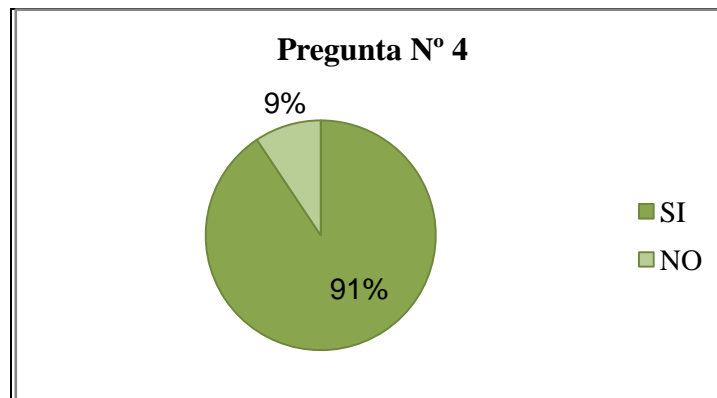
**Cuadro N° 23**

<b>Pregunta N° 1</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	29	91%
No	3	9%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 22**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 29 Padres de Familia consideran que si es necesario crear espacios recreativos para una buena imagen de la escuela, lo que representa el 94% y 3 Padres de Familia responde negativamente, lo que representa un 6 %.

La información demuestra que la mayor parte de los Padres de Familia considera que es importante y necesario crear los espacios recreativos para que tenga una buena imagen en su presentación.

**5.- ¿Los espacios recreativos ayudan en el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas?**

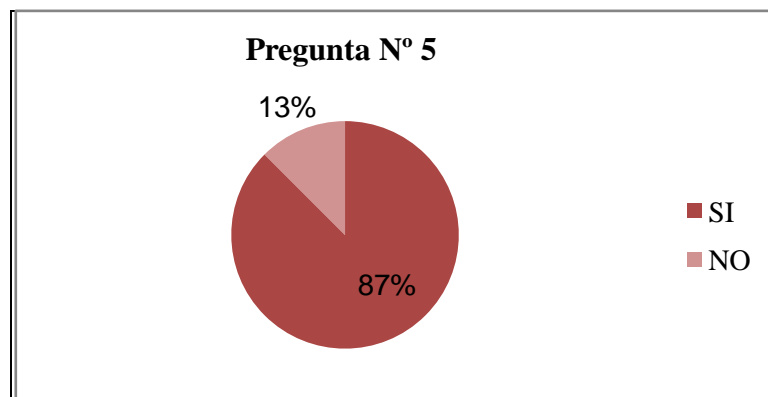
**Cuadro N° 24**

<b>Pregunta N° 1</b>		
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	28	87%
<b>No</b>	4	13%
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 23**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 28 Padres de Familia consideran que si ayudan los espacios recreativos en el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas, lo que representa el 87% y 4 Padres de Familia responde negativamente, lo que representa un 13 %.

La información demuestra que la mayor parte de los Padres de Familia considera que los espacios recreativos ayudan en el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas mediante la actividad y ejercicios físicos del cuerpo.



**6.- ¿Influye los juegos infantiles al Padre de Familia para la elección de la educación de sus hijos/as en la escuela?**

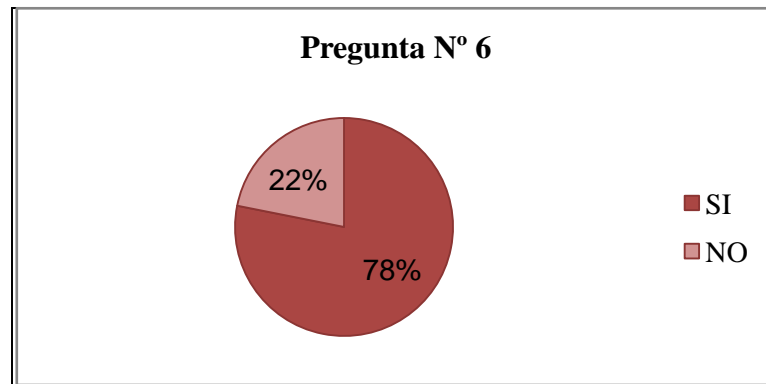
**Cuadro N° 25**

Pregunta N° 1		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	94%
No	7	6%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 24**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 25 Padres de Familia consideran que si influyen los juegos infantiles al Padre de Familia para la elección de la educación de sus hijos/as en la escuela, lo que representa el 78% y Padres de Familia responde negativamente, lo que representa un 22%.

Los Padres de familia consideran que los espacios recreativos influyen en la elección de la institución educativa, para la educación de sus hijos ya que es muy importante que los niños tengan donde jugar con sus compañeros.

**7.- ¿Ayudaran los espacios recreativos para que los niños estén motivados para crear nuevos juegos?**

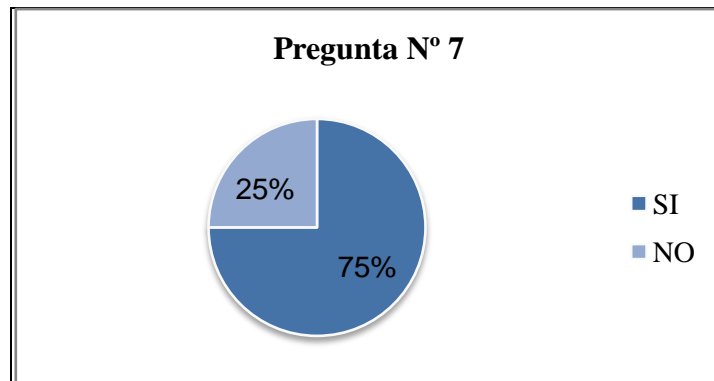
**Cuadro N° 26**

Pregunta N° 1		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	75%
No	8	25%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N° 25**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 24 Padres de Familia consideran que si ayuda los espacios recreativos para que los niños estén motivados para crear nuevos juegos, lo que representa el 75% y 8 Padres de Familia responde negativamente, lo que representa un 25 %.

La información demuestra que la mayor parte de los Padres de Familia están de acuerdo, que los espacios recreativos ayudan a que los niños estén motivados, para crear nuevos juegos entre compañeros y por ende a tener amigos en la escuela.

**8.- ¿Las actividades realizadas en los espacios recreativos ayudan a desarrollar los valores de su hijo/a?**

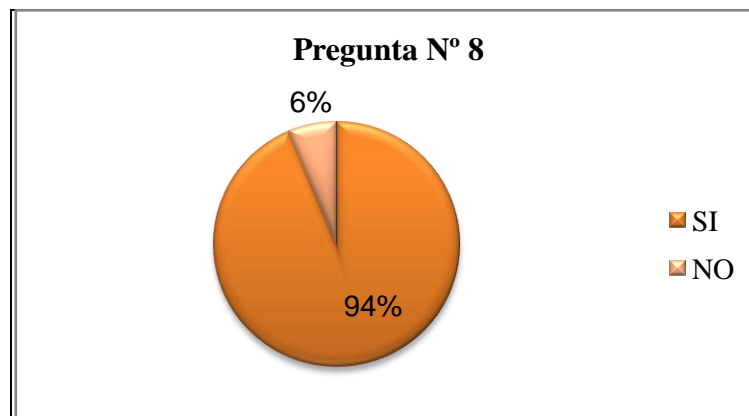
**Cuadro N°-27**

<b>Pregunta N° 1</b>		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	94%
No	2	6%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Patricia Jerez

**Gráfico N°- 26**



Elaborado por: Patricia Jerez

**Análisis e Interpretación:** Se tiene que 30 Padres de Familia consideran que si ayuda las actividades realizadas en los espacios recreativos para desarrollar los valores del hijo/a, lo que representa el 94% y 2 Padres de Familia responde negativamente, lo que representa un 6 %.

La mayoría de los padres de Familias consideran, que las actividades realizadas en los espacios recreativos ayudan a desarrollar los valores de su hijo/a, en su formación personal a través de las actividades realizadas.

### 4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Los espacios recreativos influyen significativamente en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños/as de la escuela “Alonso Palacios”.

#### Variable Independiente

- Espacios recreativos.

#### Variable Dependiente

- Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas.

#### 1.- Planteamiento de la hipótesis

Los espacios recreativos, **NO** influyen significativamente en el

**Ho** Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as de la escuela “Alonso Palacios”.

Los espacios recreativos, **SI** influye significativamente en el

**Hi** Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as de la escuela “Alonso Palacios”.

#### 2.- Selección del nivel de Significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizara el nivel de  $\alpha=0,01$

#### 3.- Descripción de la Población

Tomamos como muestra aleatoria el total de la población de los estudiantes de 4to, 5to, 6to, 7mo Año de Educación Básica, Padres de Familia y los Docentes de la escuela “Alonso Palacios”.

#### 4.- Especificación de Estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de 4 filas por 2 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula estadística.

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

#### 5.- Especificación de las Regiones de aceptación y rechazo

##### CHICUADRADO TABULADO ESTUDIANTES

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene 4 filas y 2 columnas por lo tanto serán:

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

$$gl = (4-1)(2-1)$$

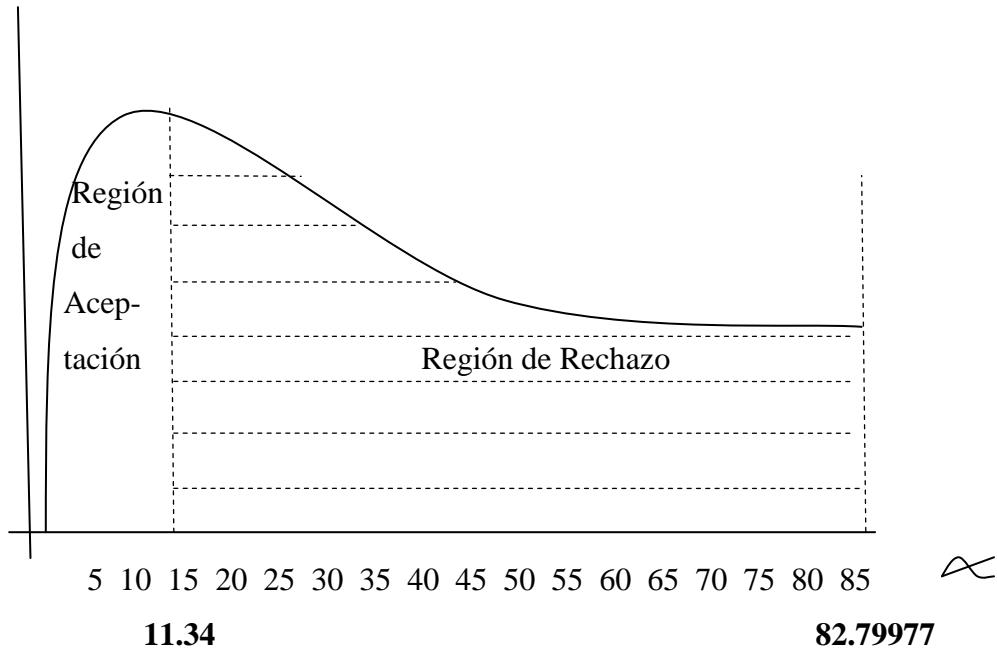
$$gl = (3)(1)$$

$$gl = 3$$

Por lo tanto en este caso con 3 grados de libertad y un nivel de 0,01 la tabla del  $X^2_t = 11,34$  Por tanto si  $X^2_t < X^2_c$  por lo tanto se acepta la  $H_0$  en el presente caso contrario se la rechazara.

La podemos graficar de la siguiente manera;

Gráfico N°- 27: Chi Cuadrado Estudiantes



## 6.- Recolección de Datos y cálculo de los estadísticos

### ANÁLISIS DE VARIABLES

**Cuadro N°- 28**

#### Frecuencias Observadas Estudiantes

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1.- ¿Usted quisiera que exista juegos infantiles en tu escuela?	50	4	54
3.- ¿A Ud. Le gustaría jugar en columpios con tus compañeritos?	54	0	54
5.- ¿Usted tiene un lugar específico para recrearse?	20	34	54
6.- ¿A Usted le encantaría que tus maestros impartan clase en áreas verdes que en el aula?	50	4	54
<b>SUB TOTAL</b>	<b>174</b>	<b>42</b>	<b>216</b>

Fuente: Cuestionario

Elaborado: Patricia Jerez

### CATEGORÍAS

$$1.- (174*54) / 216 = 9396 / 216 = 43.5$$

$$2.- (42*54) / 216 = 2268 / 216 = 10,5$$

**Cuadro N°- 29**  
**Frecuencias Esperadas Estudiantes**

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1.- ¿Usted quisiera que exista juegos infantiles en tu escuela?	43.5	10,5	54
3.- ¿A Ud. Le gustaría jugar en columpios con tus compañeritos?	43.5	10.5	54
4.- ¿Te agradaría que tu maestro/a los haga jugar en los espacios recreativos?	43.5	10,5	54
6.- ¿A Usted le encantaría que tus maestros impartan clase en áreas verdes que en el aula?	43.5	10.5	54
<b>SUB TOTAL</b>	<b>174</b>	<b>42</b>	<b>216</b>

Fuente: Cuestionario

Elaborado: Patricia Jerez

**Cuadro N°- 30**  
**CHICUADRADO ESTUDIANTES**

O	E	(O-E)	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> / E
50	43.5	6.5	42.25	0.9712
4	10.5	-6.5	42.25	4.0238
50	43.5	6.5	42.25	0.9712
0	10.5	40.5	110.25	10.5
24	43.5	19.5	380.25	8.7413
34	10.5	25.5	552.25	52.5952
50	43.5	6.5	42.25	0.9712
4	10.5	-6.5	42.25	4.0238
<b>216</b>	<b>216</b>			<b>82.7977</b>

Fuente: Cuestionario

Elaborado: Patricia Jerez



## 7.- Decisión

### REGLA DE DECISIÓN

- En base a las encuestas realizadas a los estudiantes se detalla lo siguiente.  
Si  $11,35 \geq X^2 c$ , aceptar  $H_0$ , caso contrario rechazar.

Entonces  $11,34 \geq 82.7977$  NO, por tanto rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_1$ .

**Conclusión:** A nivel de significación del 1 %, se acepta la hipótesis alternativa de que:

Los espacios recreativos **SI**, influyen significativamente en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as de la escuela “Alonso Palacios”.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **CONCLUSIONES**

El desarrollo de la siguiente investigación permite establecer las siguientes conclusiones:

1.- Los niños demostraron un alto grado de interés, para implementen con espacios recreativos de acuerdo a los resultados obtenidos.

2.- Los Padres de Familia están de acuerdo a ayudar a implementar con los espacios recreativos en la escuela, para que los niños y niñas tengan un lugar específico para recrearse.

3.- La falta de espacios recreativos inciden significativamente en el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales.

4.- Los espacios recreativos ayudan a desarrollar las destrezas, mediante actividades Lúdicas que favorecen el desarrollo integral del niño o niña.

5.- Los maestras y maestros consideran que es importante los espacios recreativos, en su metodología de labor docente con los estudiantes, para desarrollar el Proceso Enseñanza Aprendizaje a través del juego.

6.- Los resultados obtenidos demuestran de acuerdo a Piaget y Vygotsky, que la Actividad Lúdica es favorable para el Proceso Enseñanza Aprendizaje y se realiza para satisfacer ciertas necesidades en el niño.

7.- Se comprobó que los juegos son una herramienta valiosa, para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables.

8.- La investigación realizada permite afirmar que el juego, es uno de las actividades más relevantes, para el desarrollo y el aprendizaje de los niños y niñas.

## **RECOMENDACIONES**

1.- Se sugiere a los docentes, la utilización de juegos en su metodología de estudio.

2.- Es recomendable que implementen con espacios recreativos, que cuenten con recursos atractivos para que desarrollen la motricidad gruesa a través de actividades lúdicas.

3.- Se recomienda a los docentes, rescatarlos juegos populares, como instrumentos de aprendizaje, para las diversas áreas del conocimiento y de integración entre compañeros.

4.- Dejar que los niños participen, en la selección de los juegos, que deseen hacer con sus compañeros en los espacios recreativos.

5.- Implementar el uso de juegos cooperativos con más frecuencia.

## CAPÍTULO VI

### PROPUESTA

#### 6.1 DATOS INFORMATIVOS

**TEMA:** “Espacios Recreativos con materiales del entorno, que contribuyen a facilitar el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje, de los niños y niñas en la escuela “Alonso Palacios” durante el Año Lectivo 2009- 2010.

**Institución:** “Alonso Palacios”

**Jornada:** Matutina

**Tipo de Institución:** Fiscal

**Nº Estudiantes:** Hombres: 23 Mujeres: 31

**Nº Docentes:** 7

**Ubicación:**

Pucará Grande

Quisapincha

Ambato

**Comunidad**

**Parroquia**

**Cantón**

**Beneficiarios:** Estudiantes

**Año Lectivo:** 2009 – 2010.

#### 6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Conforme a las conclusiones llegadas en la investigación es menester tomar muy en cuenta los espacios recreativos como parte fundamental en el proceso Enseñanza

Aprendizaje de los niños y niñas en especial en lo que se refiere, el desarrollo de las destrezas, habilidades en aspecto cognitivo, socio afectivo, psicomotriz en base a las actividades lúdicas realizadas.

Basándose en las experiencia de Piaget, Ausubel, Vigotsky y otros, buscamos que los niños y niñas aprendan a desarrollar sus capacidades motrices e intelectuales a través del juego, ya que se considera como parte fundamental en el desarrollo integral del niño y niña.

Los espacios recreativos actualmente se consideran muy importantes desde el año preescolar, ya que los niños y niñas necesitan un lugar específico para recrearse y por ende desarrollan el pensamiento nocional en base al juego

Uno de los roles más importantes que cubre el docente es favorecer en el educando, el desarrollo y mantenimiento de una serie de estrategias metodológicas, para obtener un aprendizaje significativo, para lo cual se debe desarrollar tomando en cuenta lo que el estudiante ya sabe y este dispuesto para aprender.

Esta propuesta, se basa en comentar, analizar y describir los procesos de cada uno de los espacios recreativos para su construcción, ofrecer a los docentes y estudiantes un lugar adecuado para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje.

### **6.3 JUSTIFICACIÓN**

Los espacios recreativos promueve el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje a través del juego, por lo tanto es una buena estrategia para que los niños con ayuda del docente desarrollen durante el juego, sus capacidades motrices sin necesidad de enseñar formalmente a desarrollar sus destrezas, ya que durante el juego los niños y

niñas van pensando de acuerdo a las instrucciones y preguntas que se van ejecutando de acuerdo al juego establecido según el espacio recreativo.

Con este proyecto se propone una guía de juegos en los espacios recreativos que orientaran a desarrollar las destrezas necesarias para la formación integral de los niños y niñas en base a cada uno de los espacios recreativos.

En base a los resultados obtenidos en la investigación se considera que es necesario e importante implementar con espacios recreativos en el plantel educativo, para que los docentes puedan tener como un recurso fundamental para desarrollar las destrezas en aspecto cognitivo, socio afectivo y psicomotriz en el estudiante, los cuales le permitirán avanzar con las áreas del estudio académico.

El resumen directamente beneficiado serán los docentes y niños de la escuela “Alonso Palacios”, los mismos que nos brindaron, todo el apoyo en la realización de la investigación.

## **6.4 OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

- Implementar espacios recreativos con materiales del entorno en ambiente abiertos, para el desarrollo de las destrezas necesarias del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas.

## **Objetivo Específico**

- Ubicar los diferentes espacios recreativos en ambientes abiertos de recreación.
- Describir el proceso de la construcción de cada uno de los espacios recreativos, en ambientes abiertos que cuenta la institución educativa.
- Socializar la importancia que tiene cada uno de los espacios recreativos para desarrollar las destrezas necesarias para el proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas.

## **6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

La propuesta se puede aplicar porque se cuenta con la aceptación del personal Docente, autoridades, padres de familia y estudiantes de la escuela “Alonso Palacios”, quienes están dispuestos a colaborar y ayudar para la ejecución de la propuesta.

Este tema ha causado interés, tanto a los docentes como a padres de familia ya que ellos desconocían la importancia que representaba los espacios recreativos en el campo educativo, la factibilidad esta dada por la gran bibliografía que se cuenta como textos, libros, folletos y sobre todo internet.

Se ha puesto de manifiesto el interés de los directivos de la institución educativa antes mencionado para conocer la propuesta y aceptarla, como es evidente a través de las

encuestas realizadas, la disposición de docentes, estudiantes y padres de familia para involucrarse en la realización del presente proyecto.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **Consideraciones básicas**

En primer término debemos tomar en cuenta la importancia que representa los espacios recreativos para el desarrollo de las destrezas necesarias del Proceso Enseñanza Aprendizaje a través de las actividades desarrolladas, es una de las funciones fundamentales que se busca fortalecer la formación integral de los niños y niñas de la escuela como estrategia para obtener aprendizajes significativos en las diferentes áreas del pensum de estudios.

Las condiciones del trabajo de los docentes actualmente ha mejorado porque se ha considerado que las actividades realizadas en los espacios recreativos está íntimamente ligado como un método de enseñanza en la que permite a los niños y niñas a ser creativos, sociales y líderes que les permitan estar mejor preparados para enfrentar los reto de la vida.

### **AMBIENTACIÓN Y CONSTRUCCIÓN**

Es preciso definir también que el ambiente del juego debe enriquecer las experiencias del niño, por ejemplo en el campo sensorial se deben aprovechar las superficies lisas, secas, húmedas, ásperas, duras o blandas; en el psicomotor, planear materiales sugerentes como la rayuela pintadas en el piso, llantas colgadas en hilera para saltar alternando los pies, sogas sujeta a un árbol o travesaño para columpiarse , entre otros ,utilizado materiales que se pueden usar son infinitos: troncos , sogas, llantas, piedras grandes y pequeña y otros se puede sacar provecho de las irregularidades del terreno



para hacer juegos e interesantes; el asunto es crear medios no costosos para el halago de los niños.

La distribución de los juegos debe hacerse por edades, así los niños grandes no rozaran con los pequeños. La ambientación puede ser sectorizada por áreas:

- **Área de Construcción.**-Tenemos cajón de madera. Piscina de aserrín, montón de piedras o cascajos.
- **Área húmeda.**- Tanque bajo de agua, riachuelo cercano.
- **A rea psicomotora gruesa.**- Tenemos Columpios, resbaladera, subibaja, llantas colgadas.
- **Área de descanso.**- Tenemos llano césped, lugar bajo un árbol, áreas verdes.
- **Área social.**-Tenemos troncos dispuestos como un auditorio, bancas, lomitas de terraza.
- **Área de juego simbólico.**- Tenemos techado sin paredes, casitas tienditas.

Para la ambientación y construcción de los diferentes espacios recreativos en la institución educativa, es primordial detallar el proceso de construcción y las actividades que se pueden desarrollar para avanzar el Proceso Enseñanza y Aprendizaje de los estudiantes.

## **SUBE Y BAJA**

**Materiales:** tabla, tronco, pedazos pequeños de madera, pintura de esmalte de colores vivos.

Se fija el tronco al suelo y con dos pedazos de madera se hacen cuñas que se colocan a cada lado del tronco para impedir que éste se mueva. Se fija la tabla encima del tronco.

El asiento se lo hace redondeando los extremos de la tabla, cuidando que en el lugar donde van las piernas quede más delgada la tabla, de manera que resulte cómodo su uso para los niños. Con dos pedazos pequeños de madera se harán las agarraderas para que el niño se sostenga durante el juego.

### **Actividades:**

Con este juguete se hacen ejercicios de comparar pesos, equilibrio, evitar mareos.

Sirve para dar fuerza al estómago, desarrolla la socialización.

## **TELA ARAÑA**

**Materiales:** Troncos, piezas de madera, cabo de nylon o cuerda gruesa, clavos y tornillos, argollas metálicas. Los troncos deberán estar enterrados en el suelo con cemento para dar mayor estabilidad al juego. La cuerda deberá estar bien trenzada y amarrada a las argollas que estarán sujetas a los troncos.

### **Actividades:**

Trepar, saltar, explorar, girar, desarrollo del equilibrio.

Sirve para el desarrollo de la imaginación mediante juegos dramáticos y de imitación, socialización.

## **SALTO ALTO O TRONCO OBSTÁCULO**

### **Materiales:**

Piezas de madera, troncos o cañas guadua, cuñas de madera, clavo. Enterrados los troncos o piezas de madera. Las cuñas se utilizarán para colocar la vara horizontal a la altura deseada, de acuerdo a la edad y desarrollo de los niños y niñas.

### **Actividades**

Equilibrio, saltar.

Desarrollo de la motricidad gruesa y de competencias entre niños de la misma edad.

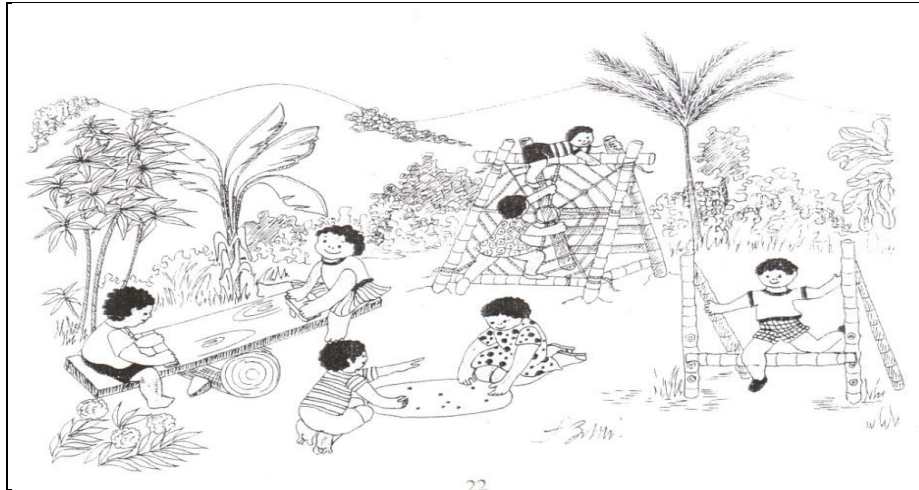
## **BOLAS**

### **Materiales:**

Espacio tranquilo, donde los niños puedan jugar sin ser interrumpidos, bolas de colores.

## Actividades

Existen diferentes juegos con bolas como: el “churo”, “el círculo”, “el pepo o matadas”. Desarrollo de la motricidad fina, perfecciona la “pinza”, observación, coordinación mano – ojo, socialización.



22

Gráfico N° 28 Elaborado por: Patricia Jerez

## COLUMPIO

### Materiales:

Palos, tablas, cuerda gruesa, alambre y clavos.

Se entierran los troncos para darle estabilidad a la estructura.

Se fijan los troncos unos a otros con el alambre y los clavos.

Las cuerdas deberán estar fuertemente amarradas al tronco horizontal y la tabla para evitar accidente.

**Actividades:**

Se hacen ejercicios de columpiarse sentados, parados, apoyados en el estómago, cantando, recitando; practicando las nociones de arriba- abajo, adelante- atrás, derecha- izquierda; desarrollo del equilibrio. Sirve para perder el miedo a las alturas.

**LA CABAÑA**

**Materiales:** Palos o troncos, paja, sogas, alambre.

Para mayor estabilidad deberán enterrarse los troncos, éstos se fijan unos a otros con alambre, luego se recubre la estructura con paja, que se amarra en la parte superior con sogas.

**Actividades:**

Se hacen ejercicios de arrastrarse, movimientos en cuclillas, jugar a la “casita”, las “escondidas”. Desarrolla la socialización, imaginación, simbolización, el espíritu de camaradería. Sirve para ejercitar los músculos del estómago y las piernas.

**EL TÚNEL**

**Materiales:**

Tubo de asbesto cemento partido en la mitad o enterrado hasta esa altura.

**Actividades:**

Jugar a las escondidas carrera de obstáculos, ejercicios de arrastrarse, movimiento en cuclillas.

Desarrolla el sentido de la vista, la agilidad y flexibilidad del cuerpo.

**DEPÓSITO PARA ARENA****Materiales:**

Una llanta grande partida por la mitad, arena sin desechos en suficiente cantidad, pintura de esmalte.

Llenar la llanta con la arena, hasta el borde.

Colocar en un lugar tranquilo y sombreado, de preferencia un poco lejos de otros juegos, de manera que los niños puedan jugar sin ser interrumpidos.

**Actividades:**

Cavar, rellenar, modelar con la arena húmeda, construir, imitación de siembra.

**COMETA****Materiales:**

Sigse o carrizo, papel cometa delgado, piola, retazos de tela, cola o engrudo.

Los niños podrán hacer sus propias cometas con la ayuda del docente.

**Actividades:**

Elevar la cometa, mandar “una carta al cielo”, competencias. Desarrolla la socialización, motricidad fina, coordinación mano, ojo, observación, imaginación.

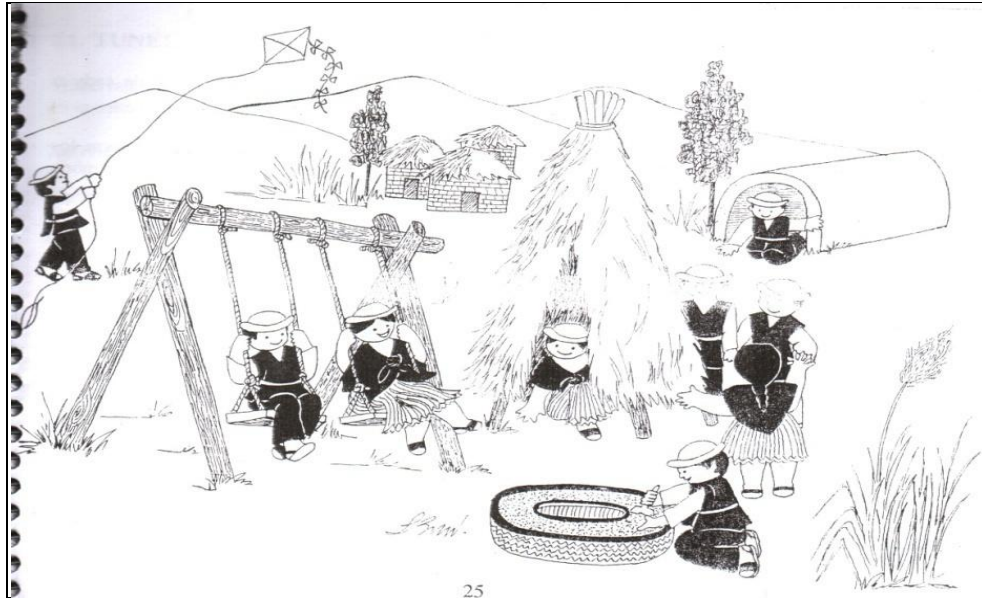


Gráfico N°- 29 Elaborado por: Patricia Jerez

**CARRERA DE OBSTÁCULOS**

**Materiales:**

Se construye con troncos, de preferencia alrededor de un árbol o tronco grande. Los troncos pequeños se entierran a unos 30 cms, para que no de caigan.

**Actividades:**

Carreras de obstáculos, “el primo”, “páreme la mano”, imitación de animales, etc.

Sirve para desarrollar la agilidad del niño, el sentido de la vista, seguir las reglas del juego; aprender a ganar y perder; desarrolla la atención y observación, diferenciar colores.

## **RESBALADERA**

### **Materiales:**

Palos, tabla lisa o lámina de latón, clavos, tornillos. La estructura central deberá enterrarse para darle mayor estabilidad.

### **Actividades:**

Ejercicios de alternar los pies, deslizarse, perder el miedo a la altura, desarrollo del equilibrio: socialización, respetar o ceder turnos.

## **COLUMPIO DE LLANTA**

### **Materiales:**

Una llanta grande, cuerda gruesa.

Para colocar este columpio puede aprovecharse la presencia de un árbol grande, constatando que sus ramas son lo suficientemente fuertes como para soportar el peso del niño sin partirse. Cuidar de que la cuerda esté fuertemente amarrada a la rama y a la llanta.

### **Actividades:**

Ejercicios de vaivén, dentados, parados o apoyados en el estomago. Desarrollo del equilibrio.



## TABLA DE EQUILIBRIO

### Materiales:

Una llanta partida a la mitad y rellena de cemento, clavos, tabla. La tabla deberá estar firmemente sujeta a la llanta para lo cual deben fraguarse en el cemento los tornillos sujetadores.

### Actividades:

Ejercicios de equilibrios, balancearse.

Sirve para desarrollar el equilibrio, motricidad gruesa, músculos de las piernas, concentración.



Gráfico N°- 30 Elaborado por: Patricia Jerez

## **RED PARA TREPAR**

### **Materiales:**

Cuerda gruesa, clavos grandes o cuñas de madera.

Esta red se la puede colocar en una estructura construida para este pudo o aprovechando una rama gruesa del árbol. Cuidar que las cuerdas estén firmemente anudadas a la rama y que el tejido de la red no se corra o zafe cuando los niños trepen. La red estará fijada al piso con los clavos grandes o las cuñas de madera.

### **Actividades.**

Trepar, saltar, hamaquearse. Sirve para: coordinar manos, pies, y vista, desarrollo motriz grueso, perder el miedo, desarrollo del equilibrio.

## **JUEGO DE PUNTERÍA EN LLANTAS**

### **Materiales:**

Llantas de diferentes tamaños, pelotas o bolas de trapo.

Las llantas se colocarán a distancia unas de otras, estableciendo un puntaje para cada una de ellas.

### **Actividades**

Lanzar, correr. Sirve para ejercicios de brazos, coordinación mano- ojo, concentración.

## **PUENTE DE PELDAÑOS O PASAMANOS**

### **Materiales:**

Palos gruesos o caña guadua, clavos.

Los palos deberán estar enterrados para asegurar su estabilidad.

### **Actividades:**

Trepar, balancearse con uno o dos brazos, columpios, deslizarse.

Sirve para ejercitar movimientos de brazos y piernas, desarrollar músculos de los brazos.



**Gráfico N°- 31 Elaborado por: Patricia Jerez**

## **PUENTE DE PALO**

**Materiales:**

Tablas, troncos, clavos, pinturas de esmalte.

**Actividades:**

Ejercicios de equilibrio, diferentes saltos. Sirve para aprender a equilibrarse, perder el miedo, desarrollo de la concentración, autodomínio.

**POSTE DE PUNTERÍA****Materiales:**

Palo grande, llantas pequeñas, cuerdas gruesas, clavos grandes.

Las llantas se fijan con los clavos y las cuerdas, a distintas alturas y en distintas direcciones, permitiendo así la participación de varios niños. Pelotas de plástico o de trapo.

**Actividades:**

Lanzar, fijar la puntería, saltar, correr.

Sirve para ejercicios de brazos y piernas, coordinación mano-ojo, observación. De puede poner valores a cada llanta según la altura, así el niño aprende a perder y ganar.

**LA SOGA VERTICAL****Materiales:**

Soga gruesa que puede colocarse en una rama fuerte de un árbol o en una estructura construida para el efecto.

**Actividades:**

Ejercicios de trepar, columpiarse, saltar, sostenerse con manos y piernas.

Sirve para desarrollar los músculos de los brazos; perder el miedo.

**CABALLITO DE MADERA**

**Materiales:**

Troncos cuyas formas puedan ser apropiados para el efecto, clavos y cuerda.

**Actividades:**

Se hacen ejercicios de trepar, montarse, girar, sentarse, juegos dramáticos y de imitación. Sirve para facilitar la coordinación de las manos, pies y vista; desarrollo muscular. Desarrollo imaginativo. Socialización y efectividad.

## 6.7 METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO

**CUADRO N°- 31 PLAN OPERATIVO DE LA GUÍA**

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO	EVALUACIÓN
-Identificar y conocer la importancia que tienen cada uno de los espacios recreativos para desarrollar las destrezas y habilidades del estudiante.	Importancia de los espacios recreativos en el Proceso Enseñanza Aprendizaje  Diseños de espacios recreativos	-Reunión con la comunidad educativa.  -Presentación del tema  -Análisis de la propuesta.  -Conclusiones  Reunión con la comunidad educativa.	-Suministros de oficina.  -Folletos  -Textos.	- Patricia Jerez - Director -Docentes - Comité Central de padres de Familia	Febrero 9/ 10  Duración: 90 minutos	Se evaluara a medida que pase el tiempo, observando los logros o retrocesos, que alcance en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los estudiantes, en base a las actividades lúdicas realizadas en los espacios recreativos.
-Planificación De la propuesta		- Conocer y seleccionar los diseños de espacios recreativos.  -Conclusiones	-Folletos -Láminas	-Patricia Jerez - Director -Docentes - Comité Central de padres de Familia	Febrero 23 / 10  Duración: 90 minutos	
-Ejecución de la propuesta  -Evaluación de la propuesta	Procesos de construcción de los espacios recreativos	-Construcción de espacios recreativos en la escuela  -Utilización de los espacios recreativos por los estudiantes	-Materiales estructurados  -Materiales no estructurados	- Patricia Jerez - Comité Central de padres de Familia -Director, Docentes -Estudiantes	Marzo del 8-12 y del 15-19 / 10  Duración: 15 días	

Elaborado por: Patricia Jerez

## 6.8 ADMINISTRACIÓN

**Cuadro N°- 32 Administración**

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
-Selección de bibliografía -Elaboración de instrumentos curriculares. -Aplicación de instrumentos de investigación. -Análisis de resultados. -Demostración de procesos didácticos. -Elaboración del informe final. -Defensa del proyecto de tesis ante el tribunal designado.	- Patricia Jerez - Docentes - Autoridades - Expertos	Para la realización de este proyecto los gastos económicos ascienden a 45 dólares	Autofinanciamiento del investigador de este proyecto

**Elaborado por.** Patricia Jerez

## 6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

**Cuadro N°- 33**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	<b>1.</b> Autoridades, docentes y estudiantes
2. ¿Por qué evaluar?	<b>2.</b> Metodologías poco activas en el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje
3. ¿Para qué evaluar?	<b>3.</b> Determinar la metodología docente, aplicadas en el aprendizaje de los estudiantes en formación.
4. ¿Qué evaluar?	<b>4.</b> Desarrollo del Proceso Enseñanza y Aprendizaje de los estudiantes a través de las actividades realizadas en los espacios recreativos.
5. ¿Quién evalúa?	<b>5.</b> Investigador.
6. ¿Cuándo evaluar?	<b>6.</b> Primera y Segunda semana del mes de Marzo
7. ¿Cómo evaluar?	<b>7.</b> Aplicación de una encuesta
8. ¿Con que evaluar?	<b>8.</b> Cuestionario a Docentes, estudiantes.

**Elaborado por:** Patricia Jerez



## **C. MATERIALES DE REFERENCIA**

### **BIBLIOGRAFÍAS**

**CONVENIO ECUATORIANA ALEMÁN (1996):** Guía Didáctica Área de Cultura Física Nivel Pre primario- CEA

**Dr. VILLENA CHAVES (1999)** Modulo problemas de Aprendizaje.

**JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL (1988):** Cómo favorecer el desarrollo integral del niño en espacios abiertos de recreación. **UNICEF 1988.**

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA (1999):** Reforma Curricular Ecuador Agosto 1999.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA DINAMEP (1999):** Reorientación de la formación Docente Inicial. Diciembre del 1999.

**PILA TELEÑA Agosto (1993).** Preparación Física Madrid 1993.

## **ENLACES DE INTERNET**

**<http://www.corporalrecreativo.com.ar>**

**<http://www.ministeriodelacultura.gov>**

**<http://www.wikipedia.org>**

**<http://www.scribd.com/movimientos>**

**<http://www.edufuturo.com/educación>**

**<http://www.redcreacion.org/documentos/.../GTamayo.html>**

**<http://www.eljardinonline.com.ar/.../>**

**[http://www.espacios\\_recreativos.com](http://www.espacios_recreativos.com)**

**[http://www.Destrezas\\_y\\_capacidades.com](http://www.Destrezas_y_capacidades.com)**

**ANEXO N°- 1**

**ESCUELA “ALONSO PALACIOS”**



**ANEXO N°- 2**

**ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “ALONSO PALACIOS**



**ANEXO N°-3**

**ESPACIOS RECREATIVOS**



**ANEXO N°-4**

**ESPACIOS RECREATIVOS**



**ANEXO N°-6**

**ESPACIOS RECREATIVOS**



# Universidad Técnica de Ambato

## Facultad de Ciencias Humana y de la Educación

### Carrera de Educación Básica

La presente entrevista servirá para el trabajo de Investigación, previo la obtención del título de Licenciatura en Educación Básica. Agradeceré contestar las preguntas con responsabilidad que usted se caracteriza.

#### Entrevista dirigida a Estudiantes

##### Indicaciones

Marque con una x la respuesta correcta.

##### Cuestionario

1. ¿Usted quisiera que existan juegos infantiles en tu escuela?  
Si ( )  
No ( )
2. ¿Te gustaría que construyan resbaladeras en tú escuela?  
Si ( )  
No ( )
3. ¿Te gusta jugar en columpios?  
Si ( )  
No ( )
4. ¿Te gusta jugar en sube y baja?  
Si ( )  
No ( )
5. ¿Te gusta jugar en áreas verdes con tus compañeritos?  
Si ( )  
No ( )
6. ¿Te gustaría que tus maestros den clase en áreas verdes que en el aula?.,



# Universidad Técnica de Ambato

## Facultad de Ciencias Humana y de la Educación

### Carrera de Educación Básica

La presente entrevista servirá para el trabajo de Investigación, previo la obtención del título de Licenciatura en Educación Básica. Agradeceré contestar las preguntas con responsabilidad que usted se caracteriza.

#### Encuesta dirigida a Docentes

#### Indicaciones

Marque con una x la respuesta correcta.

#### Cuestionario

1. ¿Cree Ud. que es necesario implementar espacios recreativos en la escuela?  
Si ( )  
No ( )
2. ¿Los estudiantes tienen un lugar específico para recrearse?  
Si ( )  
No ( )
3. ¿Influye los espacios recreativos para el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños/as?  
Si ( )  
No ( )
4. ¿Los espacios recreativos ayudan al desarrollo de las destrezas necesarias de los niños/as?  
Si ( )  
No ( )

5. ¿Las actividades que se desarrollan en los espacios recreativos, ayudara a fomentar los valores en los niños y niñas?  
Si ( )  
No ( )
6. ¿Las actividades desarrolladas en los espacios recreativos ayudara a resolver algunos problemas del aprendizaje?  
Si ( )  
No ( )
7. ¿Es importante implementar espacios recreativos para una buena imagen de la escuela?  
Si ( )  
No ( )
8. ¿Es necesario los espacios recreativos en su metodología de enseñanza?  
Si ( )  
No ( )
9. ¿Los espacios recreativos son necesarios para desarrollar el área de Cultura Física?  
Si ( )  
No ( )
10. ¿Son importantes los espacios recreativos para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas?  
Si ( )  
No ( )

# Universidad Técnica de Ambato

## Facultad de Ciencias Humana y de la Educación

### Carrera de Educación Básica

La presente entrevista servirá para el trabajo de Investigación, previo la obtención del título de Licenciatura en Educación Básica. Agradeceré contestar las preguntas con responsabilidad que usted se caracteriza.

#### Encuesta dirigida a Padres de Familia

##### Indicaciones

Marque con una x la respuesta correcta.

##### Cuestionario

1. ¿Es necesario implementar juegos infantiles en la escuela?  
Si ( )  
No ( )
2. ¿Será importante crear áreas verdes alrededor de la escuela?  
Si ( )  
No ( )
3. ¿Usted estaría dispuesto ayudar para crear juegos infantiles en la escuela?  
Si ( )  
No ( )
4. ¿Cree usted que es necesario crear espacios recreativos para una buena imagen de la escuela?  
Si ( )  
No ( )

5. ¿Los espacios recreativos ayudan en el crecimiento y desarrollo de los niños/as?
- Si ( )
- No ( )
6. ¿Influye los juegos infantiles al Padre ce Familia para la elección de la educación de sus hijos en la escuela?
- Si ( )
- No ( )
7. ¿Ayudaran los espacios recreativos para que los niños estén motivados para crear nuevos juegos?
- Si ( )
- No ( )
8. ¿Los espacios recreativos ayudan a desarrollar los valores de su hijo/a?
- Si ( )
- No ( )