



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
PAMPANITO ESTADO TRUJILLO**

**JUEGOS PEDAGOGICOS COMO MEDIO DE LA RECREACIÓN PARA
DESARROLLAR EL APRENDIZAJE**

Caso: niños (as) de 4° grado de la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina” Ubicada en el sector Campo Alegre del Municipio San Rafael de Carvajal del Estado Trujillo

Autores:

Br. Peña, Katiуска.
Br. Vetencourt, Endyr

Tutora:

Dra. Mariely Rosales

Trujillo, Septiembre 2012



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
PAMPANITO ESTADO TRUJILLO**

**JUEGOS PEDAGOGICOS COMO MEDIO DE LA RECREACIÓN PARA
DESARROLLAR EL APRENDIZAJE**

Caso: niños (as) de 4° grado de la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina” Ubicada en el sector Campo Alegre del Municipio San Rafael de Carvajal del Estado Trujillo

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN EDUCACIÓN MENCION INTEGRAL

Autores:

Br. Peña, Katiуска.
Br. Vetencourt, Endyr

Tutora:

Dra. Mariely Rosales

Trujillo, Septiembre 2012



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
PAMPANITO ESTADO TRUJILLO**

APROBACION DE TUTORIA

Yo, Mariely Rosales V, titular de la Cédula de Identidad N° 12039814, Profesora adscrita al Departamento de Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Los Andes, Núcleo Trujillo, he leído y apruebo el proyecto de investigación titulado **JUEGOS PEDAGOGICOS COMO MEDIO DE LA RECREACIÓN PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE**, elaborado por las bachilleres **Katiuska Peña** titular de la cédula de identidad N° **17.393.499** y **Endyr Vetencourt** titular de la Cédula de Identidad N° **16.065.273** como requisito académico para optar al título de Licenciadas en Educación Mención Integral.

En la ciudad de Pampanito a los 13 días del mes septiembre de 2012.

Dra. Mariely Rosales V.
Tutora

DEDICATORIA

Hoy que culmino otra de mis metas, quiero dedicar este triunfo, fruto de mi esfuerzo y constancia a:

Dios Todopoderoso y al **Espíritu Santo** que siempre está conmigo permitiéndome alcanzar con constancia y perseverancia cada una de mis metas.

A mi madre **Rosario Ojeda**, quien dedico su amor, confianza y me presto su ayuda cuando la necesite para poder salir adelante. Gracias, Te Amo!

A mi esposo **Jesús Briceño**, por estar siempre a mi lado apoyándome en todo momento, luchando sin descansar para obtener mis grandes logros, uno de ellos ser profesional, ahora te digo lo logramos. Mil Gracias Nene Te Amo Mucho!

A mi hija **Jeidy Briceño**, es quien me impulsa a seguir escalando para conseguir mis metas, es lo más bello que tengo en mi vida y me inspira a seguir luchando cada día.... Eres mi mejor regalo; por eso Te Amo mi Chichita!

A mi hermana; **Zoraida Araujo** gracias por siempre estar ahí conmigo en las buenas y en las malas, ahora es tu turno salir adelante ¡Que **Dios** te Bendiga! Te Quiero Mucho.

A todos mis hermanos (as); que de una u otra manera contribuyeron para que yo me superara y alcanzara mis metas, los quiero!

A todas aquellas personas que estuvieron conmigo y que de una forma u otra confiaron en mí, y sabían que lo podía lograr. Hoy les digo muchas gracias.

Endyr

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a **Dios Todopoderoso** y al **Espíritu Santo** porque me enseñó el camino correcto y me satisface obtener una de mis metas acompañada de Él.

De igual manera a la Ilustre Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario “Rafael Rangel”, por darme la oportunidad de prepararme como una profesional y culminar con éxito mi carrera de Educación Básica Integral.

Así mismo agradezco la colaboración y paciencia brindada por cada uno de los profesores y profesoras, especialmente a la Dra. Mariely Rosales quién confió y aceptó ser tutora de la tesis, motivándonos siempre y dándonos palabras alentadoras para lograr este éxito. Gracias!

También agradezco a mi amiga Katiuska Peña, por permitirme ser parte de este proyecto y que con tanto esfuerzo y dedicación, logramos dar un paso grande el de graduarnos, por eso Gracias.

Gracias a todos. Dios les bendiga

Endyr

DEDICATORIA

A ti Padre Celestial, por permitirme la alegría y satisfacción de iniciar y culminar esta etapa de mi vida.

A mis padres Pedro Peña y Rosa de Peña, por estar presentes en la formación en cada paso de mi vida, en especial a ti mama por ser una mujer luchadora, fuerte, por ser mi ejemplo día a día, por formarme en valores, por tus grandes sacrificios, tus sabios consejos, y enseñarme que todo es posible con Dios.

A mi esposo Alejandro Suarez, por motivarme día a día a obtener este logro, por tu ayuda, amor, y estar siempre ahí cuando más te necesito, mil gracias.

A mi hermana y mi cuñado, quienes forman parte de mi familia, por apoyarme los quiero mucho.

A mi tía Carmen Delgado por ayudarme y dedicarme horas de su tiempo, por su orientación y motivación.

katiuska

AGRADECIMIENTO

A Dios todopoderoso que moras en las alturas de los cielos.

A la ilustre Universidad de Los Andes mi casa de estudios.

A nuestra Tutora Dra. Mariely Rosales, por su humildad, sencillez e inteligencia, por su tiempo, dedicación, motivación y su ayuda desinteresada gracias por guiarnos que Dios te colme de salud para que sigas orientando a muchos más estudiantes.

A nuestros jurados por ser parte importante en la culminación de este logro.

A mi amiga Endyr Vetencourt y mi amigo Jesús por su gran ayuda y motivación.

bdigital.ula.ve *katiuska*

INDICE GENERAL

	Pp.
ABROBACION DE TUTORIA	iii
DEDICATORIAS	iv
AGRADECIMIENTOS	v
INDICE GENERAL	viii
INDICE DE CUADROS	
INDICE DE GRAFICOS	ix
RESUMEN	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULOS	
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
Formulación del problema	6
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Justificación	7
Delimitación	10
II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	
Antecedentes de la investigación	11
Bases teóricas	13
Bases legales	51
Mapa de variable	55
III MARCO METODOLÓGICO	
Tipo de investigación	56
Diseño de la investigación	57
Población	57
Instrumento y Técnica para la recolección de la información	58
Validez del instrumento	59
Técnica para analizar los datos	60
IV PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS	62
V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	68
IV PROPUESTA	70
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXOS	83

INDICE DE CUADROS

	Pp.
CUADRO 1 Mapa de variables	55
CUADRO 2 Tipos de juegos	62
CUADRO 3 Ventajas educativas del juego	65

bdigital.ula.ve

INDICE DE GRAFICOS

	Pp.
GRAFICO 1 Tipos de juegos	63
GRAFICO 2 Ventajas educativas del juego	65

bdigital.ula.ve



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

**NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
PAMPANITO ESTADO TRUJILLO**

**JUEGOS PEDAGOGICOS COMO MEDIO DE LA RECREACIÓN PARA
DESARROLLAR EL APRENDIZAJE**

Caso: niños (as) de 4° grado de la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina” Ubicada en el sector Campo Alegre del Municipio San Rafael de Carvajal del Estado Trujillo

Autores:

Br. Peña, Katiushka.
Br. Vetencourt, Endyr

Tutora:

Dra. Mariely Rosales

Resumen

La presente investigación tuvo como finalidad Proponer el juego como medio de la recreación para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas de 4to grado de educación primaria en la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina”. Para lo cual se consideró un tipo de investigación descriptiva, con un diseño de campo, la población estuvo constituida por 34 estudiantes, se utilizó como instrumento un cuestionario cerrado y como técnica la encuesta, el cual fue validado por tres expertos. Posteriormente se presentaron los resultados en tablas y gráficos con sus respectivos análisis, los resultados arrojaron que el docente no usa juegos pedagógicos como estrategia en la planificación de sus clases para desarrollar la creatividad y obtener un mejor aprendizaje, lo que dio origen a sugerir estrategias que pueden ser utilizadas para fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas de educación primaria.

Palabras claves: Juego, Aprendizaje, Educación Primaria.

INTRODUCCIÓN

La recreación es un servicio social que reviste tanta importancia para salud como para la educación, por consiguiente, las oportunidades para su disfrute deben ser suministradas con criterio universal, asegurando acceso razonable, variedad y calidad apropiada al alcance de todos. Así mismo, la recreación en el medio educativo permite obtener ciudadanos aptos para la vida, trabajo, aprovechamiento y disfrute del tiempo libre.

En Venezuela, la Ley Orgánica de Educación (2009), establece que la recreación forma parte de todos los niveles educativos: desde la educación inicial, la cual es considerada como una de las áreas de desarrollo del niño; como también en la Educación Primaria, que es considerada como un área del Diseño Curricular, incluida como disciplina pedagógica que ejerce una relevante influencia en todos los aspectos y dimensiones que conforman al ser humano. Así mismo, forma parte de los programas desarrollados en las Escuelas Bolivarianas, en cuanto a la práctica de la vida al aire libre como componente recreativo y el deporte escolar.

Es necesario resaltar, que a través de la recreación, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobre todo permite conocer, respetar, valorarse a sí mismo como también a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos.

Al respecto, Gómez (2000:11), expresa que: “el docente ha de poseer una capacitación acorde con las funciones y rendimientos que de él se esperan, estar motivado, ser responsable, resolver conflictos y disonancias cognitivas, mediador de aprendizajes”. Es decir, la capacitación del docente es un factor clave para llevar a cabo las actividades de recreación en Educación Primaria, en tanto solo así, dispondrá de los conocimientos

necesarios para el desarrollo de actividades recreacionales, que hagan del alumno, un ser más auténtico, espontáneo, creativo y respetuoso.

Es por ello, que el propósito de esta investigación fue proponer el juego como medio de la recreación para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas de 4to grado de educación primaria en la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina”. Con los resultados se pretendió diseñar un conjunto de juegos como medio recreativo para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de educación primaria.

Considerando lo anterior, el trabajo se estructura en seis capítulos, tal como se muestra a continuación:

Capítulo I: Planteamiento del problema donde se señalan los objetivos justificación y delimitación de la misma.

Capítulo II: Marco Teórico: referido a los antecedentes, bases teóricas y operacionalización de la variable.

Capítulo III: Metodología, aquí se indica el tipo de investigación, diseño, muestra, población, validez y procesamiento de la información.

Capítulo IV: Presentación y Análisis de resultados.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones

Capítulo VI: Propuesta

Por último, las referencias bibliográficas utilizadas y anexos de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

El desarrollo humano es un proceso que abarca el avance en las áreas psicomotriz, cognoscitiva, del lenguaje y socio-emocional. Cada avance en esas áreas posee características particulares y en conjunto ayudan a la formación integral del individuo. En este proceso, el ambiente juega un papel como estímulo de la relación con diferentes personas, del intercambio de ideas, de la búsqueda de soluciones a los problemas, del aprendizaje de principios, valores como el compañerismo, orden, limpieza, respeto a las normas y por los demás.

Sin duda, este desarrollo ocurre a lo largo de todo el ciclo vital, teniendo en cuenta que cada individuo tiene su propio ritmo para alcanzar ciertos aprendizajes, los cuales dependen de su maduración, de su relación con el ambiente que lo rodea. Durante los primeros años del desarrollo, el ser humano se capacita para la exploración, comunicación (gestual, verbal, escrita), aprender y pensar; es decir, adquiere conocimientos que le permiten entrar en contacto activo y eficaz con el ambiente (objetos y personas).

Evidentemente, el desarrollo infantil está directamente vinculado con el juego, debido a que, además de ser una actividad natural espontánea a la que el niño (a) le dedica todo el tiempo posible, es considerado como un factor natural fundamental del desarrollo físico y psíquico del ser humano. El juego es de gran importancia en los primeros años de edad cuando se inicia el desarrollo de la personalidad, habilidades sociales, capacidades intelectuales, psicomotoras; en general, el juego proporciona las experiencias

que enseñan al niño a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades, limitaciones, a crecer, madurar, expresar sus sentimientos, intereses y emociones. Todo esto se desarrollará mejor mediante actividades lúdicas orientadas; al mismo tiempo cumple funciones educativas, en tanto se adquieren conocimientos a medida que se vive la experiencia recreativa.

El juego es reconocido como parte fundamental del desarrollo integral de los niños y niñas. En este sentido, la convención sobre los derechos del Niño (2011), hace referencia a que los Estados reconocen el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, al juego, a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. De igual manera, respetarán, promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural, artística proporcionándoles oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

Sin duda, en Venezuela desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos, falta de preparación de los docentes, precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos. Toda esta serie de factores básicos pueden afectar el proceso de socialización.

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Según Felibertt (2007) para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento.

En este sentido, es importante que tanto el docente como el representante entiendan, que el juego es una actividad a utilizar, no sólo para entretener al niño, sino que el juego es una de las estrategias más importantes que permite la activación y estructuración de las relaciones sociales. (p: 57)

Por lo general, existen padres y representantes que muestran desinterés, sin darse cuenta que la actividad lúdica es vital, debido a que es esencial no solo porque el niño experimenta un clima de libertad para vincularse con otros sino que es fundamental para la organización del lenguaje y el pensamiento, en algunos casos están interesados solo en que los niños y niñas aprendan los contenidos curriculares.

Así como algunos docentes no utilizan el juego como herramienta para obtener un aprendizaje eficaz en el niño, sin tomar en cuenta que es una estrategia que fortalece la enseñanza de los niños de manera significativa, tal vez el docente por cumplir con las formalidades, quizás por el cansancio, falta de motivación entre otros factores que de una u otra manera sean causa que afecta a la calidad educativa, la gran mayoría dedica sus horas de clase para dar los contenidos de una manera repetitiva y no incorporan la parte lúdica al aprendizaje.

En relación con lo anterior, González y Villegas (2010) en su investigación titulada “La Didáctica Lúdica como un Recurso Educativo para Desarrollar la Creatividad en los Niños y Niñas de Educación Primaria” exponen en sus resultados que los docentes en muy escasas ocasiones emplean el juego como una actividad lúdica, puesto que lo perciben como una forma de recrearse y no como una herramienta para la enseñanza y el desarrollo de contenidos que conduzcan al niño y niña a obtener un mejor aprendizaje (p.9).

Se puede evidenciar el desinterés que tienen algunos docentes en relación con los juegos, es importante atender esta necesidad ya que el juego dentro de las actividades escolares hace que el niño tenga un aprendizaje integral.

Así mismo, Briceño (2007) en su investigación Plan de capacitación sobre recreación para los docentes de II etapa de educación básica expone “que la mayor parte de los docentes conciben la recreación como área

educativa obligada y practica sociocultural, más no como una práctica sin rutina de las dinámicas escolares en el marco de una educación integral".

Cabe destacar, que estas problemáticas también se evidencian en la Unidad Educativa "Rafael Quevedo Urbina", ubicada en el sector Campo Alegre del Municipio San Rafael de Carvajal, ya que en la misma se observa la poca utilidad que le dan los docentes a la parte recreativa para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas, dedicándose a cumplir con los contenidos curriculares. Esto se pudo constatar al realizar la observación no estructurada, en la cual se precisó que el docente de cuarto grado en sus horas de clase, no desarrolla actividades lúdicas debido a que no las incorpora en su planificación de contenidos curriculares. Solo utiliza como herramienta el pizarrón y la colección bicentenaria como recurso bibliográfico; las actividades son desarrolladas de manera individual, no se observa el trabajo cooperativo, ni el incentivo del desarrollo de las inteligencias múltiples en el grupo de niños. Por ende, al utilizar con frecuencia los mismos recursos y las actividades se genera, el desinterés y la desmotivación en el estudiante.

Desde esta perspectiva, es vital entonces que el docente promueva experiencias significativas para el fortalecimiento del desarrollo integral del niño, siendo la parte lúdica esencial e importante no solo en el aprendizaje sino también para fomentar valores, trabajo en equipo, logrando con esto un mejor aprendizaje ya que, los niños y niñas, por su naturaleza eminentemente activa, necesitan del juego, la recreación y del movimiento.

Formulación del problema

Tomando en cuenta las consideraciones anteriores, esta investigación pretende dar respuesta a las siguientes interrogantes:

¿Cuáles juegos recreativos pueden ofrecerse para desarrollar el aprendizaje en los niños y niñas de la Unidad Educativa "Rafael Quevedo Urbina"?

¿Qué ventajas educativas presentan los juegos para desarrollar el aprendizaje en los niños y niñas?

De las interrogantes anteriores, surgen los objetivos de la investigación.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer el juego como medio de la recreación para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas de 4to grado de educación primaria en la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina”

Objetivos Específicos

- Identificar los juegos como medio recreativo que puedan utilizar los docentes para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina”
- Describir las ventajas educativas al utilizar el juego como medio recreativo para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina”
- Diseñar un conjunto de juegos como medio recreativo para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas en la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina”

Justificación

Por medio de la acción lúdica, el niño reconoce los objetos del mundo externo, modifica su conducta anterior, realiza su propia síntesis de nuevas situaciones. En este aprendizaje, se comprometen todos los aspectos de su personalidad, se descubre y toma conciencia de sí mismo, conoce, acepta a los otros, cognoscitivamente, organiza las percepciones y relaciones de los objetos; expresa todas sus necesidades fundamentales: su afán de actividad,

su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, comunidad y convivencia.

Gracias a la actividad lúdica los niños pueden satisfacer su necesidad de descubrir, lo que significa una fuente de placer que le ayuda a ganar confianza en sí mismo y en los demás; esto otorga al juego un importante papel estimulador del aprendizaje por tal motivo, una de las características fundamentales para considerar una actividad como lúdica es que produzca placer, alegría, gozo, para el cual debe ser una acción libre, variada, creativa, con ausencia absoluta de imposiciones, aun cuando para su realización el niño sufra de molestias e incomodidades, cuando la acción lúdica produce entretenimiento en el niño (a), sus beneficios son pedagógicamente invalorable, por cuanto se desarrolla la atención y la concentración, dos funciones necesarias para el aprendizaje y la adaptación a los niveles educativos superiores.

Por consiguiente, los juegos están estructurados de forma variada según la función y característica que los organicen. Así se encuentran los que implican actividad física, como carreras, saltos; los llamados sedentarios como el dominó, adivinanzas, rompecabezas, entre otros; los juegos de ejercicio en los que se repiten movimientos por el hecho de resultar agradables; configurativos, en los cuales se da forma a las actividades realizadas; los juegos de entrega en los que se juega de un modo determinado por las condiciones de los objetos que manipula; de representación de personajes en los que se imitan las cualidades de determinado personaje o profesión.

Igualmente, los simbólicos que implican transformar un objeto presente para representar otro ausente; los de construcción o montaje, en los cuales pueden construir los juegos en los que desea participar y permiten desarrollar la creatividad. Los juegos reglados que deben llevarse a cabo el cumplimiento de ciertas normas. Así mismo pueden definirse de acuerdo a

sus condiciones históricas; donde se ubican los tecnológicos, eléctricos, modernos y los tradicionales.

Ahora bien, los juegos tradicionales son entendidos como aquellas representaciones de diversión ejecutadas con objetos diseñados con materiales propios de una región, cuya simbología transmite el pensamiento e identidad de la misma que conforman su historia, desarrollo social y cultural, a través de estos juegos se puede desarrollar habilidades como danza, el baile, oralidad, música y otras expresiones.

Asimismo, posee en su historia una variedad de juegos tradicionales, algunos se realizan bajo el cumplimiento de ciertas normas, otros tienen fin competitivo y algunos se realizan por entretenimiento, unos y otros permiten a los participantes desarrollar habilidades, destrezas y demostrarlas durante su desarrollo. Sin duda, estos juegos son de gran importancia, es necesario hacerlos, parte de la educación actual, especialmente en la edad preescolar cuando el niño (a) se integra en las diferentes culturas, en la práctica de diversos hechos y el juego es una de las actividades más frecuentes en su vida.

En este sentido, el presente estudio se justifica en atención a perspectivas relevantes propuestas por Méndez (2001), las cuales son: Teórica, Metodológica y Práctica, Desde la perspectiva metodológica ya que los hallazgos de la investigación, pueden servir de antecedentes para realizar otros estudios relacionados con el área temática que se investiga. Desde la perspectiva teórica, debido a que se analizaran las diferentes teorías, conceptos, características y postulados directamente relacionados con la variable en estudio. Desde la perspectiva práctica, por cuanto los resultados que se obtengan en el estudio permitirán a la investigadora ofrecer las recomendaciones a que haya lugar para mejorar la situación encontrada.

Delimitación

Esta investigación fue enmarcada en el área de educación, específicamente en Proponer el juego como medio de la recreación para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas de 4to grado de educación primaria en la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina” Ubicada en el sector Campo Alegre del Municipio San Rafael de Carvajal del Estado Trujillo, en el lapso comprendido desde noviembre 2011 a septiembre de 2012.

bdigital.ula.ve

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

González y Villegas (2010) En su trabajo La Lúdica como un Recurso Educativo para Desarrollar la Creatividad en los Niños y Niñas de Educación Primaria. Metodológicamente utilizó una investigación descriptiva con un diseño de campo, se tuvo como población a 8 docentes que imparten clase en la Unidad Educativa “Andrés Bello Rosario” de Tres Esquinas, estado Trujillo. Se empleó un cuestionario directo contenido de 17 ítems, validado por expertos. Los resultados concluyen que los docentes en muy escasas ocasiones emplean el juego como una actividad lúdica, por esta razón planifican en pocas oportunidades en base a la enseñanza a través de las actividades lúdicas. En razón a esto se diseñó una propuesta donde se presentan 11 juegos que pueden ser empleados por el docente para desarrollar la creatividad de los educandos lo cual permite al niño y niña un aprendizaje significativo al desarrollar sus habilidades y destrezas creativas.

Por otra parte, Piñero, (2008) realizó un trabajo titulado El Juego como Estrategia Didáctica en el Logro del Aprendizaje Significativo en los Niños y Niñas de la II Etapa de Educación Básica en la Escuela Bolivariana “los Haticos” del municipio Moran del estado Lara. El estudio se fundamentó en una investigación descriptiva sustentada con diseño de campo, la población estuvo estructurada por 10 docentes, tomándose como muestra la totalidad, a quienes se les aplicó un cuestionario estructurado tipo Likert para medir la necesidad de aplicar el juego como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo.

Finalmente, se pudo comprobar la viabilidad de proponer estrategias didácticas basadas en el juego como elemento base del aprendizaje en la escuela estudiada, contribuyendo este con el proceso enseñanza aprendizaje, ya que permite a los docentes innovar , crear nuevas estrategias y además refuerza el aprendizaje significativo de niños y niñas.

De igual manera, Valero y Araujo (2008) en su investigación Importancia del Juego como Estrategia para Lograr Aprendizajes Significativos Escuela Bolivariana “Francisco de Sales Pérez” del municipio Pampán, estado Trujillo. Para tal efecto se realizó una investigación descriptiva con diseño de campo. Elaboraron dos cuestionarios uno para los 20 docentes y otro para los 100 niños de tercero, cuarto, quinto y sexto grado de la institución en estudio. En tal sentido, la investigación arrojó como resultado que los docentes usan estrategias cognitivas que permite al estudiante un aprendizaje significativo, a su vez se investigó sobre el uso de juegos para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes y dio como resultado el poco uso de juegos creativos que favorecen la atención de los estudiantes, además se constató la poca utilización de juegos ambientales como el poco uso de juegos científicos.

Finalmente, Márquez, (2008) Juegos como estrategia didácticas para la promoción de los valores sociales en los estudiantes de educación primaria en las escuelas primarias. Esta investigación se enmarcó en un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de carácter descriptiva, la población la conformaron 25 docentes, a quienes se les aplicó un instrumento para ser respondido en escala de estimación conformado por 19 ítems previamente validado a través del Coeficiente Alpha de Cron Bach. El análisis se hizo mediante la tabulación manual, tomando en cuenta las frecuencias, porcentajes y promedios porcentuales. Se concluye que la mayoría de los docentes señalan que sus estudiantes no demuestran los indicadores de los valores sociales tales como respeto, convivencia y tolerancia. Igualmente, se confirmó que los docentes tienen la necesidad de

que le proporcionen juegos como estrategias didácticas para utilizarlas en la promoción de los valores sociales.

Los antecedentes presentados guardan estrecha relación con la investigación ya que los mismos evidencian la importancia del variable objeto de estudio además, que dentro de las características que los mismos persiguen se encuentra mostrar cómo el juego y la creatividad infantil inciden en las distintas formas de expresión del niño. De igual manera, sirven de aporte teórico para sustentar la misma. Igualmente, desde el punto de vista metodológico por cuanto se revisó la manera en que fue aplicado el diseño de investigación.

Bases Teóricas

Teoría del aprendizaje

En los últimos años se viene advirtiendo una profunda crisis del paradigma conductista, en ello se han sobrepuesto las teorías cognitivas que comenzaron a concentrarse en el aprendizaje humano, en especial el aprendizaje significativo de información, así como de las habilidades cognitivas que ocurre en las escuelas. Las teorías cognoscitivas sostienen que el ingreso de información del ambiente es activo, además lleno de significado, en efecto el aprendizaje implica un procesamiento cognoscitivo de información en lugar de una simple asociación – estímulo – respuesta.

Según Good y Brophy citados por Ojeda G. y Reyes I (2006:25) “una de las áreas de debate se enfatiza en el modelo de transmisión del aprendizaje y el modelo constructivista del aprendizaje”, ambos modelos se interiorizan entre subgrupos cognoscitivistas que tiene una respectiva posición.

Ojeda G. y Reyes I (2006:26), realizaron una revisión de autores sobre el modelo de transmisión del aprendizaje, resaltan que “los docentes actúan como transmisores que envían un cuerpo fijo de contenidos a los aprendices,

los mismos actúan como receptores. Sin embargo ello no demuestra el papel activo de los alumnos, ya que sólo copia información”.

En el modelo constructivista del aprendizaje, sobresalen un conjunto de planteamientos que han repercutido en las acciones educativas, así mismo, han motivado transformaciones, en el diseño curricular. Todo ello responde al énfasis que se da al desarrollo del conocimiento nuevo en los alumnos por medio de la construcción activa que vinculan el conocimiento nuevo con el conocimiento previo, en lugar de recibir de manera pasiva o tan sólo de copiar información de los profesores o de los libros, es así que median de manera activa la información de entrada tratando de darle sentido, de relacionarle con lo que ya conocen con respecto al tema.

En la sustentación de un enfoque constructivista se consideran varias perspectivas cognoscitivistas, así como constructivistas que desde el punto de vista histórico enfocan en sí, un paradigma cognitivo, donde destacan la teoría constructivista de Jean Piaget, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.

La teoría de Piaget citado por Ojeda G. y Reyes I (2006:26), ha sido una de las más difundidas en el ámbito educativo. Así en el libro de Good y Brophy (1997:29) se lee que: Fue uno de los primeros psicólogos que reconoció que “se nace como procesadores de información, activos, exploratorios, que construimos nuestro conocimiento en lugar de tomarlo ya hecho en respuesta a la experiencia o la instrucción”. Del mismo modo, Woolfolk (1999:27) menciona que “el desarrollo cognoscitivo supone mucho más que la adición de nuevos hechos e ideas a un almacén de información”. La tesis de Piaget, es que desde el nacimiento a la madurez los procesos de pensamiento cambian de manera radical, aunque lentamente, porque de continuo se esfuerza por imponer un sentido al mundo. Así Piaget identificó cuatro factores que interactúan para influir en los cambios de pensamiento (maduración, actividad, experiencias sociales, también equilibrio).

En el proceso de desarrollo, el sujeto se relaciona con la gente que le rodea. De acuerdo con Piaget citado por Ojeda G. y Reyes I (2006:27), “el desarrollo cognoscitivo está influido por la transmisión social el aprendizaje de los demás. Sin la transmisión social se tendría que reinventar los conocimientos que ya posee la cultura”. Para Piaget, el aprendizaje es la modificación de los conceptos previos, pero además, se integran conceptos nuevos aprendidos con los que ya poseen, lo que destaca en la teoría de Piaget es que los conocimientos se construyen, el alumno es el verdadero protagonista del aprendizaje. Así mismo, enfatiza cuatro etapas de desarrollo cognoscitivo, las cuales se desarrollan a través de niveles sucesivamente superiores de organización e integración.

Estas etapas se conocen como: período sensorio–motor (de los cero a los dos años de edad), periodo pre operacional (de los dos a los siete años de edad), período de las operaciones concretas (de los siete a los doce años de edad), periodo de las operaciones formales (de los doce hasta la adultez).

El desarrollo de un buen funcionamiento de las operaciones formales al parecer ocurre solo entre individuos cuyas estructuras cognitivas han sido desarrolladas y bien integradas en el nivel del pensamiento operacional concreto. El periodo de operaciones formales también presenta desarrollos en la comprensión moral y social de los adolescentes.

En lo que se refiere a esta última etapa Woolfolk (1999) dice al respecto:

En el nivel de las operaciones formales siguen dándose las operaciones, así como las habilidades dominadas en etapas anteriores; es decir el pensamiento formal es reversible e interno, además está organizado en un sistema de elementos independientes. Sin embargo, el centro del pensamiento cambia de lo que “es” a lo que puede ser. Quien maneja las operaciones formales puede considerar una situación hipotética de razonar deductivamente. Incluye también el razonamiento inductivo, el uso de observaciones particulares para identificar principios generales. (p: 37)

Es preciso señalar varias precauciones, muchos alumnos nunca desarrollarán operaciones formales hasta el punto de que puedan usar estas operaciones con eficiencia al pensar solucionar problemas. Los alumnos que se encuentran en este proceso aprenderán con más facilidad, si se les auxilia con representaciones, trabajos cooperativos donde represente hechos concretos. Es por ello, que los docentes pueden evaluar el pensamiento operacional formal pidiendo a sus alumnos que definan conceptos, ello implica que el aprendizaje puede ser estructurado alrededor de conceptos integradores que promuevan el entendimiento conceptual.

En síntesis, Piaget citado en la Escuela para Maestros (2004:611,) señala que para "aprender significativamente" es necesario la confrontación del sujeto con el contenido de enseñanza, además argumenta que es de vital importancia para la construcción de los aprendizajes, momentos de interacción del sujeto que aprende con otros que le ayuden a moverse de un "no saber" a "saber", de un "no poder hacer" a "saber hacer", lo que es más importante de un "no ser" a "ser", es decir a moverse en su zona de desarrollo potencial.

Las bases científicas que sustentan la importancia del aprendizaje cooperativo se encuentra en la teoría de Lev Vygotsky, citado por Ferreiro y Calderón (2003) quienes manifiestan que:

La existencia en la sociedad, vivir, compartir con otros, es fuente, condición del desarrollo de los procesos psicológicos superiores, distintivos, comunes al hombre. La educación, así como el desarrollo son dos fenómenos diferentes pero relacionados; son dos procesos que coexisten en una relación compleja, dinámica que se da desde el primer día de vida entre la mamá y el niño. (p: 37)

En cada situación de aprendizaje que se quiera aprender ya sea conocimientos, habilidades, actitudes bien en la escuela o fuera de ella existe una distancia entre el nivel de desarrollo real, también el nivel de desarrollo próximo o potencial.

Para Vygotsky citado por Ojeda G. y Reyes I (2006:30), “en la medida en que un sujeto se mueva de su nivel real actual o un posible potencial inmediato, hay adquisición de conocimientos, apropiación de habilidades e incorporación de actitudes, valores, por tanto existirá ahí educación, así como desarrollo”.

La educación es moverse de un lugar actual a otro deseado; es decir en una espiral ascendente; pero para esto se requiere de relaciones interpersonales, de comunicación que favorezcan la interacción entre el sujeto que aprende y el objeto de conocimiento a través de un mediador que ofrece las orientaciones, sugerencias, ayuda necesaria para que se logre los efectos deseados.

La concepción integral del desarrollo humano de Vygotsky, (1995), suposición en torno a la relación educación – desarrollo, a la zona de desarrollo próximo fundamentan la propuesta de un aprendizaje cooperativo. Por lo tanto el trabajo de los alumnos en grupos cooperativos facilita la identificación por parte del maestro, también de los miembros de cada equipo de la zona de desarrollo potencial de cada uno, además del equipo en su totalidad. Para Vygotsky citado por Ojeda G. y Reyes I (2006:30), “se aprende mediante la comunicación, el diálogo entre los miembros del equipo”.

El aporte de David Ausubel a la educación es trascendental, el mismo se traduce a través del aprendizaje significativo. En Woolfolk (1996) citado por Ojeda G. y Reyes I (2006:30), se hace, al respecto, la siguiente explicación:

La teoría radica en presentar el material en forma que alienten a los alumnos a darle sentido relacionándolo con lo que ya conocen. Ello deriva a comprender a que los alumnos aprenden significativamente cuando encuentran sentido a lo que aprenden, este sentido se encuentra cuando son capaces de establecer una relación entre el nuevo conocimiento que ya posee.

En suma, el aprendizaje significativo de Ausubel (2002) se caracteriza en la actualidad de manera primordial como un punto de vista de transmisión, el factor más importante que influye en el aprendizaje significativo de cualquier idea nueva en el estado de la estructura cognoscitiva del individuo existente en el momento del aprendizaje. Así mismo Ausubel (2002) enfatiza la enseñanza de cuerpos de conocimientos organizados, estructurados alrededor de conceptos clave, sugiere formas en que los profesores podrían estructurar el contenido para sus estudiantes.

También se puede sostener que en el aprendizaje significativo consiste en modificar los esquemas de conocimientos lo cual se produce al generarse cierta contradicción con los conocimientos que el alumno posee, al romperse el equilibrio inicial de sus esquemas cognoscitivos, esto produce respuestas en el estudiante de manera regular a fin de estimular el aprendizaje activo, así como asegurar que cada paso es dominado antes de pasar al siguiente, para ello es importante que el alumno codifique materiales con sus propias palabras, lo apliquen a contextos nuevos, para ello se usan; comparaciones, analogías, además de otros modelos concretos que ayuden al aprendiz a vincular lo nuevo con lo familiar.

El aprendizaje cooperativo

En la construcción del concepto del aprendizaje cooperativo se han dado conceptos que lo confunden con el trabajo de grupo. En este sentido, para esta investigación se tomó el concepto de “aprendizaje cooperativo”, que es equivalente al trabajo en equipo, de Ferreiro y Calderón (2003:36), quien define como: “El proceso de aprender en equipo; es decir aquel aprendizaje que se da entre alumnos o iguales que parten de un principio de que “el mejor maestro de un niño es otro niño”.

El aprendizaje cooperativo implica agrupar a los alumnos en equipos pequeños y heterogéneos para potenciar el desarrollo de cada uno con la colaboración de los demás miembros del equipo. Según Ferreiro y Calderón

(2003:31) “intensifica la interacción entre los estudiantes miembros del grupo, con el profesor más los restantes equipos, de manera que cada uno aprende el contenido asignado”, se cree que todos los integrantes del grupo lo aprenden también, planteando una forma diferente de relacionarse maestro alumno en el proceso de enseñar, y aprender.

Para un mejor entendimiento se hace una diferencia entre trabajo de grupo y trabajo en equipo, según Barriga y Hernández (2002: 115)

APRENDIZAJE EN EQUIPO	APRENDIZAJE EN GRUPO
• Interdependencia positiva.	• No hay interdependencia.
• Valoración por cada uno de los miembros.	• No hay valoración individual.
• Formación de equipos, es heterogéneo.	• Se trabaja con miembros homogéneos
• Liderazgo compartido.	• Existencia de un solo líder.
• Responsabilidad por todos.	• Responsabilidad por sí solo.
• Se desarrollan habilidades sociales y cognitivas	• Se ignoran todo tipo de habilidades.
• El profesor observa e interviene, cumpliendo su rol mediador.	• El profesor ignora los grupos, asume, una función que es la de facilitador.

Fuente: Barriga y Hernández (2002)

Condiciones para el aprendizaje cooperativo

Según Barriga y Hernández (2002:111–115), se establecen las siguientes condiciones básicas:

a. La interdependencia positiva

Sucede cuando los estudiantes perciben un vínculo con sus compañeros de grupo, de forma tal que no pueden lograr el éxito sin ellos (viceversa), además deben coordinar sus esfuerzos con los de sus compañeros para poder completar una tarea. Los alumnos comparten sus recursos, se proporcionan apoyo mutuo, también celebran juntos su éxito, lo

cual quiere decir que se logra establecer el objetivo grupal de maximizar el aprendizaje de todos los miembros, de manera que estén motivados a esforzarse, así como lograr resultados que superen la capacidad individual de cada integrante por separado.

b. La interacción cara a cara

Esta es muy importante porque existe un conjunto de actividades cognitivas, también dinámicas interpersonales, que sólo ocurren cuando los estudiantes interactúan en relación con los materiales y actividades. Asimismo, la interacción interpersonal permite que los integrantes del grupo obtengan retroalimentación de los demás, que en buena medida ejerzan presión social sobre los miembros poco motivados para trabajar.

c. La responsabilidad, valoración personal

El propósito de los grupos de aprendizaje es fortalecer el rendimiento escolar de sus integrantes. En tal sentido, se requiere de la existencia de una evaluación del avance personal, lo cual va hacia el individuo, así como su grupo, para que de esa manera el grupo complete las actividades, también evite que unos descansen en el trabajo de los demás.

d. Habilidades interpersonales, manejo de grupos pequeños

Debe enseñarse a los alumnos a:

- Conocerse, confiar unos en otros
- Comunicarse de manera precisa sin ambigüedades
- Aceptarse, apoyarse unos a otros
- Resolver conflictos de aprendizaje constructivamente. El profesor al momento de enseñar los materiales tiene que promover una serie de prácticas interpersonales, además de grupales relativas a la conducción del grupo, los roles a desempeñar la manera de resolver conflictos,

tomar decisiones asertivas, también las habilidades para entablar un diálogo verdadero.

e. Procesamiento en grupo

La participación en equipos de trabajo cooperativo requiere ser consciente, reflexivo, crítico respecto al proceso grupal en sí mismo. Los miembros del grupo necesitan reflexionar, discutir entre sí, el hecho de si se están alcanzando las metas trazadas, manteniendo relaciones interpersonales, de trabajos efectivos y apropiados. El conducir sesiones de procesamiento en grupo permite que los estudiantes pasen al plano de la reflexión meta cognitiva sobre sus procesos, así como sus productos de trabajo, a lo porque es un excelente recurso para promover los valores y actitudes colaborativos buscados.

f. Establecimiento del grupo cooperativo

Según Woolfolk (1999), dice que:

El propósito es que los integrantes, revisen, repasen, analicen una información el tamaño correcto estará entre cuatro, cinco o seis estudiantes. Pero si la meta es fomentar la participación de cada estudiante en debates, que desarrolle cuestiones, entonces los grupos de dos a cuatro integrantes trabajarán mejor. (p: 352)

El trabajo en equipo permite alcanzar objetivos, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.

g. Tipos de grupos cooperativos.

Los grupos “formales” de aprendizaje cooperativo; son grupos que funcionan durante un período que va de una hora o sesión a varias semanas de clase. Son grupos donde los estudiantes trabajan juntos para conseguir

objetivos comunes en torno a una tarea de aprendizaje dada relacionada con el currículo escolar.

- Los grupos “informales” de aprendizaje cooperativo que tienen como límite el tiempo de duración de una clase. Son grupos que el profesor utiliza en actividades de enseñanza directa como la lectura de un caso, discusión de un tema, etc., o donde intenta crear un clima propicio para aprender explorar, generar expectativas o inclusive abrir y cerrar una clase.
- Los grupos de “base” cooperativos o a “largo plazo” que esencialmente son grupos heterogéneos, con miembros permanentes que entablan relaciones responsables, duraderas, cuyo principal objetivo es “posibilitar que sus integrantes se brinden unos a otros el apoyo, la ayuda, el aliento, así como el respaldo de cada uno de ellos para tener un buen rendimiento.

El aprendizaje significativo

La teoría de Ausubel (1986) citado por Ríos (2006:243) “se ocupa específicamente de los procesos de aprendizaje/enseñanza de los conceptos científicos a partir de los conceptos previamente formados por el niño en su vida cotidiana” Por otra parte considera que toda situación de aprendizaje, sea escolar o no, puede analizarse conforme a dos dimensiones, que constituyen los ejes vertical y horizontal. Cada uno de estos ejes corresponde a un continuo.

El continuo vertical hace referencia al tipo de aprendizaje realizado por el alumno, es decir, los procesos mediante los que codifica, transforma, además retiene la información, e iría del aprendizaje meramente memorístico o repetitivo al aprendizaje plenamente significativo. El continuo horizontal se refiere a la estrategia de instrucción planificada para fomentar ese aprendizaje, que iría de la enseñanza puramente receptiva, en la que el profesor o instructor expone de modo explícito lo que el alumno debe

aprender, a la enseñanza basada exclusivamente en el descubrimiento espontáneo por parte del alumno.

Una de las aportaciones más relevantes de la posición de Ausubel es la distinción entre estos dos ejes, que serían bastante independientes el uno del otro, Ausubel evita reduccionismos, además, establece la posibilidad de interacciones entre asociación, también reestructuración en el aprendizaje. Ello permite distinguir entre distintos tipos de instrucción en función de su colocación en ambos continuos. Aunque el aprendizaje y la instrucción interactúan, son relativamente independientes, de tal manera que ciertas formas de enseñanza no conducen por fuerza a un tipo determinado de aprendizaje.

En el eje vertical, Ausubel citado por Ríos (2006:246) diferencia el aprendizaje memorístico y significativo. Hace referencia que un aprendizaje es significativo cuando “puede relacionarse, de modo no arbitrario, sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe”. Para ello, es necesario que el material que debe aprender posea un significado por sí mismo. Además el alumno debe disponer de los requisitos cognitivos necesarios para asimilar ese significado.

Así mismo, Ausubel admite que, en muchos momentos del aprendizaje escolar o extraescolar, puede haber aspectos memorísticos debidos a que la memoria es un proceso de almacenamiento y recuperación de información, es fundamental para el aprendizaje y pensamiento. Pero el aprendizaje memorístico va perdiendo importancia gradualmente a medida que el niño adquiere más conocimientos, ya que al aumentar éstos se facilita el establecimiento de relaciones significativas con cualquier material.

El aprendizaje significativo ocurre cuando el sujeto consigue relacionar la nueva información con sus conocimientos previos. Según el autor antes mencionado el aprendizaje significativo será generalmente más eficaz que el aprendizaje memorístico.

Recreación

Con origen en el término latino *recreatio*, la palabra recreación define a la acción, efecto de recrear. Por lo tanto, puede hacer referencia a crear o producir de nuevo algo. También se refiere a divertir, alegrar o deleitar, en una búsqueda de distracción en medio del trabajo, así como de las obligaciones cotidianas. Los especialistas afirman que el entretenimiento es importante para mantener un equilibrio entre los deberes, la salud física y mental. Los juegos tienen un rol importante en las actividades recreativas de los niños y tienen una importancia definida para hacerle llegar la experiencia, para inculcar determinados hábitos, al igual que reglas de conducta, a la joven generación que comienza actuar en la vida.

Según Vera G citado por Acosta L (2002:60) define “la recreación como toda experiencia o actividad que proporcionan al hombre satisfacción de libertad, permitiéndole olvido momentáneo de su problemática diaria, favoreciendo el reencuentro consigo mismo como ser humano, sin compulsión o presiones ajenas o externas”.

Sin embargo, se establece que esta práctica se manifiesta en los diversos ámbitos de la vida social tales como el trabajo, la familia, la escuela, el grupo de amigos.

De este modo, la actividad recreativa incide en los participantes del proceso educativo promoviendo cambios de actitud y aptitud, (re)construcción de valores, normas, conocimientos, entre otros; con respecto a sí mismos, a los otros, al entorno natural y social.

Por lo tanto, la recreación se debe tomar como una herramienta y oportunidad para el desarrollo. En una primera aproximación es necesario hacer referencia a una idea de recreación que permita concebirla como propiciadora, generadora de procesos educativos. Desde esta perspectiva, es vital entonces que el docente tenga la responsabilidad de originar, orientar experiencias significativas que promuevan el desarrollo integral del niño.

Áreas de la recreación

Debido a la diversidad de su amplísimo espectro, Aguilar citado por Incarbone y Guinguis (2006:15-24), en procura para una mejor comprensión de la recreación lo analiza en once áreas, las cuales son:

Área físico-deportiva

En esta área se incluyen los deportes individuales, de conjunto, con o sin pelota, con o sin elementos o aparatos de gimnasia, y los juegos de iniciación u orientación al deporte. Por mencionar solo algunos ejemplos: aeróbica, artes marciales, atletismo, basquetbol, beisbol, bolos, ciclismo, futbol, maratón, voleibol.

Lo que diferencia entre estas actividades del deporte tradicional, radica en la forma en que estas se planifican y programan, dado que tienen como objetivo central el promover la actividad por el gusto de la mera participación, dando acento al juego en su sentido agonístico y resaltando el jugar con el otro, más que contra el otro, se tiende a que la gratificación se reciba en forma de una sensación personal y no se obtiene a través de una premiación externa.

Área al aire libre

Incluye entre otras, las siguientes actividades: campamentismo, excursionismo, ciclismo de montaña, carreras de orientación, escalada en roca. Este área, han registrado un evidente desarrollo exponencial durante los últimos años, y se las denomina comúnmente deportes o actividades “de alto riesgo” “de adrenalina” o “de aventura”.

Área acuática

Se le pueden aplicar los mismos conceptos que al área al aire libre, e incluye, entre otras, las siguientes actividades: buceo, canotaje, saltos ornamentales, natación recreativa, polo acuático, remo, nado sincronizado.

Área lúdica

Esta área es, sin lugar a dudas, una de las que más confusión ha creado en torno al fenómeno recreativo, ya que muy frecuentemente, los profesionales confunden sus contenidos con los contenidos generales de la recreación.

A esta confusión se agrega que, constantemente, reducen a la recreación y al área lúdica al mero conocimiento de juegos de todo tipo. Esto no significa que el juego no sea importante, pero debemos aclarar que la concepción de la recreación, va más allá de conocer una gama de juegos, dado que la recreación no se reduce a disponer de un completo fichero de juegos, teniendo en cuenta que el área lúdica incluye la formulación de conceptos complejos que no quedan solo en la acción lúdica, como lo son, por ejemplo, las “ludotecas”, e involucra a una amplia variedad de actividades, entre las que podemos mencionar: grandes juegos, juegos de azar, juegos de competencia, juegos de mesa, juegos de vértigo, juegos intelectuales.

Área manual

Las habilidades manuales y artísticas son un recurso enriquecedor en los programas de recreación, ya que fomentan la creatividad, tan necesaria en estos tiempos, en los que todo se suele dar hecho y terminado. El estímulo de la imaginación y la creatividad, canalizado en obras y elementos producidos con las propias manos, hace que no exista otra área en la que los participantes reciban tanta gratificación personal por haber realizado una creación por sí mismos como ejemplos de las actividades involucradas en esta área, podemos mencionar: alfarería, escultura en diversos elementos (metal, madera, piedra), pintura (al acuarela, al óleo y al acrílico), modelado en cerámica, orfebrería, tejido en telares, vitrales.

Área artística

Este área incluye al desarrollo de todas las habilidades escénicas, sean estas teatrales o musicales y es muy importante por el alto nivel de compromiso y participación personal, ya sea actuando individualmente o en conjunto con otros participantes. Son típicas del área artística, entre otras, las siguientes actividades: canto (popular, opera, coros); danzas (clásicas, folklóricas); interpretación instrumental (música clásica, popular, folklore, jazz); teatro (experimental, clásico, infantil, pantomima, marionetas).

Área conmemorativa

Las actividades que involucran el área conmemorativa son, entre otras: carnavales, efemérides cívicas, efemérides históricas, fiestas étnicas, fiestas religiosas, fiestas de fin de año.

Área social

Es importante tener en cuenta que las actividades involucradas en el área social, son vehículos idóneos para promocionar y facilitar los encuentros entre personas con gustos afines y, muy especialmente, para consolidar los vínculos intrafamiliares e intergeneracionales, que, en la actualidad, se perciben como desdibujados o deteriorados. Algunas de las actividades típicas de esta área son: bailes sociales, banquetes, clubes de “cuenta-cuentos”, clubes de lectura, juegos de mesa, noches de “talentos”, veladas culturales.

Área literaria

Muchas veces considerada como un área reservada para participantes expertos o personas que solo gustan de la lectura, ir al cine, entre otros; ofrece, sin embargo, la oportunidad a los participantes (aun con poca experiencia) de crear, apreciar y convivir con mundos imaginarios y también vincularse con personas, eventos y ambientes que le permitan ampliar su

visión del mundo real y de ficción y por ende, su acervo cultural. Son ejemplos de sus actividades: actividades o juegos mentales (rompecabezas, acertijos), clubes literarios, talleres de composición, talleres de narración.

Área de entretenimiento y aficiones

Este área, es percibida hoy en día como un simple pasatiempo para escolares, no obstante, no son pocos los adultos que dedican sus esfuerzos durante su tiempo libre, a cultivar las actividades que ella involucra, generalmente agrupados en clubes o asociaciones de aficionados. Las actividades no son tan simples como a primera vista podrían parecer, ya que exigen un considerable esfuerzo en investigación, búsqueda y acumulación, si se trata de coleccionismo y una notable precisión manual, si se refieren al modelismo. Se ha comprobado que son los grupos de la tercera edad, quienes en la actualidad más se interesan en esta área y generan espacios para desarrollarla. Entre las actividades que pertenecen al área, podemos mencionar: aeromodelismo, automodelismo, colecciones (sellos postales, monedas, billetes de banco, llaves, entre otros), modelismo naval.

Área técnica

Este área es frecuentemente confundida con la capacitación para el empleo, pero hay que tener en cuenta que, si bien los conocimientos que de ella emergen pueden facilitar la posibilidad de obtener un ingreso pecuniario extra, este no es su propósito esencial, sino que se trata de que los participantes obtengan, simplemente, los grandes beneficios en el placer y la satisfacción de participar (lo que es típico en la jardinería, por ejemplo) o dedicarse a mantener vigente a antiguos oficios, con acervo histórico, muchos de ellos en vías de extinción. Podemos mencionar: albañilería, carpintería, cocina, ebanistería, electricidad, electrónica, jardinería, mecánica, plomería, repostería.

Clasificación de la recreación

Según Vera G citado por Acosta L (2002:65-67), se establece la clasificación de acuerdo con su naturaleza y de acuerdo con su frecuencia.

La recreación según su naturaleza comprende los siguientes tipos e experiencias o actividades: juegos, vida al aire libre, deportes, actividades culturales- artísticas, actividades sociales, aficiones.

Los juegos siempre han formado parte de la vida del hombre y ocupan lugar importante en su desarrollo desde las más pequeñas edades, siendo una de las áreas más estudiadas y escritas de la recreación. La necesidad de volver a la naturaleza del hombre favorece las actividades al aire libre, paseos excursiones, campamentos, que favorecen el crecimiento del territorio y el ambiente y son experiencias de alto valor educativo.

El interés y atracción del deporte, como fenómeno social y el espectáculo de la época hacen del deporte recreativo uno de los tipos de actividades más solicitadas por el hombre de todas las edades. La cultura y el arte, en especial las manifestaciones propias y de moda, constituyen una amplia gama de posibilidades de expresión del hombre de todas las y condiciones y con frecuencia contribuyen a desarrollar el orgullo de pertenecer.

El hombre como ser gregario por excelencia, necesita y hace de las actividades sociales parte importante de su vida diaria, lo que contribuye al mejoramiento de la vida familiar y comunitaria. La curiosidad y la necesidad de atesorar objetos o recuerdos hacen de las aficiones un conjunto de experiencias de valor intelectual y espiritual para seres humanos de todas las edades.

La recreación según su frecuencia se puede clasificar: recreación diaria, recreación de fin de semana, recreación de temporada.

La recreación diaria es indudablemente la más importante ya que el hombre necesita cada día de su vida reencontrarse a sí mismo. Olvidar

momentáneamente su problemática y sentir satisfacción y libertad para reasumir sus tareas en la vida.

Los fines de semana que significan mayor tiempo libre y con frecuencia algunas posibilidades económica por el pago semanal o quincenal, permiten alcanzar lugares y realizar actividades que favorecen la necesidad de cambio del hombre y permiten recreación familiar y comunitaria en lugares atractivos y diferentes de los ambientes de uso diario.

La recreación de temporada, que con frecuencia se convierte en turismo, permite el mejor aprovechamiento de las vacaciones laborales, escolares, las techas especiales de sociedad y año nuevo, al igual que el caso del fin de semana, permite el cambio, favorece las experiencias familiares y el conocimiento del país o de otras culturas.

La Recreación, como herramienta educativa

Es del conocimiento de la gran mayoría, que desde sus orígenes, el hombre ha sentido la necesidad de recrearse; de que hacer en su tiempo en el cual no está ejerciendo alguna labor; en este particular la historia nos ha dicho muchas cosas. Sin duda, la recreación ha sido, es y será una necesidad básica del ser humano que a través del tiempo se ha manifestado en diferentes formas, considerándose fundamental en el mejoramiento de la calidad de vida del hombre. Vera, (1989), citado por Moreno (2008:45), plantea que “cada ser humano en su edad, en su propio mundo necesita diariamente recreación para disfrutar de una vida plena, también satisfactoria”. Ahora, Ramos (1986) citado por Moreno (2008:46), manifiesta que “la recreación es un medio de educación no formal que establece claramente la relación de vivir para trabajar o trabajar para vivir”. A través de actividades recreativas el individuo aprende haciendo sobre sus propias experiencias, despertando su creatividad, espontaneidad, originalidad e iniciativa.

En consecuencia, el juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios, además encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

La Actividad como función Recreativa

Lo recreativo de una actividad no está en la actitud con la que enfrenta el individuo. Se quiere decir con esto que el tipo de actividad, su oportunidad, así como su duración lo define el individuo, según sus intereses, habilidades, experiencia y nivel de información, ya que la opcionalidad es una característica de la actividad recreativa, aunque esta elección se realiza sobre la base de intereses individuales, es condicionada generalmente, con esto queremos enfatizar que las características propias de la actividad a realizar son determinadas por el individuo, no desde fuera de él, por lo que una misma actividad puede constituir una actividad recreativa o laboral a razón de cómo se enfrente.

Por esto Rodríguez citado por Acosta L (2002:85), señala que “la recreación infantil, es una actividad pura y placentera, que contribuye al desarrollo integral del niño”. Así mismo Froebel y Decroly consideran “la recreación como principio fundamental de la educación”. Las actividades recreativas son técnicas que no están orientadas hacia una meta específica, que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto. Entre dichas actividades se pueden mencionar la música, los juegos, las atracciones, cuentos, adivinanzas, material audio visual, entre otros; donde los grupos pueden elegir actuar con sus objetivos principales puestos en el campo de la recreación.

Con las actividades recreativas es posible aumentar la creatividad del grupo. Siempre y cuando éstas sean elegidas de acuerdo a los intereses,

también a las capacidades de los participantes. Este método ayuda a la integración de los individuos al grupo, además proporciona oportunidades para el reconocimiento, la respuesta, así como nuevas experiencias.

Así mismo, esta técnica puede utilizarse en grupos recién formados. Las actividades recreativas pueden ser el primer paso para las relaciones intergrupales, aun en grupos no tan nuevos, esta técnica tiene la capacidad de crear sociabilidad. Una pequeña actividad recreativa, conducida eficazmente por el conductor del grupo, sirve para "romper el hielo", en algunos casos, para disminuir la tensión. Estas actividades deben ser explicadas por quien las conoce, la explicación debe ser corta, clara aun si no se entiende se practica con un juego de prueba. Los juegos son de gran valor ya que por medio de ellos se puede aprender a leer, a escribir, así como a desarrollar conocimientos más firmes para un mejor desarrollo de capacidad de los alumnos.

Las actividades recreativas pueden ser:

Juegos, deportes, artesanías, música, bailes, literatura, drama, actividades recreativas de índole social, actividades de servicio a la comunidad, actividades al aire libre, actividades especiales.

El Juego

Para Moncada (2000:38) el juego es la actividad natural, rica, espontánea del niño a lo largo de su desarrollo, es su auténtica forma de expresión, ocupa un lugar privilegiado, le permite relacionarse activamente con el mundo. Cuando juega lo hace con seriedad, intensidad, compromiso integrando aspectos motrices, intelectuales, creativos, también afectivos.

A través del juego se desborda el espíritu, marca a la persona para toda la vida, su efecto es fundamental para la formación integral del niño. Jugando aprende a relacionarse con el otro, también a reconocer lo que él tiene de diferente, los niños son protagonistas, no espectadores pasivos, se entrenan en la participación, en la competición, la convivencia, además de la socialización.

Ahora bien, según Erickson citado por Guerrero (2006) define “el juego como la forma infantil de capacidad humana para realizar experiencias creando situaciones modelo, que le servirán de base para su desarrollo”. Es por ello, que el juego forma parte de las necesidades que tiene el niño para lograr un desarrollo socioemocional equilibrado, en el juego el niño expresa de manera adecuada sus emociones, aprende a establecer relaciones sociales, también a ser justo, honrado, a perder y a ganar.

Sin duda, el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

En ese mismo orden de ideas, Rodríguez (2009) plantea que “en toda experiencia placentera, de alegría se genera una motivación interna que impulsa siempre ir más allá de lo esperado”.

Finalmente se puede señalar, que el juego envuelve la vida del niño, además forma parte de sus intereses, genera un medio de aprendizaje espontáneo, ejercita hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales, se considera la actividad más importante de la infancia. Algunos autores coinciden en señalar al juego como una experiencia útil, también necesaria porque involucra estímulos que favorecen el desarrollo de los niños. Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

No obstante, normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen del marco teórico a partir del cual se estudian, se pueden mencionar:

Pedagógicos, funcionales, configurativos, cooperativos, de entrega, simbólicos, de reglas, dramáticos, representación de personajes, de construcción, libres, deportivos, pre deportivos, ejercicios simbólicos, populares, tradicionales, de mesa, video juegos.

Importancia del juego

Los juegos deben considerarse como señalan, García y Alarcón (2011:24) “una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso, además de recreación al estudiante”. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil, con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional.

Para Piaget citado en la Escuela para Maestros (2004:334), “el juego es una actividad que tiene un fin en sí misma, en ella no se trata de conseguir objetivos ajenos; el propio juego debe ser un placer para el niño”. Desde la perspectiva de Piaget se clasificaron los juegos en cuatro categorías: motor, correspondiente al periodo sensorio-motor, simbólico, corresponde al periodo pre operacional o representativo; de reglas, perteneciente al periodo operativo, y de construcción, tanto del periodo operatorio como del formal. Ambos aspectos, tanto el motor como el simbólico, están subordinados a la regla, los correspondientes a la infancia intermedia son los juegos de reglas y los de construcción.

Juegos de reglas

Los niños comienzan a participar en este tipo de juegos a partir de los seis y siete años, Piaget realizó una serie de estudios sobre las reglas del juego haciendo un paralelo con la moral, que al igual que el juego es un sistema de reglas, las investigaciones de Piaget permitieron saber que a partir de los siete años tratan de unificarlas. Son conscientes de que hay que jugar de acuerdo con determinadas reglas que no pueden modificarse.

Es importante resaltar, que los juegos de reglas su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de atención infantiles situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples, concretas, directamente unidas a la acción, apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos.

Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el periodo adolescente en el de adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción, basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, entre otros.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado.

Juegos de construcción

Están presentes en cualquier edad, son juegos de habilidad y creación en los que se reconstruye el mundo con pocos elementos, y en los que las reglas consisten precisamente en eso: reproducir el mundo haciendo automóviles, aviones, grúas, barcos edificios, entre otros. A medida que los

niños van creciendo, quieren que sus construcciones se parezcan más al modelo de la vida real. La capacidad de construcción de los niños está muy determinada por su desarrollo motor, nivel de habilidad y desarrollo intelectual. Este tipo de juego requiere el manejo de un modelo mental y una capacidad de representación avanzada, incluso cuando se está copiando un modelo desde la realidad, son muy útiles para desarrollar y estimular muchas capacidades.

Por otra parte Vygotsky (1995) citado por la Escuela para Maestros (2004:336), habla del juego como “la manera que tiene el niño de participar en la cultura donde se genera junto al aprendizaje escolar zonas de desarrollo próximo (ZDP)”. La situación de juego puede considerarse como una generadora potencial de desarrollo, en la medida que le implica al niño grados mayores de conciencia de las reglas de conducta, de los comportamientos previsibles dentro del escenario construido. Así mismo, da cuenta de la aparición de elementos comunes entre las situaciones de juego y las situaciones escolares. Por ejemplo:

La presencia de una situación o un escenario imaginario (representación de roles). La presencia de reglas socialmente establecidas que regulan el comportamiento. La presencia de una definición social de una situación. La amplitud como elemento particular del juego, pues en este se proporciona un marco amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia.

Para Vygotsky (1995) citado por la Escuela para Maestros (2004:337)

El juego es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir papeles que son complementarios del propio, también se ocupa sobre todo del juego simbólico, destaca como los objetos adquieren valor y significado para el niño en el mismo juego y a través de la influencia de los otros niños.

Indiscutiblemente, los juegos de construcción o montaje: Marcan una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de

juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, entre otros; puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

Clasificación del juego

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo. No obstante, según Caicedo (2009), normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen o varían en función del marco teórico a partir del cual se estudian.

Entre los que se pueden mencionar

- Pedagógicos
- Funcionales
- Configurativos
- Cooperativos
- De entrega
- Simbólicos

- De reglas
- Dramáticos representación de personajes
- De construcción
- Libres
- Deportivos
- Pre deportivos
- Deportes para todos
- Psicológicos
- Ejercicios
- Simbólicos
- Populares
- Tradicionales
- De mesa
- Video juegos

Clasificaciones clásicas del juego

La clasificación del juego de Rüssel (1970) citado por Montañés y Parra (2000:249) es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que “el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la “inmadurez” del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones”.

Rüssel (1970) citado por Montañés y Parra (2000:249-250), clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

Juego configurativo: En él se materializa la tendencia general de la infancia a dar forma. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la

configuración de un personaje simbólico, entre otros.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

Juego de entrega: Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja,..), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo), hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, entre otros.

El juego de representación de personajes: Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje): así por ejemplo, del león no toma más que el rugir, el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos, un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

El juego reglado: Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso la acata fácilmente.

Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ven la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar. Por otra parte Piaget citado por la Escuela para Maestros (2004:335), ha establecido una secuencia común del desarrollo del comportamiento de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple.

Los juegos de ejercicio: Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses,

mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Estas conductas permiten descubrir por azar, reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

Los juegos simbólicos: Son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan.

Por esta razón, el niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. Al respecto, la mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, entre otros). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante.

Ahora bien, en esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares.

A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto.

Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo. Por otra parte, los juegos de construcción o montaje no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa.

Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas infantiles situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples, concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos.

Asimismo, los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten, pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción, basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, entre otros). “El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado” Piaget (1999:196). A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad, democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo con ello aumenta la del niño en sí mismo.

Juegos populares: Han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practiquen.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, en ellos se utiliza todo tipo de materiales sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, entre otros. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, el gran objetivo del mismo es divertirse. Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas, cualidades matrices, o servir como base de otros juegos y deportes. Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas.

Juegos tradicionales: Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo.

Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas. Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se han convertido en deportes, están ligados al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos.

Juegos de mesa: Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero y éste puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes. Algunos juegos, como el ajedrez son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte en el que apenas se toman decisiones, mientras que el ludo es una mezcla de suerte y estrategia.

Videojuegos: Los videojuegos son aquellos que controlan un ordenador o computadora, pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego como naipes, dados o mundos que se pueden manipular. Utiliza unos o más dispositivos de entrada, bien una combinación de teclas y joystick, teclado, ratón o cualquier otro controlador. En los juegos de ordenador el desarrollo del juego depende de la evolución de las interfaces utilizadas. Con la conexión a Internet han aparecido nuevos juegos; algunos necesitan un cliente mientras que otros requieren solamente un navegador. El juego de ordenador se ha distribuido por todos los sectores sociales, transformando la forma tradicional de jugar.

Educación a través del juego

Al educar a través del juego, se le permite al niño poner en actividad todos los órganos del cuerpo, fortalece y ejercita las funciones psíquicas. El juego según Joseph citado por Acosta L (2002:88) “refleja que no es una cosa de la cual el niño solamente gusta, sino algo de lo cual precisa para crecer y lograr mediante ésta el camino hacia la edad adulta” se estima es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; el juego es un valor importante en las actividades escolares, porque jugando se aprende la

solidaridad, se forma, se consolida el carácter, también se estimula el poder creador, debe ser preparación para la vida y parte de su propio aprendizaje. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad, a la vez perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil, auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social, así como espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

El juego proporciona el contexto ideal para la práctica de las habilidades adquiridas, le permite al niño participar en roles sociales, tratar de crear, de resolver problemas complejos que le servirán para hacer frente a tareas desafiantes, lo que es muy importante, además genera conocimiento. Según Weise (1969) citado por Acosta L (2002:87) de acuerdo a su teoría estableció que “el juego recreativo tiene una relación directa y proporcional en el punto donde se encuentra el desarrollo de las habilidades del individuo”. Es así como podemos señalar que el juego es un factor importante debido a que permite una mejor educación integral, el alumno por medio de esto puede aprovechar todas las oportunidades formativas que se puedan presentar.

Ventajas del Juego

- Es una necesidad de los niños desde el mismo momento en que nacen.
- Es la forma como el niño aprende, piensa y crea.
- Permite al niño, niña organizar sus ideas.
- El niño, niña aprende a sentirse seguro.
- El niño, niña se da cuenta que es una persona diferente.
- Permite al niño, niña relacionarse con su comunidad.
- Los niños y niñas desarrollan sus habilidades para crear.
- Los niños, niñas aprenden a respetar las reglas del juego.
- Estimula el desarrollo integral.

- Los niños, niñas aprenden la importancia de los valores
- Estimula el desarrollo de sus habilidades intelectuales.

En otras palabras, el juego es una elaboración lúdica de los hechos que permite orden, solemnidad, entusiasmo, tensión, movimiento.

Valores de la Recreación como Estrategia Pedagógica

En lo relativo al valor educativo de la recreación Ramos (1984) citado por Acosta L (2002:75-77), establece lo siguiente:

Valor físico: la participación en actividades recreativas de carácter físico, permiten el desarrollo armónico del hombre, desde diferentes puntos de vista, tales como: el desarrollo de la capacidad cardiovascular que consiste en enriquecer el crecimiento del corazón tanto a nivel aeróbico como anaeróbico, permitiendo una mejor irrigación sanguínea a través de todo el cuerpo y por ende la prevención de enfermedades coronarias y otras. También las actividades físicas- recreativas permiten fisiológicamente el mejoramiento de la capacidad cardiopulmonar, enriqueciendo la capacidad de oxigenación y fortalecimiento de los tejidos del cuerpo humano. Produce también el incremento general de la formación muscular y ósea, permitiendo una mejor compensación al esfuerzo rutinario del trabajo y el stress social.

Valor social: la participación del hombre en actividades recreativas de interrelación social contribuye al enriquecimiento de un ciudadano comunicativo e interesado en sí mismo y en sus semejantes. Socialmente, la recreación debe concebirse como un fenómeno social por medio del cual el hombre establece sus inquietudes y expectativas comunitarias para subsistir, de allí que existan infinitudes de centros de recreación social comunitaria para el disfrute colectivo del tiempo libre del individuo.

Valor psicológico: las actividades recreativas que generan de una forma u otra, satisfacción, alegría y entrega, sin duda se convierten en mecanismos liberadores de stress y de energías psíquicas . esta liberación le permite renovar una fuente agotada de presiones sociales, por una fuente renovadora de energía refrescante, permitiendo un establecimiento psíquico y fisiológico.

Valor ambiental: la recreación al aire libre es una alternativa del tiempo libre, necesario para el fortalecimiento de una sociedad. Sin embargo de destruir el hombre su ambiente acabaría la belleza y el encanto de su propia existencia; es por ello que la preservación del ambiente, de la flora y la fauna natural, significa el mantenimiento de nuestra esencia biológica y al mismo tiempo la continuidad de la especie humana.

Valor para el aprendizaje: la participación del hombre en actividad recreativa para el disfrute de su tiempo libre conllevan a un proceso educativo de suma importancia, por cuanto esta se convierte en un laboratorio vivencial de experiencias de aprendizaje. Se ha determinado que las experiencias prácticas que se adquieren a través de las actividades que generen satisfacción y placer, se mantienen indefinidamente en la persona como momentos de recuerdos gratos.

El individuo aprende a medida que se siente satisfecho y complacido. La recreación ofrece la oportunidad de adquirir conocimientos y al mismo tiempo de disfrutar de ellos. La recreación podría convertirse en una importante herramienta educativa capaz de generar aprendizaje significativo en las escuelas básicas.

Estrategias

Es relevante mencionar que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los

aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje. Como es sabido, el concepto de estrategias se incorpora recientemente a la psicología del aprendizaje y la educación como una forma más de resaltar el carácter procedimental que tiene todo aprendizaje. Es tanto como afirmar que los procedimientos usados para aprender son una parte decisiva del resultado final de ese proceso. No es que se ignorase, sobre todo por los buenos “maestros”, la importancia decisiva de las técnicas, entre otros recursos aportados por el aprendiz pero no existía una formulación, así como conceptualización tan explícita con términos específicos sobre esas tales operaciones cognitivas del aprendiz.

Indiscutiblemente, es un concepto moderno que conecta adecuadamente con los principios de la psicología cognitiva, con la perspectiva constructivista del conocimiento y aprendizaje, con la importancia atribuida a los elementos procedimentales en el proceso de construcción de conocimientos, asimismo, con los aspectos diferenciales de los individuos tan enfatizados por toda la psicología cognitiva. Ahora bien, por estrategias de aprendizaje debe entenderse, según Beltrán (2004), “como las secuencias de acción dirigidas a la obtención de metas de aprendizaje. Representan complejas operaciones cognitivas que son antepuestas a los procedimientos específicos de la tarea”. En general, las estrategias de aprendizaje son representadas mentalmente como planes de acción.

No obstante, es discutido si se habla de utilización de estrategias sólo para conductas conscientes de decisión, o también para secuencias de acción que se aplican rutinariamente. Existe un punto medio entre ambas posiciones para el cual las estrategias son comprendidas como modo de proceder que conduce a una meta, que al principio es utilizado conscientemente pero paulatinamente es automatizado aunque permanece con la capacidad de volverse consciente.

Evidentemente, según Borkowsky y colaboradores citados por Briceño (2007) han mostrado que la aparente espontaneidad en el uso que una

persona hace de estrategias de aprendizaje es, en realidad, el resultado de una interacción compleja que incluye el conocimiento que tiene de las estrategias, el conocimiento de las estrategias de coordinación de alto nivel, así como sus creencias motivacionales.

Por otra parte, las reflexiones teóricas que parten de la estructura de situaciones de aprendizaje escolares aceptan que, en comparación con el aprendizaje incidental, la escuela ofrece condiciones estructuralmente favorables para la adquisición de estrategias efectivas de aprendizaje de un grado de generalidad medio. Pues el aprendizaje en la escuela, en comparación con otras situaciones vitales, está, en gran medida, diferenciado temáticamente, estandarizado institucionalmente, además está edificado sobre procesos sistemáticos de larga duración, de tipo acumulativos. El marco constante de la clase se preocupa por una continuidad temática, también por la complejidad. Al mismo tiempo, la estructura de las situaciones, más allá de los contenidos, es mucho más homogénea que lo que vale para las situaciones de la vida cotidiana fuera de la escuela.

Desde una perspectiva evolutiva, con la adquisición de estrategias de aprendizaje, así como de pensamiento, específicas para un contexto en diferentes campos de conocimiento, se edifican al mismo tiempo potenciales estrategias más generales. El conocimiento acerca de la estrategia es, en un comienzo, poco estructurado internamente. En el transcurso del aprendizaje escolar, con el ensanchamiento de la base de conocimiento disponible se debería diferenciar el repertorio de estrategias, tanto que la implementación de estrategias de aprendizaje puede llegar a ser un proceso de adaptación crecientemente flexible.

Por esta razón, Weinstein y Mayer (1986) distinguen primeramente tres grandes grupos de estrategias: estrategias cognitivas, meta cognitivas y estrategias de administración de recursos. Entre las estrategias cognitivas se cuentan estrategias de memorización, elaboración, también de

transformación. Dentro de las de memorias se identifican las estrategias de repetición, entre otras. Las estrategias de elaboración sirven para construir estructuras de sentido al interior de los materiales a aprender, la integración de un nuevo material con el saber ya almacenado, además de la transferencia de lo aprendido a otros contextos. Las estrategias de transformación son, en primer lugar, modos de proceder de reducción de información que estructuran los procesos de selección y codificación.

Debe señalarse que, el segundo grupo de estrategias de aprendizaje lo conforman las llamadas estrategias meta cognitivas, a las que pertenecen las estrategias de planificación, control y regulación del propio proceso de aprendizaje. Una disponibilidad flexible de estrategias meta cognitivas es una condición decisiva para el aprendizaje auto dirigido. El aprendizaje efectivo no sólo exige saber condicionar acerca de las propiedades y la efectividad de los elementos que ayudan para aprender, sino también estrategias de control meta cognitivo que dirigen el propio proceso de aprendizaje. Esto vale tanto para la planificación del aprendizaje, también la selección de estrategias de aprendizaje como para el control de los procesos de comprensión, la modificación de los modos de proceder ante el surgimiento de dificultades de aprendizaje.

Bases Legales

Seguidamente se presentan las bases legales que sustentan esta investigación por lo cual se menciona los artículos y reseña tal y como se encuentran enfocadas en su respectiva ley son las siguientes:

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) establece:

Artículo 102. La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y

modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley.

Artículo 103. Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

Artículo 111. Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La

educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley. El Estado garantizará la atención integral de los y las deportistas sin discriminación alguna, así como el apoyo al deporte de alta competencia y la evaluación y regulación de las entidades deportivas del sector público y del privado, de conformidad con la ley.

La ley establecerá incentivos y estímulos a las personas, instituciones y comunidades que promuevan a los y las atletas y desarrollen o financien planes, programas y actividades deportivas en el país.

Ley Orgánica de Educación (2009), establece:

Educación y cultura

Artículo 4.

La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la realidad. El Estado asume la educación como proceso esencial para promover, fortalecer y difundir los valores culturales de la venezolanidad.

Competencias del Estado docente

Artículo 6. El Estado, a través de los órganos nacionales con competencia en materia Educativa, ejercerá la rectoría en el Sistema Educativo. En consecuencia:

1. Garantiza:

- a. El derecho pleno a una educación integral, permanente, continua y de calidad para todos y todas con equidad de género en igualdad de condiciones y oportunidades, derechos y deberes.

- b. Los servicios de orientación, salud integral, deporte, recreación, cultura y de bienestar a los y las estudiantes que participan en el proceso educativo en corresponsabilidad con los órganos correspondientes.

Deporte y recreación

Artículo 16. El Estado atiende, estimula e impulsa el desarrollo de la educación física, el deporte y la recreación en el Sistema Educativo, en concordancia con lo previsto en las legislaciones especiales que sobre la materia se dicten.

Organización del Sistema Educativo

Artículo 25. El Sistema Educativo está organizado en:

El subsistema de educación básica, integrado por los niveles de educación inicial, educación primaria y educación media. El nivel de educación inicial comprende las etapas de maternal y preescolar destinadas a la educación de niños y niñas con edades comprendidas entre cero y seis años. El nivel de educación primaria comprende seis años y conduce a la obtención del certificado de educación primaria...

La investigación realizada se fundamenta en las bases legales anteriormente mencionadas.

Cuadro N° 1. Mapa de variables

Objetivo General: Proponer el juego como medio de la recreación para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas de 4to grado de educación primaria en la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina”

Objetivo específico	Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems
Identificar los juegos como medio recreativo que puedan utilizar los docentes para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina”	L A R E C R E A C I Ó N	Tipos de juegos	Juego configurativo.	1-2
Juego de entrega			3-4	
El juego de representación de personajes			5-6	
El juego reglado			7-8	
juegos de ejercicio			9-10	
juegos simbólicos			11-12	
juegos tradicionales			13-14	
Describir las ventajas educativas al utilizar el juego como medio recreativo para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina”		Ventajas educativas del juego	Necesidades básicas	15-16
Desarrollo de las potencialidades y habilidades			17-18	
importancia de los valores			19-20	
Estimulo	21-22			
Diseñar un conjunto de estrategias recreativas para desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Rafael Quevedo Urbina”				

Fuente: Peña y Vetencourt (2012)

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se hace referencia al marco metodológico propuesto para esta investigación, en el mismo se señala el tipo de investigación, el diseño y la población objeto de estudio.

Tipo de investigación

El tipo de investigación es descriptivo, al respecto Méndez (2001) define el tipo de investigación descriptiva; como aquella que permite identificar características del universo de investigación, señala formas de conducta y actitudes del universo investigado, establece comportamientos concretos, descubre y comprueba la asociación entre variables de investigación.

Por su parte, para Van y Meyer. (2007), el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

Diseño de investigación

Para Balestrini, (2002), es el plan global de investigación que integra de un modo adecuado y coherentemente correcto las técnicas de recogidas de datos a utilizar, análisis previsto y objetivo. El diseño de una investigación intenta dar de una manera más clara y no ambigua respuesta a las preguntas planteadas en la misma.

Por otra parte, el diseño de investigación según Arias (2004) es la estrategia general que adopta el investigador para responder al problema planteado. Al destacar, que el diseño de investigación se define en función de los objetivos establecidos en el estudio, es importante señalar, que no existe un solo tipo de diseño o modelo de diseño a utilizar para todas las investigaciones. Cada una, contiene en sí misma, un nivel de especificidad, que puede orientarse hacia la exploración, la descripción, la explicación, la experimentación o hacia una propuesta operativa factible, entre otros.

Se trata de un diseño de campo, por cuanto Hernández y otros. (2006:34) señala “los datos relacionados con la problemática se obtienen de forma directa del escenario y se someten análisis para describir las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades”. En este sentido, Pelekais y otros (2005:73) expresan que el diseño de campo “se refiere a los métodos a emplear cuando los datos de interés, se recogen en forma directa de la realidad; estos datos obtenidos directamente de la experiencia empírica, son llamados primarios (datos de primera mano)”.

Población

Otro importante aspecto que se le debe introducir a este capítulo, una vez definido el problema y establecido el campo de estudio, está relacionado con la delimitación de la población o universo de estudio. Desde el punto de

vista estadístico, una población puede estar referida a cualquier conjunto de elementos de los cuales se pretende indagar y conocer sus características, o una de ellas, y para el cual serán válidas las conclusiones obtenidas en la investigación.

Partiendo de esa proposición, se entiende por población según Hurtado y Toro (2001:152), "...el conjunto de elementos, seres o eventos, concordantes entre sí en cuanto a una serie de características, de las cuales se puede obtener alguna información". En este sentido, Hernández y col. (2006:256) definen la población "como el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones, representado por una totalidad de elementos a considerar en una situación dada "

En este caso, se considera como informantes a los treinta y cuatro estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa "Rafael Quevedo Urbina" Al respecto, por tratarse de una población finita y accesible a los investigadores se trabajará con un Censo Poblacional, el cual se define como el recuento de los elementos de una población.

Instrumento y Técnica para la recolección de la información

Hernández y otros (2006) establecen que las fuentes y técnicas constituyen los medios para poder recolectar la información. Según Sabino (2002) el instrumento de recolección de información son los medios de los que se vale el investigador para recolectar la información necesaria para su estudio.

La recolección de la información se realizó mediante la técnica de encuesta: a través de un (01) cuestionario, dirigido a los treinta y cuatro (34) niños y niñas que integran el grado. El cuestionario es definido por Balestrini, M. (2002: 155) como:

Un medio de comunicación escrito y básico, entre el encuestador y el encuestado, facilita traducir los objetivos y las variables de la investigación a través de una serie de preguntas muy particulares, previamente preparadas de forma cuidadosa, susceptibles de analizarse en relación con el problema estudiado.

De allí que, para la recolección de la información, las investigadoras utilizaron un cuestionario con preguntas cerradas y categorías o alternativas de respuesta delimitada con varias alternativas, para que los encuestados se circunscriban a ellas. El encuestado elegirá la opción que considere más adecuada.

Validez del instrumento

Según Hernández y otros. (2006), la validez es la eficacia con que un instrumento mide lo que pretende medir, por lo que para determinar el grado de validez del instrumento a aplicar, se apela al juicio de expertos, los cuáles determinan la congruencia de contenidos, ítems, objetivos, suficiencia y claridad en la redacción de los mismos.

Igualmente, la validez según Stracuzzi (2004: 146) “representa la relación entre lo que se mide y aquello que realmente se quiere medir”. Existen varios métodos para garantizar la evidencia; en el caso específico de la investigación se aplicará la validez de contenido, que según la mencionada autora trata de determinar hasta donde los ítems de un instrumento son representativos (grado de representatividad) del dominio o universo de contenido de las propiedades que se desea medir”.

Para validar los instrumentos utilizados se sometieron a la consideración de un panel de tres expertos en el tema de investigación y/o en metodología quienes revisaron la pertinencia de los ítems formulados con los objetivos de investigación planteados, la claridad en la redacción y la suficiencia de los mismos para medir la variable.

Técnica e instrumento de procesamiento y análisis de datos

Según Balestrini (2002), la información recopilada puede ser presentada de manera organizada a través de varias formas:

1. La presentación escrita. Consiste en incorporar los datos estadísticos recolectados, en forma de texto, a partir de una descripción de los mismos. En aquellos casos donde se manejan pocos ítems, a través de la palabra escrita, es posible dar cuenta de la direccionalidad de tales hechos.
2. La presentación gráfica. Permite representar los fenómenos estudiados a través de figuras, que pueden ser interpretadas y comparadas fácilmente entre sí. Cuando reúnen ciertas características de simplicidad y precisión pueden ser más expositivas que las descripciones verbales.

Por su parte, Méndez, (2001) indica que el investigador debe elegir la forma de presentación que más se ajuste a la naturaleza de la información analizada, el tipo de informe que vaya a presentar, los objetivos, las preguntas de investigación y las hipótesis que espera comprobar. Puede acudir a gráficos, histogramas de frecuencias de distribución de resultados, entre otros. Para estos fines se utilizó la estadística descriptiva, la cual permitió la presentación escrita en cuadros o tablas de frecuencias y la representación gráfica.

En tal sentido, una vez obtenidos los resultados se procedió a la utilización de la estadística como técnica para el análisis de los datos, mediante la estadística descriptiva de distribución de frecuencias, que se define según Hernández y otros (2006) como un conjunto de puntuaciones ordenadas en sus respectivas categorías, igualmente se completaron las distribuciones de frecuencias con sus respectivos porcentajes, y la representación mediante gráficos.

En cada uno de los cuadros de distribución de frecuencia explica los resultados presentados, a tal efecto, Balestrini (2002), citado por Pelekais y otros (2005) expresan que el análisis implica el establecimiento de categorías, la ordenación y manipulación de los datos para resumirlos y poder sacar algunos resultados en función de las interrogantes de la investigación. De la misma manera, la autora (2002) señala: para que los datos tengan significado, es importante introducir un conjunto de operaciones en la fase de análisis e interpretación de los resultados, con el fin de organizarlos e intentar dar respuesta a los objetivos planteados, evidenciar los principales hallazgos, conectándolos de manera directa con las bases teóricas, las variables y con los conocimientos de que dispone el investigador en relación al problema.

Así mismo, se presentan las conclusiones y recomendaciones producto de la investigación; y un conjunto de juegos que se ofrecen para ser utilizados para desarrollar el aprendizaje activo en los niños y niñas de educación primaria.

CAPITULO IV

PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados del instrumento aplicado a los niños y niñas de 4to. Grado de Educación primaria. Los mismos se muestran en cuadros y gráficos con sus respectivos análisis y confrontación con la teoría abordada en el marco teórico.

Cuadro N° 2.

Variable: La recreación

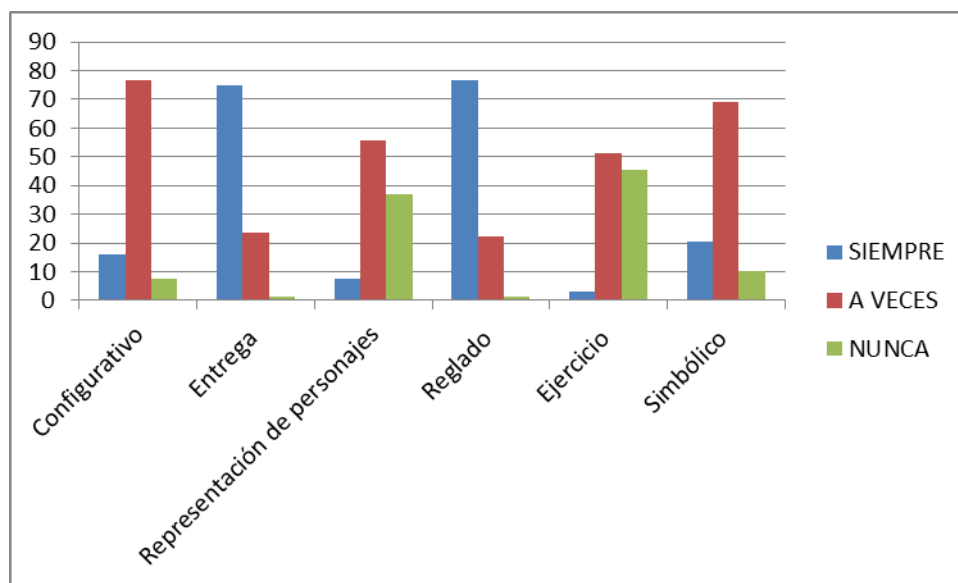
Dimensión: Tipos de juegos

Juegos como medio recreativo que utilizan los docentes para desarrollar el aprendizaje en los niños y niñas de la U.E. Rafael Quevedo Urbina

N°		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
1	Configurativo	16,17	76,47	7,35	99,99
2	Entrega	75	23,52	1,47	99,99
3	Representación de personajes	7,35	55,88	36,76	99,99
4	Reglado	76,47	22,05	1,47	99,99
5	Ejercicio	2,94	51,47	45,58	99,99
6	Simbólico	20,58	69,11	10,29	99,98
7	Tradicionales	14,70	73,52	11,76	99,98

Fuente: instrumento aplicado a los niños y niñas U.E. Rafael Quevedo Urbina (2012)

Gráfico N° 1



1. En relación a los resultados del indicador del juego configurativo se puede decir que en un 76,47%, el docente solo algunas veces planifica actividades que contribuye al logro de un aprendizaje significativo de los niños y niñas, en los resultados obtenidos se muestra la falta de motivación para hacerlo.

2. En cuanto a los juegos de entrega se obtuvo un porcentaje del 75%, de respuestas en donde el docente muestra figuras u objetos al momento que realiza sus actividades, esto ocurre siempre que da su clase.

3. En lo concerniente al indicador de juegos de representación de personajes, se puede expresar que algunas veces con el 55,88%, el docente estimula la participación del niño realizando obras de teatro. Para poder lograr esto es importante que el docente lo realice con un verdadero entusiasmo.

4. Se expresa que en el indicador del juego reglado, el docente establece normas y reglas las cuales los alumnos en un 76,47%, respetan al momento de realizar las actividades.

5. El 2,94% siempre, 51,47% afirmaron algunas veces y el 45,58% nunca. Observando los porcentajes del indicador de juegos de ejercicios, es importante decir que el docente solo algunas veces diseña juegos en donde permite realizar movimientos del cuerpo, pero debe ser todo lo contrario ya que es necesario que el docente integre estas acciones que son esenciales y permite fluir su tensión.

6. En este indicador del juego simbólico, se muestra que solo algunas veces con el 69,11%, el docente permite que el niño realice imitaciones de personajes de la vida real utilizando su propia imaginación. Logrando con esto que el niño bloquee su capacidad creativa para la simulación y representación de personajes imaginados.

7. En el indicador sobre los juegos tradicionales se pudo observar que solo algunas veces con un 73,52%, el docente realiza actividades donde utiliza las tradiciones de la comunidad, es importante decir que el docente no integra este tipo de juegos en sus actividades siendo esto esencia debido a que están muy ligados a la zona y a las costumbres del lugar.

Con los resultados obtenidos se determinó que el docente utiliza otras actividades dentro de las cuales no aparecen los juegos pedagógicos como estrategia para desarrollar el aprendizaje, lo cual no se fundamenta en la teoría constructivista de Piaget cuando habla de que los conocimientos se construyen y el alumno es el verdadero protagonista del aprendizaje; así mismo la teoría sociocultural de Vygotsky en que se aprende mediante la comunicación, y la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel donde se construyen conceptos previamente formados por el niño en su vida cotidiana, por lo tanto el niño aprende por descubrimiento.

En los indicadores analizados se puede inferir que el docente no aplica los juegos pedagógicos como estrategias para desarrollar el aprendizaje significativo; es decir, mediante el juego el niño refleja la vida que lo rodea, tiende a incluir en sus juegos representaciones de la vida real y ficticia. Igualmente ofrece al alumno una forma de adquirir y precisar los conocimientos de manera fácil teniendo la oportunidad de poner en práctica su capacidad creadora, contribuye básicamente a su estabilidad emocional, en la medida en que el siente satisfacción y alegría por alcanzar el objetivo, supera los obstáculos y satisface sus intereses y necesidades.

Cuadro N° 3

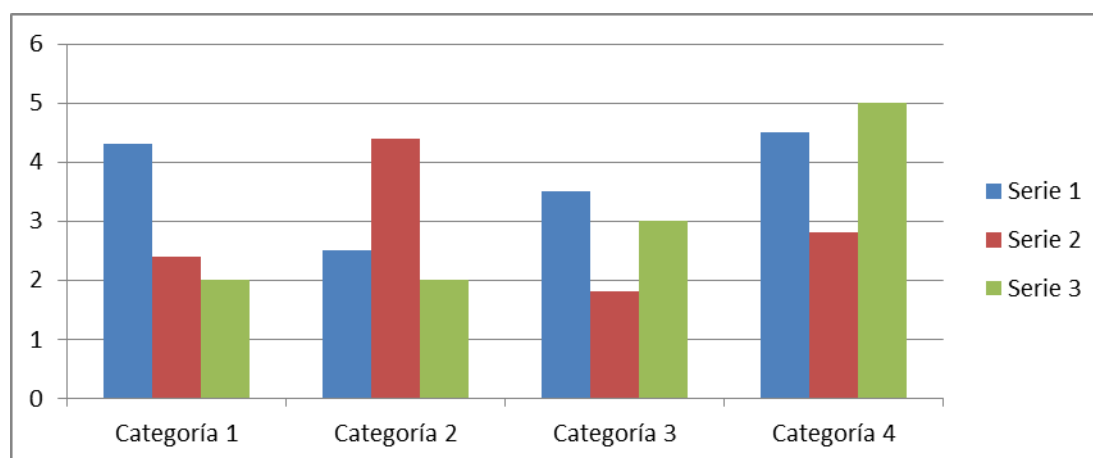
Variable: La recreación

Dimensión: ventajas educativas del juego

N°		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
8	Necesidades básicas	67,64	32,35	-	99,99
9	Desarrollo de las potencialidades y habilidades	80,88	16,17	2,94	99,91
10	Importancia de los valores	38,23	61,76	-	99,99
11	Estimulo	30,88	69,11	-	99,99

Fuente: instrumento aplicado a los niños y niñas U.E. Rafael Quevedo Urbina (2012)

Gráfico N° 2



1. Los resultados resaltan la importancia que tiene el uso de los juegos para los niños y niñas como una necesidad básica, se puede observar en este indicador que el 67,64%, muestra que el juego es parte esencial para la vida ya que les permite aprender, crear y pensar.
2. La mayoría de los niños con un 80,88%, afirmaron que el desarrollo de las potencialidades y habilidades les permite mejorar la escritura, lectura y razonamiento matemático en el proceso de enseñanza, pero que el docente no realiza juegos donde se desarrolle su creatividad.
3. Los niños en el indicador referido a la importancia de valores respondieron con un 61,76%, que algunas veces el docente realiza juegos para mejorar el compañerismo. El docente debe trabajar y poner en práctica los valores que facilite el compañerismo y la armonía en el aula.
4. Analizando los resultados obtenidos en el indicador estímulo, se puede determinar que algunas veces con el 69,11%, el docente planifica actividades donde el alumno participa en clases y comparte con sus compañeros. Es importante decir que el juego es utilizado como una estrategia de integración de aprendizaje y hasta ahora no lo han tomado como prioritario en el proceso educativo.

En tal sentido, se constató que el docente utiliza otras herramientas que le sirven como estrategia al momento de dar la clase, pero que no son motivantes para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. El uso de juegos creativos no solo favorece la atención de los alumnos, sino también sirve como estrategia para promover valores; por lo tanto no se fundamenta en la teoría sociocultural de Vygotsky donde enfoca la adquisición de conocimientos, apropiación de habilidades e incorporación de actitudes, valores, para que exista una mejor relación entre alumno y profesor.

En relación a los resultados se puede decir que el docente al momento de planificar sus clases solo algunas veces permite que el niño practique

juegos y realice dinámicas en grupos, es importante expresar que para poder estimular la participación de los alumnos es necesario utilizar estrategias que conlleve al niño y niña adquirir conocimientos significativo. Se debe tomar en cuenta que el uso de los juegos es fundamental en la vida del niño ya que ponen en práctica su capacidad para crear, ya que al hacer uso del juego fortalece la actitud, inculca valores y activa el compañerismo.

bdigital.ula.ve

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de haber analizado los resultados obtenidos por el instrumento aplicado se llegan a las siguientes conclusiones:

Conclusiones

En relación al primer objetivo planteado es importante decir que el docente utiliza otras actividades dentro de las cuales no aparecen los juegos pedagógicos como estrategia para desarrollar el aprendizaje. Sin embargo, utiliza algunos juegos y aplica estrategia para desarrollar el aprendizaje, el juego no es un lujo sino una necesidad, esto debe servir de guía para el logro de su desarrollo físico, intelectual, social y emocional. Por este motivo, resulta imprescindible que el docente realice actividades con esencia de un aprendizaje significativo para la vida, el alumno aprende mucho más fácil si lo hace con disfrute y gozo, se despierta el interés en el educando.

En referencia al segundo objetivo se puede decir que el juego contiene ventajas que permite al educando alcanzar objetivos de forma agradable, a la vez se logra una buena salud física y mental del alumno, una formación de personalidad acorde con las exigencias de nuestra sociedad. Es importante resaltar que el docente puede utilizar el juego para desarrollar habilidades y destrezas, estimular al niño/a en sus actividades diarias, esto conlleva a una mejor relación con los demás y promueve una educación en valores.

Por lo tanto los educandos formados con esta actitud ante la vida, cuando sean adultos no harán del trabajo un juego inconsciente y responsable, sino por el contrario le darán el valor que tiene como fuerza creadora, actividad productiva y deber social.

Recomendaciones

1. Estimular a los niños y niñas a través de los juegos pedagógicos para así lograr un aprendizaje significativo y al mismo tiempo se inculcan valores.
2. Utilizar los juegos pedagógicos en las distintas áreas académicas para así ejercitar la memoria ya que de esta manera se logra educar para la vida.
3. Los docentes deben actualizarse en lo referente a estrategias de enseñanza ya que estas son motivantes que faciliten el aprendizaje.
4. Utilizar juegos como el bingo de multiplicar, puesto que el mismo sirve para estimular las áreas de lógica matemática por ser un juego donde el educando aprende a contar.
5. Los juegos diseñados se pueden aplicar en cualquier momento de la rutina diaria por ello es pertinente acotar que no necesariamente se debe buscar el horario adecuado para aprender jugando y enseñar jugando.

CAPITULO VI
PROPUESTA DE ESTRATEGIAS RECREATIVAS
PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA U.E. RAFAEL QUEVEDO URBINA

Introducción

El juego siempre ha constituido la mejor herramienta para alcanzar objetivos de aprendizaje en los educando; es necesario resaltar que el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobre todo permite conocer, respetar, valorarse a sí mismo como también a los demás. La capacitación del docente es un factor clave para llevar a cabo las actividades dentro del aula sobre todo cuando se trata de niños y niñas que se encuentran en educación primaria puesto que sus conocimientos previos y vivencias de las diferentes actividades se logran reforzar mediante el juego.

El juego es primordial puesto que el mismo sirve de estrategia metodológica para la enseñanza-aprendizaje, de esta manera, la presente propuesta persigue diseñar un conjunto de juegos que pueden ser empleados por los educandos para reforzar sus conocimientos, es preciso señalar que cuando se logra despertar el interés de los educandos por el juego en función de su aprendizaje, puede satisfacer sus necesidades de descubrir, lo que significa una fuente de placer que le ayuda a ganar confianza en sí mismo y en los demás; esto permite al juego un importante papel estimulador para el aprendizaje y la adaptación a los niveles educativos superiores.

Objetivos de las Estrategias

1. Desarrollar el aprendizaje significativo a través de la aplicación de diversos juegos en los niños y niñas

2. Lograr comunicación efectiva entre los docentes y los estudiantes a través de los juegos recreativos
3. Desarrollar la creatividad y el entusiasmo en los niños y niñas
4. Reforzar la importancia de los valores
5. Estimular el desarrollo de sus habilidades intelectuales

Descripción de las Estrategias

A continuación se presenta una descripción de los juegos diseñados como parte de una estrategia que conduce al desarrollo de un aprendizaje significativo por parte del niño y niña que cursan educación primaria es importante acotar que cada juego se muestra de manera detallada con sus instrucciones para que pueda ser aplicado por el docente.

Nombre del juego: BUSCA Y ASOCIA

Definición: Consiste en un juego compuesto por un conjunto de tarjetas que muestran diferentes imágenes donde los jugadores tendrán que destapar las fichas y buscar la pareja de esta imagen que no va hacer el mismo dibujo pero que ambas de igual forma tienen relación por lo tanto el jugador le tocara asociar imágenes para obtener el par correcto.

Objetivo: Estimular la memoria mediante la visualización y asociación de las imágenes.

Materiales: Cartón, tijeras, regla, goma, imágenes, palabras.

Elaboración del juego:

- Se realizan 24 cortes de cartón de 6x6 cm
- Se pegan 12 imágenes relacionadas en el campo pedagógico

- Se pegan 12 imágenes diferentes a las anteriores pero que de igual forma poseen relación entre sí.

Desarrollo del juego: El juego puede tener de 2 a 6 jugadores, para empezar se colocan las imágenes para que los niños (as) observen y describan explicándoles que existe una relación entre cada una de ellas, luego voltearan las tarjetas y se mueven para separarlas, se procede a jugar, cada jugador debe ir levantando dos tarjetas y reconocer la relación que existe entre sí, la asociación es correcta deberá continuar jugando y si son diferentes pierde el turno así sucesivamente hasta descubrir todos los pares de tarjetas el ganador del juego es el niño(a) quien obtenga el mayor número de parejas.

Alcance de la actividad: Mediante este juego el niño y la niña estimulará el área cognitiva al momento que piense y memorice, permitiendo la creatividad para relacionar cada pareja de tarjetas, así como también promueve el trabajo en equipo, la participación y el respeto por los demás.

Nombre del juego: BINGO DE MULTIPLICAR

Definición: Consiste en un juego donde los participantes podrán aprender las tablas de multiplicar este estará compuesto por tarjetas grandes y se podrá observar números salteados que representan los resultados de cada multiplicación los jugadores deberán completar los números de su cartón según van saliendo en el sorteo.

Objetivo: Promover el aprendizaje de las tablas de multiplicar.

Materiales: cartón, tijeras, lápiz, marcador, regla, goma, números, bolsa de tela, palabras.

Elaboración del juego

Realización de los cartones:

Se cortan 15 tablas de cartones de 15x20 cm, luego se marcan 4 líneas horizontales y 2 líneas verticales con color deseado y finalmente se le colocan números salteados que son los resultados de la multiplicación.

Realización de las fichas:

Se cortan rectángulos de 6x3 cm, se le colocan las multiplicaciones de la tabla de multiplicar.

Desarrollo del juego: Este juego se recomienda que sea en grupos y que no exceda de tres participantes, se le facilita a los grupos de niños y/o niñas los cartones donde están los resultados de las tablas de multiplicar, luego se procederá a mover una bolsa donde se encontraran las fichas de las multiplicaciones referentes a la tabla de multiplicar, para que los niños (as) de cada grupo vayan marcando con la ficha donde corresponda y así llenar completamente el cartón. El grupo de niños (as) en llenar la tabla debe cantar bingo y de esa manera gana el juego.

Alcance de la actividad: Mediante este juego el niño y la niña estimulará el área cognitiva cuando razone e internalice los conocimientos que va adquiriendo al jugar, estimula el trabajo en equipo al estar compartiendo el juego con sus compañeros, la participación y el respeto por el derecho de palabra.

Nombre del juego: DOMINÓ

Definición: Consiste en un juego compuesto por un conjunto de fichas donde los jugadores tendrán que ubicar correctamente las piezas usando como referencia la definición y/o imágenes, colocarlas en secuencia hasta terminar colocando todas las fichas en su lugar.

Objetivo: Obtener un aprendizaje significativo por medio de las definiciones e imágenes.

Materiales: cartón, marcadores, imágenes, palabras, goma, tijera.

Elaboración del juego:

Se hacen 28 piezas de cartón de 10x5 cm

Cada lado de la pieza de cartón se divide en 5x5 cm

Colocar en una de las divisiones de la pieza una definición y en la otra división una imagen ambas diferentes en la pieza.

La definición corresponde a la imagen que está en otra pieza y viceversa, el mismo se jugara en secuencia, por lo tanto no puede haber definición, ni imagen repetida.

Dos de las piezas tendrán un cuadro blanco en una de sus divisiones y una pieza será completamente blanca.

Este juego debe tener un total de 13 definiciones y 13 imágenes, ninguna de las imágenes ni definiciones se repiten.

Desarrollo del juego: El juego tiene un numero de 4 jugadores en el cual habrán 28 piezas que serán repartidas de 7 para cada participante, comienza el juego quien posea la pieza de color blanca, el niño o niña deberá colocar la pieza que corresponda a la definición o imagen que indique el extremo de la otra pieza del domino o viceversa, así sucesivamente hasta que las piezas se acaben. El participante que no posea alguna pieza pasa el turno al compañero que le sigue. Gana el niño o niña que logre colocar todas sus piezas primero.

Alcance de la actividad

Mediante este juego el niño y la niña estimularán el área cognitiva cuando piense que ficha debe colocar en las puntas de las hileras del juego, también permite la interacción con sus compañeros, la participación y el respeto por el derecho de palabra.

Nombre del juego: DESAFÍO AL SABER

Definición: Consiste en un juego de tablero, los participantes avanzan de acuerdo al número que indique el dado, al momento de caer en la casilla de preguntas tienen que contestar correctamente para poder adelantarse y llegar a la última casilla que permite al jugador ser el ganador.

Objetivo: Reforzar el conocimientos y obtener un aprendizaje significativo en cada participante través de preguntas y respuestas.

Materiales: cartón, regla, marcadores, tijeras, imágenes, letras, números, goma, dado, monedas, palabras.

Elaboración del juego

Realización del tablero:

Se corta un cartón con medidas de 32x32 cm para el tablero

Se pintan cuadros de color carne y otros de color verde de 3x3 cm

Cada cuadro va ir numerado del 1 al 52 sin contar el cuadro de salida y de llegada

Algunos cuadros tendrán pintadas caras felices, escaleras y toboganes.

Realización de las tarjetas:

Se cortan 30 fichas de 3x8 cm para las tarjetas.

Se pintan de color verde, en cada una de ellas estará anotada una preguntas del área integral con su respectivas respuestas.

Desarrollo del juego: El juego puede tener de 2 a 4 jugadores, cada jugador escoge una ficha de su color preferido, se lanza el dado y el número más alto comienza. El primero en salir lanza el dado y mueve su ficha el número de casillas que indica el dado.

Cuando la ficha cae en la casilla de color verde, le corresponde contestar una pregunta. Si el jugador contesta la pregunta correctamente avanza una casilla que está representada con una cara feliz, en caso contrario deberá retroceder a su posición anterior.

En caso de que el jugador caiga en la casilla que tiene la escalera le tocara subir hasta donde este indique y si cae en la casilla con tobogán le tocara bajar hasta donde este indique.

Todas las cartas leídas pasaran al final para ser reutilizadas si fuese necesario. El jugador que llegue a la salida será el ganador.

Alcance de la actividad: Mediante este juego el niño y la niña estimulará el área cognitiva cuando refuerce los conocimientos a medida que va jugando, promueve una competencia sana, estimula el aprendizaje significativo, permite la interacción con sus compañeros, la participación y el respeto por el derecho de palabra.

Nombre del juego: ARMA Y APRENDE

Definición: Consiste en un juego interactivo donde los niños y niñas observan la imagen completa que contiene todos los nombres de sus partes, los jugadores les tocara memorizar donde se ubican estas piezas, ya que serán extraídas y revueltas para luego ser colocadas en su lugar de manera correcta.

Objetivo: Estimular el aprendizaje por medio de la construcción de las piezas que identifican las partes de la imagen.

Material: cartón, imágenes, anime, goma, colores, palabras, marcador, bolsa de tela.

Elaboración del juego:

Se corta un cartón con medidas de 35x48 cm

Se corta un anime con medidas de 35x48 cm

Se busca una imagen grande y nítida que contenga todas sus partes con medidas de 35x48 cm

Encima del cartón se pega el anime y la imagen. Pegar a los lados el significado de cada una de las partes del dibujo.

Se cortan solamente las palabras que corresponde a la definición de las partes de la imagen, de modo que estas puedan ser extraídas cada vez que se requiera.

Desarrollo del juego: Este juego se recomienda que sea en grupos y que no exceda de tres participantes, para comenzar a jugar se le enseña a los jugadores la imagen completa que deberán memorizar para extraer todas las piezas que tienen escritas las palabras que son el nombre de las partes de la imagen, se colocan en una bolsa para proceder a mover, después el jugador saca la ficha y tendrá que ubicarla correctamente, si lo hace bien sigue jugando, y si no le pasa el turno al compañero, gana el juego el que coloque más partes en la imagen.

Alcance de la actividad: Mediante este juego el niño y la niña estimulará el área cognitiva cuando ponga en práctica su habilidad para memorizar, ordenar y construir la imagen, también fortalecerá la lectura y los

conocimientos a medida que va jugando, promueve una competencia sana, estimula el área social cuando este se relaciona con sus compañeros durante la construcción del juego.

bdigital.ula.ve

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Acosta, L. (2002). **La Recreación: una estrategia para el aprendizaje.** Universidad Nacional Experimental Rafael Maria Baralt. Ediciones Kinesis.

Arias, Fidias (2004). **El Proyecto de Investigación.** Guía para su Elaboración. Editorial Episteme. ORIAL EDICIONES. Tercera Edición. Caracas Venezuela

Ausubel, D. P. (2002). **Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva.** Ed. Paidós. Barcelona.

Balestrini, Miriam. (2002). **Como Realizar un Proyecto de Investigación.** Editorial B.L. Asociados. Caracas, Venezuela

Barriga Y Hernández (2002) **Las Estrategias de Aprendizaje Cooperativo y el Desarrollo de Habilidades Cognitivas**

Barriga y Hernández, (2002). **Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista.** México: editorial Mc. Graw – Hill, segunda edición 456 pág.

Beltrán, J (2004) **Estrategias de aprendizaje** editorial Simpe Madrid.

Borkowsky, J. G. y Muthukrishna, **Meta cognición en el salón de clase,** San Diego, Academic Press, 1992.

Briceño H (2007) **“Plan de Capacitación sobre recreación para los Docentes”** Trabajo de grado para optar al título especialista en gerencia educacional Upel.

Caicedo D. (2009) **Clasificación del Juego** Biblioteca Widget Colombia

Chávez, N. (2005). **Introducción a la Investigación Educativa.** Caracas: Gráfica S.A.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). Gaceta oficial de la República Bolivariana de Venezuela. Extraordinaria N° 5.453

Convención sobre los derechos del niño (2011). On-line Disponible en: <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/docs/e-conv-niños-resum.html>

Escuela para maestros- Buenos Aires, Rep. Argentina: Circulo latino austral S.A., 2003, Montevideo, Rep. Oriental del Uruguay, Cadiex Internacional S.A., 2004.

Felibertt (2007) **La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño** San Francisco De Yare, Edo. Miranda.

Ferreiro G y Calderón M, (2003). **El ABC del aprendizaje cooperativo. Trabajo en equipo para enseñar y aprender.** México. Editorial trillas, 106 pág.

García E. y Alarcón M. (2011) **Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña.** Diplomada en Educación Infantil (España)

Gómez O. (2000). **Evaluación y Calidad Educativa** Ediciones Depalma. Buenos Aires, Argentina.

González Y y Villegas D, (2010). **La didáctica lúdica como un recurso educacional para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de educación primaria.** Tesis para optar al título de educación Básica Integral NURR Trujillo.

Guerrero (2006) **Juegos Recreativos** Caracas: Cial-Venezuela.

Hernández, Fernández y Baptista (2001) **Metodología de la investigación.** Mc Graw Hill Interamericana México.

Hernández, R. (1997) **Metodología de la Investigación.** Editorial Mc Graw Hill. Madrid - España.

Hernández, R., Fernández C. y Baptista P. (2006). **Metodología de la investigación.** México. Editorial Mc Graw Hill.

Hurtado y Toro (2001), **Paradigmas y Métodos de Investigación en tiempos de cambio.** Edición: Espíteme Consultores Asociados CA Venezuela.

Incarbone, O. y Guinguis, H. (2006). **Actividades Recreativas. Juegos, campamentos, bailes y canciones.** Editorial stadium.

Ley Orgánica de Educación (2009). Ministerio del Poder popular para la Educación. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, Caracas. Ediciones IESA.

Márquez, (2008). **Juegos como estrategia didáctica para la promoción de los valores sociales en los estudiantes de educación primaria en las escuelas primarias.**

Méndez, C. (2001) **Metodología. Diseño y desarrollo del proceso de investigación**. Bogotá. Colombia. Editorial Mc. Graw Hill.

Moncada (2000) **Juegos**. Editorial Humanistas

Montañes, J. y Parra, M. (2000). **El juego en el medio escolar**. Universidad de castilla La Mancha.

Moreno, J. (2008). “**El aprendizaje a través del juegos**”. Ediciones aljibe

Moreno, Y (2003). **Juego y Creatividad**. Madrid, España: Moronta.

Ojeda G. y Reyes I (2006) **Estrategias de Aprendizaje Cooperativo y desarrollo de habilidades cognitivas** Piura – Perú

Pelekais, C. (2005). **El ABC de la investigación. Una aproximación teórico Práctica**. Ediciones Astro Data, Maracaibo-Venezuela.

Piaget, J. (1999). **La Formación del Símbolo en el Niño**. Buenos Aires.

Piñero, (2008). **El juego como estrategia didáctica en el logro del aprendizaje significativo en los niños y niñas de la II etapa de educación básica** en la Escuela Bolivariana “Los Haticos” del Municipio Moran del Estado Lara.

Ríos, P. (2006). **Psicología. La Aventura de Conocernos**. Postgrado de la Universidad Experimental Libertador. Editorial texto. Segunda edición. Caracas- Venezuela.

Robles E. (2010) **Juego recreativos para contribuir a la formación del valor solidaridad en los niños y niñas de 8 a 10 años** Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui. Venezuela.

Rodríguez, S. (2009). “**Juegos recreativos para contribuir a la formación del valor responsabilidad**”. Tesis de investigación.

Sabino, C. (2002). **El Proceso de la investigación**. Editorial Gianapo. Caracas.

Serrano (2001) **Investigación** material mimeografiado UPEL. Valera.

Stracuzzi, S. (2004). **Metodología de la investigación cualitativa**. Caracas: FEDUPEL. UNA (1979). Proyecto de creación de la Universidad Nacional Abiertas.

U.P.E.L (2003). **Manual de Trabajo de Grado de Maestría y Tesis Doctóres.** Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Valero T y Araujo L, (2008). **Importancia del juego como estrategia para lograr aprendizajes significativos.** Tesis para optar al título de educación Básica Integral NURR Trujillo.

Van D. Meyer W. (2007) **Manual de Técnicas de la Investigación Educativa.** Disponible en [http://www.books. Google. Com](http://www.books.Google.Com)

Vygotsky, L. (1995). **Pensamiento y lenguaje.** Ed. Paidós. Barcelona.

Winstein y Mayer, (1986), **El Profesor y las Estrategias de Aprendizaje** New York, Mac Millán,

Woolfolk A, (1999). **Psicología educativa.** México: editorial mexicana, séptima edición. 662 pág.

bdigital.ula.ve

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
PAMPANITO ESTADO TRUJILLO

INSTRUMENTO PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4to GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA

Estimada (o) Docente

Es grato dirigimos a usted, para solicitarle su valiosa colaboración en una investigación que estamos realizando titulada **“JUEGOS PEDAGOGICOS COMO MEDIO DE LA RECREACIÓN PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE”**, con el propósito de optar al título de Licenciadas en Educación Integral, la cual requiere de la aplicación de un cuestionario, cuyas respuestas deben ser dadas por los estudiantes.

No es necesario que se identifiquen, pues los datos requeridos son de estricta confidencialidad.

Gracias por su colaboración

Br. Katuska Peña.

Br. Endyr Vetencourt

Instrucciones:

A continuación se presenta una serie de situaciones, marque con una (X) la alternativa que considere correcta.

**CUESTIONARIO DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS
DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

1. ¿Desarrolla tu docente actividades de juegos durante las clases que te permitan formar y crear personajes simbólicos (animales, personas, entre otros), en tu proceso de actividades?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

2. ¿Durante las horas de clase tu docente realiza mosaicos (piezas de colores), para lograr un aprendizaje creativo en los contenidos?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

3. ¿Tu docente permite que observes objetos para luego nombrar sus partes?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

4. ¿Cuándo tu docente da la clase muestra figuras u objetos relacionados al tema?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

5. ¿Realiza tú docente obras de teatro en donde dramatizas a personas, animales, cosas, entre otros?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

6. ¿Permite tú docente que escojas tu propio personaje dentro de las obras de teatro?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

7. ¿Aplica tú docente juegos en donde coloca normas o reglas al momento de realizar la actividad?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

8. ¿Cuando trabajas con tus compañeros respetas las reglas de las actividades que se realizan en clases?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

9. ¿Diseña tú docente juegos donde te permite realizar movimientos del cuerpo (saltar, aplaudir, entre otros)?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

10. ¿Utiliza tú docente elementos no convencionales (aromas, música, entre otros), para desarrollar la imaginación al momento de hacer las tareas?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

11. ¿Crees que es necesario realizar actividades donde desarrolles la imaginación (manualidades, pintura, collage, entre otros)?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

12. ¿Permite tu docente que imites personajes de la vida real (mama, papa, maestra, entre otros)?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

13. ¿Realiza tu docente actividades donde utiliza las tradiciones de tu comunidad (danzas, actividades recreativas, entre otros)?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

14. ¿Tu docente elabora juegos relacionados con la tradición de tu comunidad (papagayos, entre otros)?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

15. ¿Crees que el juego es parte importante en tu vida?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

16. ¿Crees que el juego te permite aprender, crear y pensar?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

17. ¿Te gustaría realizar tareas donde desarrolles la creatividad?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

18. ¿Realiza tu docente juegos donde te permite mejorar tu escritura, lectura, razonamiento matemático, entre otros?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

19. ¿Crees que con el uso del juego puedes desarrollar lazos afectivos, disciplina, respeto, entre otros?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

20. ¿Realiza tu docente juegos para mejorar el compañerismo dentro de tus horas de clase?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

21. ¿Realiza tu docente actividades que te permiten participar en clases y compartir con tus compañeros?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

22. ¿Crees que el juego permite desarrollar tu manera de pensar?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

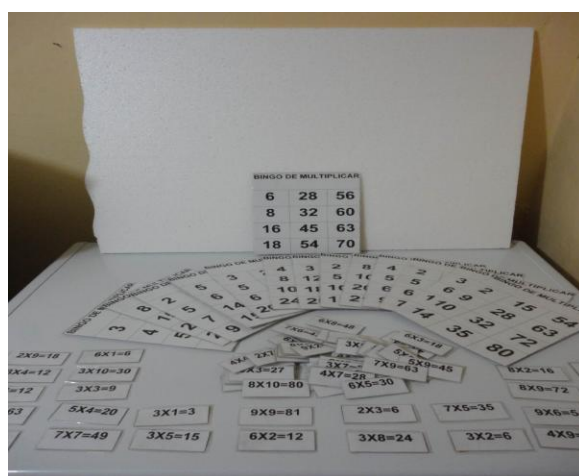
Aplicación del instrumento



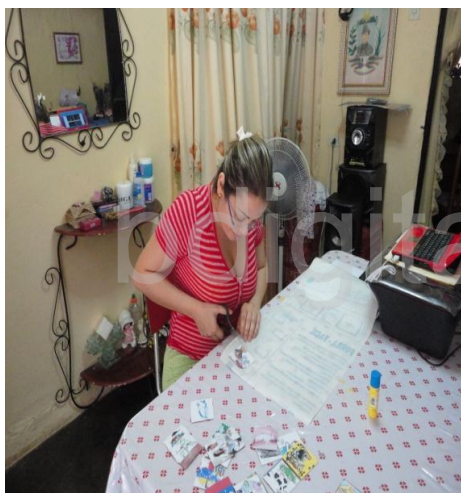
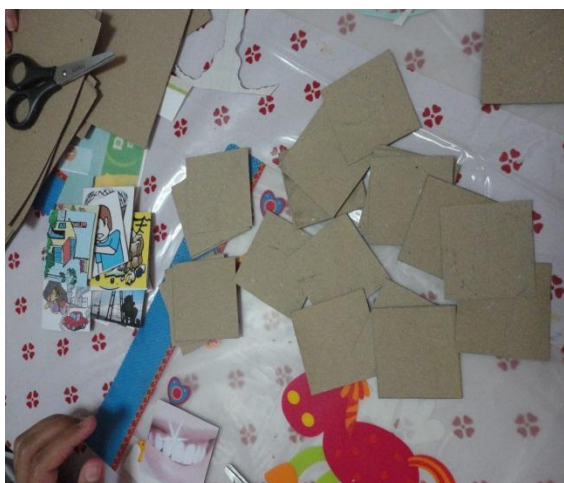
Elaboracion del juego desafio al saber



Elaboración del juego bingo de multiplicar



Elaboracion del juego busca y asocia



Elaboración del juego domino



Elaboración del juego arma y aprende

