



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA

LOS JUEGOS RECREATIVOS EXTRAESCOLARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS SÉPTIMOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA RICARDO SÁNCHEZ DE LA CIUDAD DE IBARRA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Física

AUTOR:

Varela Tafur Leónidas Francisco

DIRECTOR:

Msc. Jesús León Vinuesa

Ibarra, 2016

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado participar como Director del Trabajo de Grado con el siguiente tema: **LOS JUEGOS RECREATIVOS EXTRAESCOLARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS SÉPTIMOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA RICARDO SÁNCHEZ DE LA CIUDAD DE IBARRA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015.** Trabajo realizado por el señor egresado: Varela Tafur Leónidas Francisco, previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Física.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad.

El Director



Msc. Jesús León Vinuesa

Ibarra, 5 de Abril del 2016

DEDICATORIA

A mi madre quien ha sido un modelo a seguir, quien con sus consejos y sabias enseñanzas pudo sembrar en mí el pensamiento positivo de ser un profesional e hizo de mí una persona responsable e independiente de mis actos y lo he reflejado en el transcurso de esta etapa de mi vida.

Dedico el presente logro a todas las personas que directa e indirectamente me han colaborado y me han apoyado moralmente, estando a mi lado en los momentos más difíciles de mi vida y han logrado que no decaiga para que pueda obtener mi sueño de ser profesional.

Este triunfo es para las personas que más amo, que siempre creyeron en mí y por los cuales alcancé uno de mis tantos sueños.

Leonidas Varela

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte por darme la oportunidad de profesionalizarme y ser un ciudadano productivo, para contribuir al desarrollo de mi familia y del país.

A los señores catedráticos quienes a través de sus conocimientos y experiencias me motivan y comprometen a ser profesional de alto nivel y ética.

De manera muy especial al Msc. Jesús León Vinuesa Director de trabajo de Grado, quien con su apoyo incondicional y profesionalismo supo guiarme de la manera más oportuna en la realización de mi Tesis para así poder obtener mi licenciatura.

El Autor.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido

TEMA.....	i
ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	v
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I.....	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 ANTECEDENTES.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.4.1 Unidades de observación.....	6
1.4.2 Delimitación espacial.....	6
1.4.3 Delimitación temporal.....	6
1.5 OBJETIVOS.....	6
1.5.1 Objetivo general.....	6
1.5.2 Objetivos específicos.....	6
1.5 JUSTIFICACIÓN.....	7
1.7. FACTIBILIDAD.....	8
CAPÍTULO II.....	9
2. MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
2.1.1 Fundamentación Filosófica.....	10
2.1.2 Fundamentación Psicológica.....	11
2.1.3 Fundamentación Pedagógica.....	12
2.1.4 Fundamentación Sociológica.....	13
2.1.5 Fundamentación Axiológica.....	14

2.1.6	Fundamentación legal.....	16
2.1.7	Conceptualización de los juegos tradicionales.....	17
2.1.8	El espacio de juego.....	18
2.1.10	Pequeños juegos deportivos.....	20
2.1.10.1	Balón rodante.....	20
2.1.11	Reglas del juego	21
2.1.12	La estructura del juego: individualización, competición y cooperación.	21
2.1.13	Características de los juegos.....	24
2.1.13.1	La estructura de meta individual:	24
2.1.13.2	El juego de competición	24
2.1.13.3	El juego de cooperación.....	25
2.1.14	El juego de reglas	25
2.1.15	Juegos didácticos	26
2.1.16	Desarrollo integral.....	27
2.1.17	El juego y el desarrollo integral	28
2.1.18.	La individualización	31
2.1.19	Socialización	32
2.1.20	Desarrollo cognitivo.....	33
2.1.21	Creatividad.....	33
2.1.22	La variación de juegos	35
2.1.22.1	Originalidad.....	35
2.1.22.2	Reglas.....	35
2.1.23	Técnicas deportivas	36
2.1.24	Desarrollo motriz.....	36
2.1.24.1	Correr.....	36
2.1.24.2	Saltar.....	36
2.1.24.3	Lanzar	37
2.1.24.4	Velocidad	37
2.1.24.5	Fuerza.....	37
2.1.24.6	Resistencia	37
2.1.25	Desarrollo actitudinal.....	38

2.1.25.1 Participación	38
2.1.25.2 Respeto.....	39
2.1.25.3 Solidaridad	39
2.1.25.4 Ética	39
2.1.25.5 Social	40
2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL	40
2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS	42
2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	44
2.5 MATRIZ CATEGORIAL.....	45
CAPÍTULO III.....	46
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	46
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	46
3.1.1. Investigación Bibliográfica.....	46
3.1.2. Investigación de Campo.....	46
3.1.3. Investigación descriptiva	46
3.1.4. Investigación Propositiva	47
3.2 MÉTODOS.....	47
3.2.1. Método Inductivo.....	47
3.2.2. Método Deductivo	47
3.2.3. Método Analítico	47
3.2.4. Método Sintético	48
3.2.5. Método Estadístico	48
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	48
3.4 POBLACIÓN	48
3.5. MUESTRA	49
CAPÍTULO IV	50
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	50
4.1.1 Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta aplicada a los niños de la Escuela Ricardo Sánchez.....	51
4.1.2 Ficha de Observación para verificar el desarrollo integral de los estudiantes	63

CAPÍTULO V	78
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
5.1 Conclusiones	78
5.2 Recomendaciones	78
5.3 CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	79
CAPÍTULO VI	82
6. PROPUESTA ALTERNATIVA	82
6.1. TÍTULO	82
6.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	82
6.3 FUNDAMENTACIÓN	83
6.4 OBJETIVOS.....	89
6.4.1 Objetivo General	89
6.4.2 Objetivos Específicos.....	89
6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....	90
6.6 Desarrollo de la propuesta	90
6.7 IMPACTO.....	124
6.7.1 Impacto educativo	124
6.7.2 Impacto social	124
6.7.3 Impacto Psicológico	124
6.8 DIFUSIÓN	125
6.9 BIBLIOGRAFÍA	126

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1	Población.....	48
Cuadro N° 2	Seleccione la actividad recreativa.....	51
Cuadro N°3	Qué tiempo te dedicas a jugar diariamente.....	52
CuadroN°4	Practicas juegos recreativos.....	53
Cuadro N° 5	Cultivar los valores.....	54
Cuadro N° 6	Ayudado a mejorar el conocimiento.....	55
Cuadro N° 7	Ayudado a mejorar la motricidad.....	56
Cuadro N° 8	Qué juego recreativo practicas.....	57
Cuadro N° 9	Señala el motivo por el que no lo haces.....	58
Cuadro N°10	Dónde aprendes a jugar.....	59
Cuadro N° 11	Incentiva para que realices juegos recreativos.....	60
Cuadro N° 12	Existe escuela programa juegos recreativos.....	61
Cuadro N° 13	Participar programa de juegos recreativos.....	62
Cuadro N° 14	Resuelve problemas de la vida diario.....	63
Cuadro N° 15	Inventa nuevas formas de movimiento.....	64
Cuadro N° 16	Desarrolla la creatividad.....	65
Cuadro N° 17	Conoce las reglas de los juegos.....	66
Cuadro N° 18	Tiene capacidad de aprendizaje motor.....	67
Cuadro N° 19	Aplica las reglas de los juegos tradicionales.....	68
Cuadro N° 20	Coordinación y control de las habilidades.....	69
Cuadro N° 21	Realizan juegos de persecución.....	70
Cuadro N° 22	Habilidad coordinativa.....	71
Cuadro N° 23	Mantiene el equilibrio en todo momento.....	72
Cuadro N° 24	Jugando, respeta las opiniones de los demás.....	73
Cuadro N° 25	Se integra al grupo de juego.....	74
Cuadro N° 26	Respeta las normas o reglas de los juegos.....	75
Cuadro N° 27	Interés en las diferentes actividades grupales.....	76
Cuadro N° 28	Coopera y da ayuda a los demás.....	77

INDICE DE GRÁFICOS

Grafico N° 1	Seleccione la actividad recreativa.....	51
Grafico N° 2	Qué tiempo te dedicas a jugar diariamente.....	52
Grafico N° 3	Practicar juegos recreativos.....	53
Grafico N° 4	Cultivar los valores.....	54
Grafico N° 5	Ayudado a mejorar el conocimiento.....	55
Grafico N° 6	Ayudado a mejorar la motricidad.....	56
Grafico N° 7	Qué juego recreativo practicas.....	57
Grafico N° 8	Señala el motivo por el que no lo haces.....	58
Grafico N° 9	Dónde aprendes a jugar.....	59
Grafico N° 10	Incentiva para que realices juegos recreativos.....	60
Grafico N° 11	Existe escuela programa juegos recreativos.....	61
Grafico N° 12	Participar programa de juegos recreativos.....	62
Grafico N° 13	Resuelve problemas de la vida diario.....	63
Grafico N° 14	Inventa nuevas formas de movimiento.....	64
Grafico N° 15	Desarrolla la creatividad.....	65
Grafico N° 16	Conoce las reglas de los juegos.....	66
Grafico N° 17	Tiene capacidad de aprendizaje motor.....	67
Grafico N° 18	Aplica las reglas de los juegos tradicionales.....	68
Grafico N° 19	Coordinación y control de las habilidades.....	69
Grafico N° 20	Realizan juegos de persecución.....	70
Grafico N° 21	Habilidad coordinativa.....	71
Grafico N° 22	Mantiene el equilibrio en todo momento.....	72
Grafico N° 23	Jugando, respeta las opiniones de los demás.....	73
Grafico N° 24	Se integra al grupo de juego.....	74
Grafico N° 25	Respeta las normas o reglas de los juegos.....	75
Grafico N° 26	Interés en las diferentes actividades grupales.....	76
Grafico N° 27	Coopera y da ayuda a los demás.....	77

RESUMEN

El presente Trabajo de investigación hace mención a los juegos recreativos extraescolares y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas de los séptimos grados de educación general básica de la Escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra, durante el año lectivo 2014 – 2015. Este trabajo de grado tuvo como propósito esencial analizar los juegos recreativos extraescolares y su incidencia en el desarrollo integral. Posteriormente se elaboró la justificación donde se explicó las razones por las que se realizó esta investigación, cuáles son los aportes, a quienes va a beneficiar de los resultados obtenidos. Para la elaboración y construcción del Marco Teórico se recopiló la información de acuerdo a las categorías presentadas en la investigación, en este caso se refiere a los juegos recreativos extraescolares y desarrollo integral, las mismas que se apoyaron en libros, revistas, internet y otros documentos de apoyo. Luego se procedió a desarrollar el Marco Metodológico, que se refiere a los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, luego de aplicar las encuestas y ficha de observación a los estudiantes, se procedió a representar en cuadros y diagramas circulares y posteriormente se analizó e interpretó cada una de los ítems, después se redactó las conclusiones y recomendaciones, las mismas que sirvieron para la elaboración y construcción del programa de juegos extraescolares, estos aspectos ayudarán al fortalecimiento de la formación integral. El programa contendrá aspectos relacionados con el desarrollo de mente, cuerpo y actitud, estos tres aspectos fusionados, se refiere a la formación integral que es lo que necesitan los niños en los actuales momentos para superar esta problemática detectada, si bien es cierto que el juego es la principal fuente de motivación y genera en todos los niños placer, diversión, el niño aprende todas las actividades por medio del juego, es por ello que los juegos recreativos es la principal herramienta metodológica para transmitir conocimientos, movimientos y valores.

ABSTRACT

This research work mentions-school recreational games and their impact on the overall development of children in the seventh grade of basic general education Ricardo Sánchez School of the city of Ibarra, during the school year 2014 - 2015. this degree work was essential purpose analyze extracurricular recreational games and their impact on the overall development Subsequently the developed justification where the reasons explained because this research was done, what are the contributions, who will benefit from the results obtained. For the development and construction of the theoretical framework information according to the categories presented in the research was gathered, in this case refers to after-school recreational games and integral development, the same as those supported in books, magazines, internet and other documents support. Then he proceeded to develop the methodological framework, which refers to the types of research, methods, techniques and instruments, after applying surveys and observation sheet to students proceeded to represent in charts and pie charts and subsequently analyzed and I interpret each of the items, then the conclusions and recommendations were drafted, they were also used for the development and construction program of extracurricular games, these aspects will help to strengthen the comprehensive training. The program will contain aspects related to the development of mind, body and attitude, these three aspects fused, refers to the integral formation that is what children need at the present time to overcome this problem detected, although it is true that the game it is the main source of motivation and generates all pleasure, fun, kids all children learn through play activities, which is why recreational games is the main methodological tool to transmit knowledge, movements and values.

INTRODUCCIÓN

La palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito, para referirse a múltiples situaciones, emociones, sentimientos o pensamientos, con significados muy diversos. En nuestra vida personal, se observa muchas situaciones en la que tanto niños, como adultos están jugando. Se necesita jugar más y lo hacemos por diversión, por entretenimiento, por pasar el rato, por aprender algo nuevo. Los motivos son muy variados y dependen tanto como de contexto social en la que esta se encuentra.

Los niños juegan por los mismos motivos que los adultos; necesitan aprender (prenden, manipulan, y tiran objetos y tiran objetos para comprender como son y cuales son características) se entretienen (moviéndose y bailando con sus compañeros) expresan sentimientos (solidaridad, respeto, compañerismo)

Jugar es la actividad principal de los niños y niñas y aunque los adultos no juegan, tanto, también lo necesitan. Además sabemos que los niños y adultos de todas las culturas juegan y han jugado siempre, por lo que deducimos que es una característica intrínseca al ser humano.

El juego es una actividad natural del hombre y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y entender la realidad que les rodea. Conocidos estos antecedentes se manifiesta que el objetivo principal de este trabajo de investigación es analizar qué tipo de juegos practican los niños en situaciones extraescolares y como contribuyen en la formación integral de los niños.

Luego de conocer la introducción del trabajo de grado se detalla a continuación los siguientes capítulos que se presentan de la siguiente manera:

En el Capítulo I se refiere al Problema, y contiene a los antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, unidades de observación, objetivos, justificación

El Capítulo II referente al Marco Teórico, se refiere al desarrollo de las fundamentaciones categorías independiente y dependiente relacionadas al problema de investigación posteriormente se redacta el posicionamiento teórico personal, glosario de términos, preguntas de investigación, matriz categorial

En el Capítulo III contiene la Metodología de trabajo de grado, donde contiene aspectos como los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, población y muestra.

El Capítulo IV está basado en el análisis e interpretación de resultados obtenidos a través de la aplicación de una encuesta y ficha de observación a los niños.

El Capítulo V trata sobre las conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron acerca del problema de estudio

Al final el Capítulo VI la Propuesta, contiene aspectos relacionados con la justificación, fundamentación, objetivos, ubicación sectorial y física: Desarrollo de la propuesta, Impacto, Difusión. Por último se plantea la Bibliografía y Anexos.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

En todas las civilizaciones hay sobrados indicios de que los hombres y mujeres, los niños y niñas, han practicado diversas formas de juego. El juego, sin duda, ha sido una de las actividades más comunes y universales de la especie humana. Habitualmente se le ha relacionado con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Los juegos recreativos para unos es una forma de quemar las energías sobrantes del individuo; para otros un modo de relajación. Existe autores que manifiestan que el juego recreativo es una especie de preparación para la vida adulta; mientras para otros es una práctica que permite a los individuos recapitular la historia de la humanidad y conectar con ella. No ha faltado quienes relacionan el juego con la necesidad de satisfacer los impulsos instintivos, o como una forma de resolver los problemas.

La psicología actual ha destacado la importancia que tiene el juego en la mayoría de los procesos de desarrollo cognitivo, social, emocional o afectivo, de personalidad y moral. También ha incidido en su naturaleza educadora y motivadora; en su capacidad para favorecer el desarrollo de la creatividad, la expresión o la motricidad; en su papel mediador entre el individuo y la sociedad en la que éste vive; mediante la actividad lúdica las culturas transmiten valores, normas de conducta y educan a sus

miembros, de forma que los juegos se convierten en un reflejo de una determinada situación social y cultural.

Los juegos recreativos extraescolares se refiere es el tiempo después de haber cumplido la jornada educativa y para cumplir las necesidades vitales y morales (estas últimas llamadas también obligatorias, así por ejemplo el trabajo, los deberes escolares, los deberes familiares los compromisos sociales y otras actividades. En las tardes después de la jornada laboral se dispone del tiempo libre, que no lo es totalmente, ya que necesitamos una parte para dedicarla a algunas necesidades secundarias que acontecen en el diario vivir.

Siempre ha existido un amplio consenso, aunque desde distintas perspectivas, para considerar el juego como un factor importante del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en la etapa infantil, donde aparece como una actividad natural y espontánea, a la que el niño le dedica todo el tiempo posible. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

De ahí la importancia que tiene el juego como factor potenciador del desarrollo y también del aprendizaje. De ahí lo necesario que es ofrecer al niño contextos educativos familiares y escolares con muchas oportunidades lúdicas. Especialmente en la edad infantil, donde las actividades de juego y aprendizaje resultan ser y se convierten en la actividad predominante. El juego es un instrumento didáctico básico para la integración del niño a su entorno escolar y social.

Los juegos de ejercicio, al principio relacionados con la repetición de conductas motoras, la adquisición de resultados inmediatos y el placer de hacer sus cosas, más que con la contemplación de la obra concluida, ayudan al niño al desarrollo de sus habilidades motrices. Al conocimiento del propio cuerpo y a familiarizarse y comprender los objetos y

características. La familiaridad con los objetos, coordinada con un mayor desarrollo con las capacidades cognitivas, introduce al niño en nuevos campos de juego cada vez más complejos y relacionados con la comprensión de la conservación, la clasificación, la seriación, la numeración y otras actividades.

El juego es una fuente educativa de primera magnitud debido a que proporciona gran cantidad de vivencias y situaciones, siendo una actividad muy interesante para conocer tanto las características de los estudiantes como del grupo, interrelaciones, comunicación, formas de comportamiento como agresividad, pasividad, liderato. Además de su vertiente educativa, también es fuente de diversión y placer lo cual favorece la predisposición del estudiante hacia este.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las causas de la no realización de los juegos recreativos se encuentran en el estilo de vida del mundo desarrollada y sus hábitos, desde el desarrollo socioeconómico hasta el crecimiento tecnológico. Los nuevos aparatos electrónicos, tanto en el hogar como en la escuela, hacen las obligaciones más fáciles.

La falta de ejercicios y de participación en juegos recreativos fuera de la jornada estudiantil todos estos aspectos se ha generado por la incursión de los juegos electrónicos, los nintendos, la televisión, el celular u otros se dedican a otras actividades como a trabajar o a deambular y no se dedican hacer actividad física que es muy beneficioso para la salud, todos estos aspectos antes mencionados están enmarcados dentro del contexto de los crecientes procesos de globalización, junto a las potentes estrategias de mercado, en el que la población infantil es considerada, además de grupo de consumo.

El empleo excesivo de tiempo dedicado a actividades de ocio sedentario se relaciona con el incremento de obesidad y sobrepeso, el incremento de enfermedades y de la forma física.

Al igual que lo ocurre con los adultos, en términos generales los niños de la mayoría de las culturas hoy se mueven menos que antes. Esto es así por diferentes causas, entre las que destacan los modelos sedentarios de los adultos, la limitación del tiempo y la falta de espacio y oportunidades para moverse. En ese sentido, la disponibilidad creciente de las pantallas (televisión, ordenador, internet, juegos en red, etc) modifico la agenda de utilizar los juegos recreativos fuera del horario de clases por que los niños suele pasar más de tres horas al día frente a la pantalla y el tiempo que emplean para vincularse en forma digital con otras personas y culturas, no utilizan para moverse y jugar.

La conducta de los niños esta modelada en gran medida por la de los adultos que los rodean; por lo tanto, si los padres no realizan ningún deporte sistemáticamente o no ponderan realizar juegos recreativos como un valor, es difícil que el niño tenga una actitud proactiva para hacer actividad física.

Luego de conocer estos antecedentes se identifican las siguientes causas y efectos que configuran el problema de investigación.

Los niños y niñas tienen cada vez menos lugares donde jugar y realizar actividad física, esto ha ocasionado que los niños en la actualidad sean más sedentarios, es decir menos activos.

Los padres de familia y docentes de la institución no incentivan a los niños y niñas para que practiquen los juegos recreativos fuera del horario de clases, esto ha ocasionado que los niños no tengan una adecuada condición física.

La falta de seguridad en el barrio donde se encuentra ubicada la escuela y sus hogares, condiciona la práctica de los juegos recreativos extraescolares, todos estos aspectos ha ocasionado que los niños no se formen integralmente, es decir en los deportes desconocen los aspectos relacionados a conocimiento de reglas, de forma de ejecutar de algún juego y mediante estos juegos los niños deben practicar los valores.

Finalmente, las condiciones socioculturales de cada familia también influyen en el mantenimiento de una vida activa en función del tiempo extraescolar, es decir los padres de familia no permiten que jueguen los niños, porque tienen que hacer deberes o tareas a los niños u otros se dedican ayudar a las labores de casa, todos estos aspectos ha afectado al desarrollo de la creatividad y de su forma física, que son aspecto que poco a poco han ido afectando a sus hábitos de practicar alguna actividad física o recreativa.

Al respecto se manifiesta que un modelo familiar sedentario, la disponibilidad de poco tiempo libre y la sensación que existe limitados lugares amigables, amplios, cómodos y seguros a afectado en la forma de practicar algún juego recreativo extraescolar. Es por ello que los primeros motivadores para realizar actividad deportiva y recreativa deben ser los padres de familia e inclusive dando un buen ejemplo de práctica, es decir realizar actividades recreativas en forma conjunta.

Los juegos recreativos adecuadamente seleccionados contribuirán en la formación integral, es decir por medio de ellos aprenderán normas, reglas, conceptos, desarrollaran habilidades, destrezas y lo más principal, por medio del juego desarrolla normas y valores, que al a postre influirá en el desarrollo de su personalidad.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿La inapropiada práctica de los juegos recreativos extraescolares incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de los Séptimos grados de Educación General Básica de la Escuela Ricardo Sánchez?

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1 Unidades de observación

Se llevó a cabo la investigación e los niños y niñas de los Séptimos Años de Educación Básica.

1.4.2 Delimitación espacial

La investigación se la efectuó en la Unidad Educativa Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra.

1.4.3 Delimitación temporal

La investigación se la realizó en el año 2014 - 2015.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general

- Analizar los juegos recreativos extraescolares y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas de los Séptimos Grados de Educación General Básica de la Escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra, durante el periodo académico 2014 - 2015

1.5.2 Objetivos específicos

- Identificar los tipos de juegos recreativos extraescolares que practican los niños y niñas de los Séptimos Grados de Educación

General Básica de la Escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra, durante el periodo académico 2014 – 2015

- Diagnosticar el nivel de conocimientos que poseen los niños y niñas acerca de los juegos extraescolares
- Indagar como aportan los juegos recreativos en la formación integral de los niños y niñas de los Séptimos Años de la Unidad Educativa Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra.
- Elaborar una propuesta alternativa

1.5 JUSTIFICACIÓN

La investigación del tema propuesto se justifica por las siguientes razones. Por el valor educativo, puesto que se realizó un diagnostico serio acerca de que actividades extraescolares que practican los niños y niñas de esta importante institución, que se encuentra ubicada en el Sector de Azaya. También se quiere conocer como los juegos recreativos contribuyen en la formación integral de los individuos; porque por medio de los juegos los niños pueden aprender conceptos, reglas, técnicas, tácticas y variación de ejercicios, en la ejecución de alguna determinada actividad, también por medio del aspecto motriz, el niño puede acrecentar su aptitud física, que se refiere a la velocidad, fuerza, resistencia y habilidad para desplazarse de un lugar a otro y finalmente también se desarrolla es aspecto actitudinal que se refiere al aprendizaje y práctica de valores, como la colaboración, participación, respeto, solidaridad y muchos valores éticos, cívicos y sociales que el niño puede acrecentar por medio de las actividades recreativas bien orientadas por parte de los docentes y padres de familia.

Los juegos recreativos es un tema de actualidad y originalidad ya que el juego no es sólo una forma de pasar el rato, sirve también para crear un ambiente, provocando una evolución positiva en la comunicación interpersonal, conocimientos de otros y confianza en si mismo.

La investigación será de gran utilidad, para los docentes, padres de familia y los niños/as quienes serán los principales protagonistas de este proceso educativo y se beneficiaran de los resultados, puesto que los niños tendrán una gran herramienta para divertirse y ocupar su tiempo libre en algo productivo y desechar aspectos negativos que van en contra de su formación integral. La elaboración de una propuesta alternativa ayudara a solucionar problemas detectados en la institución, puesto que tanto docentes como padres de familia serán los principales motivadores para que los niños y niñas utilicen el tiempo libre, en actividades relacionadas con la recreación. Esta investigación servirá de base para que se realicen investigaciones más profundas con respecto a los juegos y la formación integral

1.7. FACTIBILIDAD

La investigación es factible ejecutarla puesto que existe la predisposición de las autoridades, docentes, padres de familia, para que se lleve a cabo esta importante investigación. La parte financiera fue cubierto de principio a fin por al autor del trabajo de grado.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El ser humano juega porque con ello se distrae, porque goza del ejercicio, porque está contento, porque tiene un exceso de energía, a través del juego tiene la oportunidad de luchar por el sólo placer de luchar. A través del juego busca un rendimiento, batir al contrario, medir sus fuerzas. El juego recreativo es una manifestación alegre, optimista y plena de energía vital, ejercita los músculos, oxigena los pulmones, fortalece el corazón, agudiza la inteligencia y airea la mente. Así se crea un tipo de persona más sana, de mirada despierta, franca y aire optimista.

El juego recreativo perpetúa en los individuos alegrías inconscientes de la infancia y desarrolla la iniciativa y la personalidad. Cuando es practicado en común, fomenta la amistad y la sana convivencia y además desarrolla el sentido estético.

Hoy en día ya nadie se cuestiona en el mundo de la educación, la importancia del juego. Jugar ya no es una forma de perder el tiempo, sino de ganarlo. El juego es importante para el crecimiento y el desarrollo. Jugar es imitar, jugar es imaginar, jugar es entrar en relación, es pasar de lo real a lo fantástico y de los fantástico a lo real, jugar es luchar y esforzarse, jugar es divertirse.

El reconocimiento del juego recreativo como actividad no solo de placer sino también de aprendizaje, adquiere una dimensión central en la

pedagogía del tiempo libre, juego y tiempo libre son dos realidades estrechamente relacionadas y que se enriquecen mutuamente. Es precisamente desde el tiempo libre desde donde se están planteando las aportaciones más significativas a la teoría y la práctica del juego.

2.1.1 Fundamentación Filosófica

Teoría Humanista

En el mundo de los niños, el ocio y el tiempo libre tienen una importancia capital. El tiempo libre bien usado supone un complemento imprescindible para la formación integral de los niños y su desarrollo personal. Pero resulta paradójico que en una sociedad como la actual, en la que parece que se han multiplicado hasta el infinito las posibilidades de diversión, pocas familias hayan entrevisto la riqueza de saber usar el propio tiempo libre.

El empleo del tiempo libre es un problema que pesa sobre la conciencia de muchos padres. Es algo que no se soluciona tan solo llenando las horas que quedan tras la vuelta de la escuela, o los sábados y domingos o durante las vacaciones. La educación del uso del tiempo libre es algo más amplio que escribir un catálogo de actividades divertidas para pasar el rato.

En la actualidad, los niños tienen multitud de variadas posibilidades de diversión. Desde las video consolas a los juegos recreativos, pasando por el partido del domingo. Sin embargo, como son incapaces todavía de realizar una elección personal y mucho menos de auto controlarse, acaban por dispersarse. Es decir si saben lo que les divierte, pero no saben divertirse. Por eso son capaces de polarizarse en la televisión durante horas o con su Nintendo o jugando con el nuevo PC. (Iturbe, 2011, pág. 65)

Es una edad paradójica, en la que los niños aún no se poseen. Así, pueden pasarse horas tumbados en el sofá sin saber qué hacer. Pueden dedicarse a actividades pasivas, aunque sean de alta tecnología; y a la vez disfrutan con el juego.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

Es fundamental que los padres de familia entiendan la importancia del juego. Éste no es sólo un entretenimiento, una recreación o algo para divertirse. El juego cumple una función psicológica. Le permite al niño pequeño expresar sus emociones y temores y además es el inicio de la socialización. Si miramos a cualquier niño del mundo, éste juega más o menos lo mismo en cada etapa del desarrollo.

El niño infante (12 años) juega mucho sólo. Se inventa cosas y deja volar su imaginación. Puede incluso tener un amigo imaginario al que le da nombre y todo. A través del juego el niño nos muestra que se está desarrollando e interactuando con su medio. Es el inicio del compromiso con las cosas. Un niño que tiene un juego activo es un niño sano. (Acevedo, 2010, pág. 82)

La tarea principal de la niñez es lograr buenas destrezas en el juego. A través del juego, el niño logra dominar sus emociones y las sublima. Si algo se quiere logra es que los niños desarrollen una buena autoestima. Tener una buena autoestima asegura que su hijo sea feliz.

Una buena autoestima se basa en que uno se quiere a sí mismo, en la medida en que se valora y se cuida y se nutre a través de toda la vida. La autoestima empieza a desarrollarse desde muy temprano y todas las vivencias influyen en ella. Los padres tenemos una injerencia significativa en la formación de la autoestima. El niño que se siente querido y

aceptado generalmente tiene experiencias positivas que lo llevan a la conclusión de que él es merecedor de afecto.

Es por ello que los padres de familia, los docentes, en estas edades se les debe dar la importancia y la confianza necesaria para que ellos actúen con toda seguridad cuando juegan, es por ello que a los niños se les debe dar la oportunidad para que jueguen en las tardes de manera autónoma.

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

Teoría Naturalista

Desde un punto de vista pedagógico, el juego recreativo se muestra como una vía de socialización. Efectivamente, al establecer previamente una convención asociativa que expresa voluntad general de los participantes, el contrato lúdico aplica los principios fundamentales del contrato social. Constituye el proceso de socialización por excelencia, que concierne a los fundamentos mismos de la construcción social. Mediante el juego, el niño se familiariza con las reglas y códigos, vive en su propio cuerpo las normas colectivas y la obligación legitimada.

Se da cuenta de la necesidad de conciliar los distintos puntos de vista, de aceptar compromisos y de adoptar reglas comunes. Al jugar, toma conciencia de que la regla o sea el compromiso, puede ser la condición necesaria para una práctica colectiva en armonía y para la expresión motriz personal. Sobre un terreno determinado y con un mismo balón, puede entrenarse a juegos muy diferentes ya que el niño puede darse cuenta de que distintos compromisos implican consecuencias distintas y de que hay que aprender a escoger. (Parlebas, 2005, pág. 97)

El mundo a la vez protegido y dramatizado del juego, ejercerá un poder instituyente. Aprenderá a cambiar la regla; al convertirse en el

mismo legislador dentro de un grupo soberano. El niño se enfrenta de la forma más auténtica por descubrimiento propio.

El juego es el principal instrumento pedagógico, que sirve para que los niños se motiven al realizar diferentes actividades, el niño aprende lo que aprende mediante el juego, el juego en todas las asignaturas es fuente de motivación y aprenderá los diversos contenidos de manera divertida, el niño aprende las actividades jugando.

2.1.4 Fundamentación Sociológica

Teoría Socio crítica

El juego del hombre adopta formas cambiantes en el devenir de su desarrollo. Diversos enfoques abocados al estudio del juego han dado lugar a una amplia gama de ideas en relación con su origen, función y vínculos posibles de establecer con numerosos fenómenos cognitivos y sociales, como la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje del lenguaje, la enseñanza escolar, la construcción de papeles sociales, entre otros. El análisis de estas relaciones pone de relieve la contribución del juego para el desarrollo de diversas capacidades del sujeto y para su inserción y adaptación en el mundo no lúdico.

La naturaleza propia del juego denota cierta complejidad para la formulación de una definición lo suficientemente abarcado, capaz de contemplar todas sus características y formas cambiantes, de mayor elaboración conforme al desarrollo del sujeto.

El juego como un fenómeno cultural y resalta su condición de actividad cuya función humana y social resulta tan importante como la reflexión y el trabajo. En su intento por caracterizar la actividad lúdica, y al advertir la dificultad que esto supone, otros optan por la descripción de un conjunto de rasgos que permitirán

reconocerla y diferenciarla de otras actividades humanas no lúdicas: su carácter de libertad, su diferenciación de la vida corriente, su capacidad de repetición, su regulación por reglas específicas que definen los campos de juego, su cualidad de ser creadora de orden y tener un fin en sí misma. (Aizencang, 2005, pág. 24)

Todo juego, es antes que nada, una actividad libre. Es elegida por el sujeto que juega, quien se siente libre de hacerlo. Probablemente, la libertad resulte las características más importantes de integración social, por medio del juego se puede posibilitar la integración social, porque por medio de ellos se interrelacionan todos sus integrantes de manera amena y divertida.

2.1.5 Fundamentación Axiológica

Tanto las actitudes como los valores son fenómenos psicosociales intrapersonales muy característico y por lo tanto, son conformados a partir de la interacción del sujeto con su ambiente. Los tres grandes contextos configuradores de actitudes y valores que son producto del aprendizaje de cada persona.

Por eso, si aceptamos el principio de que la sociedad interviene decisivamente en la formación del carácter y de la personalidad, y de que esta última constituye el primer determinante de la conducta humana. Al afirmar que los valores tienen su origen en la sociedad a la que pertenecen y en la personalidad del sujeto que los comparte, de lo cual se deduce que los valores personales dependen en gran medida de los factores sociales, y que toda sociedad posee un sistema de valores que impone a sus miembros.

Resultará de gran interés considerar que un sistema de valores, integrado por creencias, se puede expresar en las correspondientes actitudes que están funcionalmente conectadas al sistema de valores, pero que los valores ocupan un lugar más central y de orden superior que las

actitudes, puesto que son determinantes de ellas y más difíciles de modificar. Las creencias y actitudes, como predisposiciones a la acción, con capaces de suscitar el afecto hacia el objeto de la creencia. Por eso, valores y actitudes se definen y diferencian en términos del nivel de las creencias que los componen, de tal modo que los valores se refieren a creencias prescriptivas que trascienden los objetos o situaciones específicas, mientras que las actitudes se focalizan en objetos, personas o situaciones concretas. (Gutierrez, 2003, pág. 38)

Las actitudes hacia un objeto están determinadas por las creencias que las personas tienen sobre el mismo. En general, tendemos a mostrar actitudes favorables hacia aquellos objetos o personas que asociamos, por informaciones previas, con algo bueno para nosotros, mientras que tendemos a mostrar actitudes desfavorables hacia aquellos objetos o personas que asociamos, asimismo por informaciones previas, con algo perjudicial para nosotros.

De aquí que las actitudes parezcan como dependientes de las creencias que vinculan un atributo a un objeto, persona o situación. Matizaba que la evaluación positiva o negativa de un objeto cual, la actitud, en la que el sujeto se encuentra implicado, depende fundamentalmente de las creencias, y de los valores son un tipo de creencias.

A todo educador le interesa tener muy presente que, tanto las actitudes como los valores, son cruciales en el mantenimiento y evaluación del auto concepto; y no olvidemos que este proviene, en gran parte, de las demandas de la sociedad y se manifiesta en los resultados de competencias y moralidad. Por eso, un sistema de valores y actitudes se mantiene estable mientras es capaz de provocar en el individuo un auto concepto de competencia y moralidad; cuando no lo es, aparece un cambio en otra dirección que busca satisfacer más adecuadamente esa concepción personal.

2.1.6 Fundamentación legal

Código de la niñez y la adolescencia 2015

TITULO I DEFINICIONES

Art. 1.- Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad. Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades. El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.
<http://www.consultorasdelecuador.com/>

2.1.7 Conceptualización de los juegos tradicionales

El juego tiene como claro valor cultural y puede considerarse como una representación de la lucha por la supervivencia; es parte de las fiestas cívicas y religiosas, en las que con frecuencia aparece asociado a expresiones folklóricas como cantos, danza, etc; y por supuesto es una actividad de ocio imperante en la sociedad. (Herrador Sánchez, 2013, pág. 25)

Los juegos tradicionales se refieren a aquellas actividades que, desde mucho tiempo atrás sigue perdurando y pasando de generación en generación, las cuales son transmitidas de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia (Herrador Sánchez, 2013, pág. 25)

Podemos definir y caracterizar a los juegos tradicionales como aquellas actividades deportivas como un carácter local y recreativo que requieren destreza física, estrategias, suerte o alguna combinación de las tres. Son parte del patrimonio cultural de núcleo social y se transmiten de generación en generación. “Tienen como raíz la propia creatividad espontánea popular con el fin de llenar el tiempo de ocio, además de la conversación de tareas laborales en actividades de encuentro lúdico de varias comunidades, con motivo de la celebración de sus fiestas locales”. (Herrador Sánchez, 2013, pág. 26)

El juego es universal, así, en cada zona geográfica y época histórica, muestran en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de inventar o improvisar una aventura lúdica original, esta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece. (Herrador Sánchez, 2013, pág. 26).

2.1.8 El espacio de juego

Este componente constitutivo se reglamenta de forma muy diversa en cada práctica, de manera que podríamos distinguir:

- Juegos con espacios indefinidos (tula, perseguir), con espacios poco delimitados (gavilán y palomas, pañuelo) o con muchos subespacios (balón-tiro, pelota valenciana).
- Juegos con espacios estables (en la pista de un recinto escolar, por ejemplo marros, tiro de azada) o con espacios cambiantes (en entornos naturales).
- Juegos con espacios comunes (pies quietos, frontón, pichi, pelota cazadora) o juegos con espacios no comunes (paralelos: bolos).(369)

“Cada uno de estos ejemplos debería plantarse siguiendo la mencionada secuencia didáctica lógica a la hora de preparar una progresión en los contenidos y vivenciar y aprender”. (Lavega Burgués, 2007, pág. 372)

De todos modos son conscientes de que existe un conjunto amplio de juegos, muy conocidos desde siempre, que no necesariamente ofrecen muchos elementos del contexto o de una zona característica, como es el caso del pañuelo, la cadena, el cementerio o el balón prisionero, polis y cacos, gato y ratón, la pelota sentada, el pichi, entre otros. (Lavega Burgués, 2007, pág. 372)

En estos casos la diversidad de posibilidades motrices que ofrecen dichas prácticas tiene suficiente valor educativo como para justificar su vivencia ya que facilitan un conjunto muy extenso de relaciones motrices y de adaptaciones en relación a objetos, en torno o demás personas.

Actividades extracurriculares

Las actividades extra curriculares son una gran manera de que su hijo obtenga ventaja en los procesos de ingreso a la universidad. Los departamentos de admisión no solo buscan el éxito académico, sino también alumnos que practican otras actividades como clubes o equipos deportivos. Las escuelas quieren saber que hacen sus estudiantes una vez que sierran sus libros de texto al final de la jornada escolar. ¿ el alumno ocupa su tiempo libre con video juegos, o hacen trabajo de voluntariado en un centro comunitario por las tardes?

El objetivo de realizar actividades extra curriculares, sin embargo, no es rellenar un currículum con una multitud de clubes o actividades para demostrar que el alumno hizo algo durante sus cuatro años de escuela. Las actividades escogidas deberían reflejar los compromisos y pasiones de su hijo y el currículum final debería representar sus logros tanto académicos como extracurriculares. (Dabbah, 2007, pág. 35)

El mejor momento para unirse a un club, un equipo o un programa es al principio del año escolar. Anime a su hijo a que revise el boletín de anuncios o el periódico escolar, para encontrar las diferentes actividades que ofrece la escuela.

Las actividades extra curriculares son beneficiosas para sus alumnos por muchos motivos: aprenden los valores del trabajo en equipo, adquieren un sentido de responsabilidad y desarrollan habilidades de liderazgo. También ayudan a los alumnos a gestionar su tiempo, aprendiendo a balancear estas actividades extracurriculares y su trabajo académico.

“El manejo del tiempo es una herramienta necesaria que hay que desarrollar en la escuela para poder tener éxito en el los niveles

superiores y en la vida, manteniendo altos niveles académicos, a la vez que se encuentra tiempo de relajación”. (Dabbah, 2007, pág. 36)

Pero debido a que la presión para tener éxito académico y cumplir responsabilidades extra curriculares puede ser abrumadora, usted debe impedir que sus hijos estén sobre cargados.

2.1.10 Pequeños juegos deportivos

La mayoría de juegos existentes desde el punto de vista de sus exigencias en cuanto al dominio de la técnica del movimiento y de la táctica del juego, para llevarlos a cabo de forma efectiva, es necesario realizar unos ejercicios y juegos de preparación con unas reglas más sencillas y consejos tácticos.

Su introducción en grupos de niños no se aconseja hasta que haya llegado a una edad adecuada. Cuando los participantes han aprendido las habilidades fundamentales para estos juegos, son sobre todos los últimos juegos los más útiles para la práctica deportiva regular. Entre ellos, la “pelota de puño” es el juego de competición más extendido. (Loscher, 2006, pág. 70)

Ejemplo de juego:

2.1.10.1 Balón rodante

Este balón de suelo fortalece la musculatura de las piernas y aumenta la movilidad del cuerpo, pero también requiere que el equipo trabaje conjuntamente.

Jugadores 6 a 12 en dos equipos

Material pelota o balón medicinal

Campo aproximadamente 15m x 20m, no demasiado estrecho las porterías tienen un ancho de 3 a 4m, con o sin línea de meta a una distancia de 2m alrededor de cada portería. (Loscher, 2006, pág. 70)

2.1.11 Reglas del juego

- El balón rodante tiene unas reglas parecidas a las del balonmano.
- El juego comienza en el centro del campo, donde se empieza a rodar el balón. El balón puede ser rodado con una mano a tanta distancia como se desee. Puede permanecer parado en las manos hasta 3 segundos, pero no puede ser jugado con el pie (toca el balón con las piernas por accidente cuando se rueda no es una falta). El límite más alto para jugar con el balón es hasta la altura de las rodillas. Solamente se le puede quitar el balón al jugador que lo posea cuando no lo sujete con ambas manos.
- El contrario no puede ser empujado o sujetado
- Las porterías solamente pueden ser defendidas por un solo jugador. el equipo atacante no puede entrar en la portería.
- Cuando se efectuó un pase, tiro franco o se ponga el balón en juego, el contrario no podrá acercarse al jugador en cuestión a menos de 3 metros. (Loscher, 2006, pág. 70)

2.1.12 La estructura del juego: individualización, competición y cooperación.

La dinámica que se establece en la actividad lúdica, en parte, de la estructura de meta en el planteamiento del juego.

Tomado como referencia podemos distinguir tres tipos de juegos.

A. Juegos con estructura de meta individualizada.

Los objetivos de las actividades lúdicas para cada persona no están relacionados con los del resto, de tal modo que no se fomenta la interacción de ningún tipo. No existe, en consecuencia, relación directa entre el éxito o el fracaso conseguido por las distintas personas dentro del juego. (Omeñaca Cilla, Juegos Cooperativos y Educacion Física , 2005, pág. 45)

B. Juegos con estructura de meta de competición.

Existe una relación tal entre los objetivos individuales que uno solo puede alcanzarlos a costo de los otros dentro del mismo grupo. “Se dota así a la actividad lúdica de una relación inversa en el balance éxito/fracaso: los éxitos individuales en la consecución del objetivo del juego van unidos al fracaso del resto de los participantes”. (Omeñaca Cilla, Juegos Cooperativos y Educacion Física , 2005, pág. 45)

C. Juego con estructura de meta de cooperación.

“Los objetivos que el juego marca para cada persona van unidos a los de los demás, de modo que cada uno alcanza su meta solo si el resto de los participantes alcanza el suyo”. (Omeñaca Cilla, Juegos Cooperativos y Educacion Física , 2005, pág. 45)

De la combinación de estas estructuras pueden surgir otras:

- **Juego de cooperación intergrupala con competición entre grupos**

Representa, obviamente, una estructura mixta que lleva a cooperar con los miembros del mismo grupo en la competición con los del grupo rival.

- **El juego paradójico.**

La actividad lúdica paradójica distribuye los papeles entre los miembros del grupo de forma cambiante, de tal modo que la actuación individual puede ser de cooperación o de oposición con respecto a cada uno de los participantes dependiendo del momento y de la situación.

- **Juegos de resolución.**

Finalmente queremos mencionar este tipo de juego, en ellos, el planteamiento de la propia actividad lúdica lleva a la búsqueda de la solución para las diferentes situaciones-problema. “Sin embargo, consideramos que esta categoría no es excluyente y resulta compatible con cualquiera de las ya señaladas: se puede jugar buscando soluciones en cooperación, competición o de forma individual”. (Omeñaca Cilla, Juegos Cooperativos y Educación Física , 2005, pág. 45)

2.1.13 Características de los juegos

2.1.13.1 La estructura de meta individual:

- Permite una mayor adaptación de la actividad a las necesidades específicas de cada persona.
- Crea espacios para la búsqueda de soluciones motrices creativas.
- Posibilita el progreso en las propias capacidades y su observación centrada en el criterio y no en la norma.
- Brinda situaciones para la práctica de destrezas, repitiendo en un entorno seguro, hasta alcanzar dominio y confianza.
- El error produce retroalimentación en un contexto no amenazante.
- Por el contrario, no se posibilita la interacción entre iguales y el juego queda desposeído de una de sus grandes atributos: su carácter social.
- Las oportunidades para el aprendizaje de valores y actividades sociales están muy limitadas. (Omeñaca Cilla, Juegos Cooperativos y Educación Física , 2005, pág. 46)

2.1.13.2 El juego de competición

- Permite explorar las propias posibilidades y limitaciones en comparación con las demás.
- Estimula el esfuerzo y el deseo de superación individual.
- Si el grado de dominio de las capacidades que fomenta el juego es elevado, se produce una incidencia favorable en el auto concepto.
- Sin embargo las posibilidades para la creatividad queda limitadas por la búsqueda de resultados inmediatos.
- Aparece el temor al fracaso.
- El error genera situaciones de discriminación y produce inhibición en los menos dotados.

- Se prima exclusivamente de rendimiento individual y el hecho de ganar.
- Se genera actividades de rivalidad.
- Queda excluida la ayuda a los demás y el intercambio de información es muy limitado. (Omeñaca Cilla, Juegos Cooperativos y Educacion Física , 2005, pág. 46)

2.1.13.3 El juego de cooperación

- Permite explorar y da pie a la búsqueda de soluciones creativas en un entorno que está libre de presiones.
- Propicio las relaciones empáticas cordiales y constructivas entre los practicantes.
- Prima el proceso sobre el producto.
- El error se integra dentro del proceso proporcionado feedback y propiciando la ayuda de los demás.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.
- Se puede valorar positivamente el éxito ajeno
- Se fomenta las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información. (Omeñaca Cilla, 2005, pág. 46)

2.1.14 El juego de reglas

El juego de reglas da un acceso a la realidad social y viaja de la imposición e imitación a la autonomía y a la comprensión del sentido de la regla, como contenido y como medio para la relación entre las personas que juegan. “En este juego se hará referencia en describir como es el proceso de la regla a través de la edad y también como es la calidad de cada uno de los diferentes pasos; ello supondrá un estudio pormenorizado de la regla”. (Navarro, 2005, pág. 162)

La regla introduce una forma de juego organizado a partir de la interrelación entre jugadores, y describe una lógica de comportamientos, que es la del propio juego como sistema. Es decir el juego condicionará los comportamientos que se harán dependientes del sistema al que pertenece. Así, los roles de juego serán los que normalmente, se esperan y encajan en las expectativas concordantes con el sistema de regla de juego.

Esto confiere a la regla una naturaleza de medio y de sistema para el juego, de medio, porque posibilita el que un grupo de niños puedan jugar a algo interés juntos; y de sistema, porque constituye un convenio abierto a las variaciones y novedades que los desean introducir o, en última instancia, a la evolución de un juego en el tiempo. (Navarro, 2005, pág. 162)

El juego de reglas regula las acciones a través de un simulado sistema de roles de los jugadores, y siempre influidos por la carga cultural que arrastran. Por lo tanto la naturaleza final de la regla es cultural, porque su génesis está determinada por la organización social y la evolución misma del juego, lo que hace extensiva esta información del juego motor.

2.1.15 Juegos didácticos

Juegos didácticos son aquellos usados de manera intencional para derivar aprendizajes y, que no se constituyen en fuente de conductas obsesivas, como algunos juegos comunes. “Los juegos didácticos se pueden clasificar por sus finalidades, por el medio de implementación y por la cantidad y relación entre sus participantes”. (Montenegro, 2006, pág. 93)

Según sus finalidades el juego puede estar orientado al desarrollo de destrezas o habilidades mentales. Las destrezas físicas como la fuerza, la velocidad y la coordinación pueden ser

desarrolladas mediante juegos de campo abierto o de espacios cerrados. También existen juegos para el desarrollo de las habilidades mentales como el cálculo y el razonamiento verbal.

2.1.16 Desarrollo integral

Podemos entender como desarrollo integral al proceso secuenciado de adquisición e conductas, producto de la interacción entre el organismo, el ambiente y la calidad en la instrucción ofrecida al niño, que se organiza desde lo más sencillo hasta lo más complejo, de lo más global a lo más específico y de menos a mayor grado de diferenciación (Aranda, 2008, pág. 73).

En este proceso de desarrollo integral se pueden analizar diferentes aspectos como son: desarrollo físico, motor, sexual, cognitivo, afectivo, social, moral y lenguaje.

Para alcanzar las destrezas necesarias en el desarrollo de estas áreas se requiere de unas competencias y de una estimulación ambiental adecuada. Claro está que, aunque todas estas áreas coexisten, son más importantes unas u otras, según el ciclo vital en la que se encuentre el niño. Por ejemplo, en el primer año de vida del niño se da mayor importancia a lo sensomotor, y más tarde al lenguaje (Aranda, 2008, pág. 73).

Se cree fundamental que todos los educadores sean conscientes del proceso de construcción del desarrollo del niño para fomentar las competencias, capacidades y habilidades necesarias a fin de lograr un excelente proceso y reforzar o compensar aquellos aspectos más débiles

Además es necesario subrayar que estas áreas se deben desarrollar en el marco de un ambiente adecuado y en este caso, podemos distinguir

dos ámbitos esenciales para el individuo: el ámbito escolar, el ámbito familiar comunitario

El ámbito escolar debe permitir que los educadores relacionen su programa o currículum con la estimulación de cada una de las capacidades. Es decir, no se trata de planes y programas al margen de las áreas propuestas en el currículum sino de estimular estas competencias en dichas áreas (Aranda, 2008, pág. 74).

En el ámbito familiar, se trata de organizar un plan de estimulación integral para los niños en la medida en que se unen los esfuerzos del hogar y de la escuela en un programa cooperativo. En definitiva, se trata de proporcionarles las experiencias que necesitan para desarrollar al máximo su potencial orgánico y psicológico dentro de su ambiente social.

2.1.17 El juego y el desarrollo integral

El juego es algo inherente a la misma naturaleza del niño, y de la importancia que tiene para el desarrollo de la personalidad nos han hablado psicólogos, filósofos y pedagogos.

La propuesta de intervención que se plantea con juegos cooperativos y creativos se fundamenta teóricamente sobre las conclusiones que se derivan de los estudios que en el transcurso de este siglo han analizado las conexiones entre el juego y el desarrollo infantil. Así, se sintetizan las contribuciones que el juego realiza al desarrollo, a la luz de las investigaciones que han constatado las estrechas vinculaciones entre esta actividad y el desarrollo integral del niño (Garaigordobil, 2005, pág. 18).

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de

papales sociales, es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de los estudios se desprende que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo intelectual, efectivo – emocional y social del niño. “El juego contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano” (Garaigordobil, 2005, pág. 18).

Los juegos también contribuyen al desarrollo integral del niño en diferentes aspectos tales como:

- **Físico motor:** aumenta la fuerza, la velocidad y el desarrollo muscular, ayuda a la sincronización de movimientos, a la comprensión de la lateralidad, la coordinación visomotora, a la percepción de los sentidos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje (García A. , 2009, pág. 28).
- **Intelectual:** facilitando la comprensión de situaciones, la elaboración de estrategias, la anticipación de acontecimientos y la resolución de problemas; todo ello ayuda a adquirir estructuras cognitivas básicas y a relativizar los puntos de vista egocéntricos, favoreciendo la construcción del pensamiento lógico objetivo.
- **Creativo:** potenciando la imaginación, el pensamiento simbólico, y el desarrollando destrezas o habilidades manuales (García A. , 2009, pág. 28).
- **Emocional:** impulsando el control de la autoafirmación por medio de la asimilación y maduración de las situaciones vividas, expresando verbalmente sus experiencias y superando la frustración ante los hechos que, repetidos en el mundo simbólico y

en el imaginario, pierden una parte de su carácter traumático o agresivo (García A. , 2009, pág. 28).

- **Social:** proponiendo situaciones para el aprendizaje moral de las reglas de convivencia, participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente, aceptando roles y funciones sociales que ayudan a construir los límites de las relaciones, practicando la cooperación como instrumento de trabajo en grupo y actuando de acuerdo con otros para corresponsabilizarse de las tareas (García A. , 2009, pág. 28).
- **Cultural:** imitando modelos de referencia tomados del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, lo cual constituye un medio de aprendizaje y adaptación al mundo adulto, que dependerá de factores como el área geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica (García A. , 2009, pág. 28).

El niño se constituye a través del juego. Vive a lo largo de su vida diferentes experiencias lúdicas en los diversos contextos por los que transita —familia, escuela, barrio—. Todas estas vivencias aportan cosas al crecimiento y desarrollo del niño y a sus maneras de establecer vínculos con las personas que lo rodean. A través del juego, el niño investiga, conoce y aprende a relacionarse con el mundo y con sus pares. “El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico como en el mental porque el niño pone “en juego” durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee”. (Otsubo & Freda, 2008, pág. 34).

Tiene además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y solidaridad, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento e investigación del mundo. Mediante el juego, los niños pueden explorar lo desconocido sin temor, enfrentarse a situaciones

conflictivas y dolorosas. Jugando, pueden transitar del padecimiento a un rol activo que les permite dominar la situación (Otsubo & Freda, 2008, pág. 34).

Como podemos observar, los juegos y los juguetes son importantes para promover el desarrollo integral en el niño, sobre todo, en la primera infancia. Por esto es importante trabajar con las familias el valor del juego. Una alternativa posible para abordar este eje es crear talleres de promoción del juego. El objetivo de esta propuesta es enseñar a los adultos de las familias a cargo de niños, técnicas para jugar con ellos. Se trata de mostrarles cómo promover el aprendizaje seleccionando actividades lúdicas apropiadas para la etapa de desarrollo y el nivel de habilidad de sus hijos, presentando estas actividades de una manera atractiva (Otsubo & Freda, 2008, pág. 35).

Los elementos básicos del desarrollo integral del niño son: la individualización y la socialización.

2.1.18. La individualización

Es la instancia en la cual el desarrollo del individuo adquiere un carácter de irrepetibilidad. Esto implica darle un significado particular a la manera de construir, experimentar, valorar, y proyectar la propia existencia de la persona.

Aquí juegan papeles importantes la herencia biológica, la estructura anatómica, fisiológica y bioquímica, y especialmente las experiencias tempranas y las primeras interacciones que le dan cierta continuidad y construcción al desarrollo, y que, al mismo tiempo, hacen que cada miembro de la especie humana sea único y en permanente cambio, tanto de naturaleza cuantitativa (estatura, peso) como cualitativa (inteligencia, lenguaje, pensamiento) (Amar, Abello, & Tirado, 2004, pág. 7).

El desarrollo físico del individuo incluye el conjunto de rasgos fundamentales del cuerpo humano, tales como la estatura, el peso y las proporciones corporales. El desarrollo cognoscitivo incluye factores como inteligencia, lenguaje y pensamiento. Asimismo, encontramos el desarrollo del área psicosocial, que incluye aspectos tan importantes como los rasgos de la personalidad y el temperamento. Las anteriores dimensiones del desarrollo (física, cognitiva, psicosocial) están determinadas por la herencia, es decir, tiene una base biológica y, además, se complementan con las experiencias y el ambiente, lo cual determina las características que diferencian a los seres humanos unos de otros

2.1.19 Socialización

“Todos los niños viven en un entorno al que llamamos mundo circundante, que es el ambiente objetivo que se resume en todo lo que existe, lo que permite al infante aprender la realidad y actuar sobre ella” (Amar, Abello, & Tirado, 2004, pág. 13).

Los determinantes del desarrollo integral deben entenderse en forma complementaria. Puede decirse que la individualización es una meta que se alcanza a través de los procesos de socialización. En este sentido, llegar a ser individuo con identidad propia es resultado de lo que se denomina “proceso de reconocimiento” (Amar, Abello, & Tirado, 2004, pág. 14).

El desarrollo integral es un proceso continuo, donde el/la niño/a va aprendiendo a dominar procesos cada vez más complejos de movimiento, pensamiento, afectos y relación con los otros.

El desarrollo integral supone una progresiva acomodación mutua entre la persona en desarrollo y las propiedades cambiantes de los entornos inmediatos en los que esa persona en desarrollo vive. Esta acomodación mutua se va produciendo a través de un proceso continuo,

que se ve afectado por las relaciones que se establecen entre los distintos entornos en los que participa la persona en desarrollo y los contextos más grandes en los que esos entornos están incluidos.

2.1.20 Desarrollo cognitivo

“Entendemos el desarrollo como un proceso integral de construcción y cambio, en el cual los niños participan activamente; proceso que involucra transformaciones en las esferas cognitiva, afectiva y social que afectan a cada niño como un todo y lo definen como persona en un contexto dado” (Orozco & Sánchez, 2012, pág. 428).

Desde este marco general, el desarrollo cognitivo se define en función de los cambios que se operan en el niño y le permiten construir progresivamente diferentes tipos de capacidades, estructuras y modalidades de funcionamiento para responder a las demandas del contexto. Estos cambios no necesariamente coinciden con una edad determinada y pueden resultar de la interacción dinámica entre las características de los niños y las condiciones de los contextos en los que interactúan (Orozco & Sánchez, 2012, pág. 428).

El desarrollo cognitivo describe el cambio en períodos largos de tiempo y se diferencia del cambio cognitivo, que lo describe en períodos cortos, algunas veces en tiempo real. Por lo tanto, hay una distancia con investigaciones que estudian cómo se produce el cambio cognitivo o los mecanismos subyacentes.

2.1.21 Creatividad

“La creatividad es una necesidad del ser humano, como un impulso de mejorar, de aportar algo nuevo, esto indica que no es patrimonio exclusivo de las artes sino de toda la actividad humana”. (Aranda, 2008, pág. 77).

El proceso creativo, no se desarrolla sino existe un clima adecuado y estimulante, por tanto, el educador/a debe estar atento al momento de la maduración que vive cada niño e incluso el que vive el grupo como tal, y cuidar y promover el clima propicio a la creación.

Las fases que se dan en este proceso creativo está en estrecha vinculación con los periodos de desarrollo establecidos por Piaget, señala las siguientes fases en el desarrollo de la creatividad:

- Fase multisensorial, que abarca hasta los cuatro años, en la que lo esencial es preparar el entorno al niño, un ambiente de estimulación de los sentidos para que despierte el interés por el medio.
- Fase simbólica, que está comprendida entre los cuatro y cinco años. En esta fase el niño consigue nuevos descubrimientos mediante la pregunta ¿por qué?
- Fase intuitiva, en la creatividad se expresa en dimensiones múltiples: precepción de ideas, conductas sociales, entre otras (Aranda, 2008, pág. 77).
-

El desarrollo creativo está en estrecha relación con el aprendizaje porque este proceso de aprendizaje es un encuentro con la realidad, en este encuentro, se propone comprender la realidad e interpretarla. En esta interpretación se observa la diferencia y diversidad de los individuos a la hora de interpretar y valorar.

De tal modo que cuando el niño se encuentra con la realidad genera un proceso interno, agradable de despertar interés, emoción, curiosidad. Por otro lado, la realidad que se presenta como un todo debe ser analizada y desmenuzada para poder ser comprendida. Estos dos factores (interno y externo) va a ser dependientes uno de otro, de tal manera que cuando aumenta la motivación intrínseca, aumenta la curiosidad y la comprensión extrínseca, y cuando hay una carga

mayor extrínseca, aumenta el interés, el agrado y la motivación (Aranda, 2008, pág. 77).

2.1.22 La variación de juegos

La variación de juegos desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia. Los juegos son necesarios para la socialización del niño. “A través de su práctica, el niño incorpora normas, valores y costumbres, propios de su contexto familiar y social. Jugar construye sentidos, promueve la pertenencia a un contexto y la construcción de la identidad individual y colectiva”. (Otsubo & Freda, 2008, pág. 34).

2.1.22.1 Originalidad

Es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social (López, 2010).

2.1.22.2 Reglas

Atendiendo al desarrollo social del individuo sabemos que todo sujeto adquiere desde la infancia “una gran cantidad de conocimientos sobre nuestro mundo social (reglas), es decir, sobre las personas y nuestras interacciones con ellas, sobre lo que otros esperan de nosotros, sobre los distintos roles sociales, sobre nuestra sociedad y su funcionamiento, los sistemas de valores y creencias, y sobre un sinfín de aspectos de la vida social”.

Estas reglas y valores culturales de una sociedad generalmente se ven reflejados en las actividades infantiles, en el tipo de juguetes o en los juegos que los niños realizan, que juegan un importante rol en el

desarrollo y socialización de los niños. Pero debemos matizar que todos estos aspectos vendrán determinados por la sociedad o cultura donde el niño se desarrolle (Garoz, 2005, pág. 240).

2.1.23 Técnicas deportivas

Conjunto de modelos biomecánicos y anatómico-funcionales que los movimientos deportivos tienen implícitos para ser realizados con la máxima eficiencia. “Es por tanto una concepción ideal basada en los conocimientos científicos actuales, la cual cada atleta aspira realizar y adaptar a sus particularidades biológicas e intelectuales”. (Acero, 2013).

2.1.24 Desarrollo motriz

2.1.24.1 Correr

Encierran todo transporte del cuerpo por el espacio. Regularmente se subdividen los desplazamientos activos y pasivos.

Los primeros se identifican porque el sujeto es el responsable único, tano a la hora de aportar la energía ineludible para el desplazamiento, como de establecer los contextos de este. Los segundos tienen común la presencia de unas fuerzas externas que favorecen en el desplazamiento, facilitándolo y determinado, en buena parte, sus condiciones de realización (Blázquez & Buscá, 2006, pág. 141).

2.1.24.2 Saltar

Que implican un despegue de la superficie de desplazamiento y, de esta manera, la existencia de una fase aérea o de suspensión más o menos prolongada. Son diversas las formas de clasificar este grupo de habilidades motrices. Por solo citar las más importantes: podemos

distinguir entre saltos verticales u horizontales según sea la dirección predominante en su trayectoria (Blázquez & Buscá, 2006, pág. 141).

2.1.24.3 Lanzar

Los lanzamientos corresponden al espacio de las habilidades y destrezas motrices básicas, y por lo tanto podemos precisarlas como capacidades obtenidas por aprendizaje para ejecutar una sucesión de acciones con las que se consigue un objetivo supuesto, con el minúsculo gasto de energía y/o tiempo. “El objetivo es el que da identidad a cada habilidad y a la vez implica una habilidad motriz que reside en reproducir ese patrón motriz adecuadamente”. (Rodríguez, 2010, pág. 1)

.

2.1.24.4 Velocidad

La velocidad es la capacidad de ejecutar uno o diferentes movimientos en el mínimo período viable, a un ritmo de realización superlativo y durante una fase breve que no conjeture agotamiento (Perez S. , 2010, pág. 2).

2.1.24.5 Fuerza

Para Zac ziorski, la “fuerza se puede determinar como la capacidad para vencer resistencias externas o contrarrestarlas por medio de esfuerzos musculares”. (Martines, 2010, pág. 15).

2.1.24.6 Resistencia

"La resistencia es la capacidad para mantener un esfuerzo eficaz durante el mayor período de tiempo posible". El corazón es el órgano central del sistema circulatorio de la sangre. Es, por así decirlo, el motor del cuerpo. Por medio de él la sangre circula por todo el cuerpo, por lo que actúa

como una bomba suministradora de energía. El pulmón es el órgano encargado de realizar la respiración del ser humano y de los vertebrados que viven fuera del agua. Estos dos órganos son el sustento de la resistencia física (Bedoya, 2012, pág. 5).

2.1.25 Desarrollo actitudinal

Colaboración

La colaboración es sinónimo de cooperación y ayuda. Las personas no actuamos de forma aislada lo hacemos mediante interacciones (relaciones sociales) y, a mayor cooperación mayor rendimiento.

El valor de la colaboración no viene dado de una forma innata sino que se aprende y se adquiere durante la evolución de la persona. De ahí la importancia del trabajo contante de este valor en el aula pues el aprendizaje y la práctica de un desarrollo psicosocial adecuado en edades tempranas hará que este valor, junto con otros, queden plasmados en la persona desde el principio de su desarrollo y para siempre (Rey, 2009, pág. 1).

2.1.25.1 Participación

La participación puede considerarse un medio para la construcción de la democracia, en tanto implica compartir decisiones que afectan la vida del individuo y de la comunidad. Una cultura participativa necesita crearse activamente. Por ello, es importante dedicar tiempo al intercambio de ideas, el conocimiento mutuo y la creación de una conciencia grupal. La participación requiere de una buena comunicación y coordinación entre los diferentes miembros y su apoyo permanente. “Es fundamental ser responsable de la parte que le toca a cada uno en la construcción de una sociedad verdaderamente democrática” (Salzman, 2006, pág. 29).

2.1.25.2 Respeto

“El respeto puede ser considerado como madre de todas las virtudes (mater omnium virtutum), pues constituye la actitud fundamental que presuponen todas ellas” (Hildebrand, 2004, pág. 222).

2.1.25.3 Solidaridad

La solidaridad es la toma de conciencia de las necesidades ajenas y el deseo de contribuir a su satisfacción. Se trata de un valor que hay que fomentar en todos los ámbitos, empezando por el familiar y el escolar. “Es el arte de asistir a los demás y de caminar por una senda compartida. Es el marco de la comunidad universal en el que la solidaridad adquiere su desarrollo más amplio” (Martínez, 2010, pág. 5).

Con el paso del tiempo, la personalidad infantil desarrolla también la sensibilidad y la alteridad a partir de comentarios, juegos sociales, narraciones, etc., que se traducen en un reconocimiento cada vez mayor del otro (alter ego). La apertura solidaria también es fruto de la observación, la identificación y la imitación en el hogar.

2.1.25.4 Ética

“Se asume que el niño desarrolla su sentido ético a través del cumplimiento de determinadas fases secuenciales y programadas, que forman parte de la estructura del niño mismo, y que son de carácter universal (están presentes en todos los niños)” (Lejarraga, 2008, pág. 430).

El sentido ético en el niño no se instala en un acto puntual, se va desarrollando con el tiempo. Kohlberg, basado en Piaget, describe tres estadios del desarrollo ético: preconvencional, convencional y

posconvencional. Vigotsky sostiene la importancia del medioambiente como modulador del desarrollo ético.

La enseñanza de la ética puede hacerse de tres formas diferentes: la doctrinaria, la descriptiva y la moralmente más aceptable, utilizada por Sócrates, la deliberativa, en la cual la ética se constituye no como un mero adjetivo, sino como una práctica social institucionalizada que se construye sobre bases axiológicas (Lejarraga, 2008, pág. 430).

2.1.25.5 Social

Si bien existen secuencias universales, predecibles o esperadas en el desarrollo de los niños, cada niño/a es una persona única con su propio temperamento, patrón y tiempo de crecimiento, estilo de aprendizaje, familia y sociedad de origen. Estas variaciones de sujeto a sujeto, son por un lado, producto de la configuración biológica especial de cada niña y cada niño y, por otro, del ambiente particular en el que se desarrolla.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

El juego recreativo constituye un espacio y un tiempo en el cual el niño puede experimentar lo deseado y lo temido, sin el peligro de la transcendencia real en su medio ambiente. Puede ir así experimentando la vida, en actividades que son reversibles, adaptables a los límites de su capacidad afectiva. La investigación está orientada por medio de la teoría humanista, si viene es cierto que los juegos tienen característica intrínseca del ser humano como tal, como se ha manifestado en párrafos anteriores es un actividad natural que todo ser humano lo practica desde tiempos remotos.

La importancia del juego ha sido reconocida desde la psicología genética de Piaget desde la psicología profunda (Freud, Klein) y desde

una perspectiva pedagógica. El juego es un terreno común entre el niño y los otros, donde participa toda su personalidad a través de la creatividad y de la acción, el individuo descubre su persona. El niño en estas edades debe jugar cuyo objetivo es reunir los fenómenos de la realidad externa u los usa al servicio de su realidad interior.

Los conocimientos que adquiere en el espacio lúdico (juego) se inscriben de manera duradera por la carga afectiva que los rodea. Jugando van conociendo al otro y se va conociendo, jugando va desarrollando su capacidad de percibir su realidad, jugando ira resolviendo las situaciones que les preocupa, es decir el juego es una fuente de motivación y además alivia el estrés.

Es por ello que los maestros, padres de familia deben ser los primeros motivadores, para que los niños realicen juegos recreativos extraescolares, es decir que los niños ocupen el tiempo libre, en situaciones positivas que les sirva en la vida y no a una vida sedentaria, es decir dedicarse a otros menesteres como a ver televisión y otras formas de juego de tipo electrónico.

Los padres de familia deben dar y practicar con el ejemplo, regalándoles un poquito de su tiempo, para dedicarse a jugar con sus hijos. Para ello se está implementado un programa de juegos recreativos, con el propósito de que los niños en las tardes se dediquen a jugar y al rescate de los juegos populares que en la actualidad se está perdiendo por la falta de incentivos de muchos factores externos e internos. Al respecto se manifiesta que el juego es una actividad física y natural, que genera placer, alegría en los niños y además libera de muchos aspectos negativos como la preocupación, el estrés.

Los niños en sus momentos libres o en la jornada extraescolar debe preocuparse por destinar su valioso tiempo en actividades recreativas,

que le ayuden en la formación integral, porque por medio de los juegos recreativos aprende muchas reglas, conceptos y además aplica lo aprendido con disciplina, cooperación e integración social, es por ello que se sugiere a los docentes y padres de familia deben ser los principales promotores de este proceso, es decir les deben incentivar permanentemente con el ejemplo, para que los niños aprovechen el tiempo libre, mediante actividades recreativas.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Adaptación: cambios orgánicos que hacen que un organismo se adecue o ajuste al medio ambiente.

Agilidad: capacidad física para cambiar de dirección en el menor tiempo posible.

Baile: movimiento ejecutado al compás de la música.

Balanceo: movimiento pendular de un segmento a partir de una articulación.

Capacidad: conjunto de bases físicas del hombre para alcanzar un óptimo rendimiento.

Coordinación: disposición de armonizar todos los movimientos corporales a las diferentes acciones a ser realizadas.

Danza: conjunto de movimientos que forman una estructura coreográfica de baile de tipo clásico folclórico o moderno, cuyo objetivo es transmitir un mensaje.

Destreza: habilidad adquirida susceptible de ser perfeccionada, arte primor o propiedad con que hace una cosa.

Educación física: Es toda actividad en la que se enseña y se aprende intencionalmente por medio del movimiento.

Equilibrio: mantenimiento del cuerpo u objeto o postura o posición difícil con el centro de gravedad directamente sobre el punto de apoyo.

Fútbol: juego deportivo para alcanzar goles con los pies, oriundo de Inglaterra, pero también practicado en otras culturas prehistóricas del mundo.

Gesto: movimiento de un segmento o del cuerpo en su totalidad para expresar algo.

Giro: movimiento alrededor o circular ejecutado a izquierda o derecha

Habilidad: destreza individual motriz susceptible de ser desarrollada

Implemento: cualquier objeto móvil y manejable que se utiliza en actividades de cultura física.

Interacción: acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más personas, objetos, fuerzas, funciones.

Juego: actividad lúdica de niños y adultos donde rigen por cierto tiempo reglas especiales, fuera de la seriedad de la vida normal.

Masificación: acción que conduce a la realización de actividades por un gran número de personas.

Posición: ubicación del cuerpo en el espacio, postura o modo de estar de una persona o cosa.

Recreación: son actividades en las que se aplican los movimientos aprendidos en trabajos individuales o grupales.

Ritmo: sucesión armoniosa y acompasada de movimientos, sonidos y voces que conforman una estructura gimnástica.

Ronda: representación de la letra de una canción a través del movimiento rítmico.

2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cuál es el tipo de juegos recreativos extraescolares que practican los niños y niñas de los Séptimos Grados de Educación General Básica de la Escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra, durante el periodo académico 2014 – 2015?
- ¿Cuál es el nivel de conocimientos que poseen los niños y niñas acerca de los juegos recreativos extraescolares
- ¿Cómo aportan los juegos recreativos en la formación integral de los niños y niñas de los Séptimos Años de la Unidad Educativa Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra?
- ¿La aplicación de una propuesta alternativa ayudará al desarrollo integral de los niños?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>El juego recreativo es un medio de aprendizaje más importante para el niño en las primeras edades, el juego es un instrumento para trabajar a nivel cognoscitivo, motriz y social</p> <p>Implica posibilitar de manera consciente un desarrollo equilibrado de habilidades y destrezas con respecto a la dimensión cognoscitiva, motriz y educación moral y ética.</p>	Juegos recreativos	Juegos pequeños	Juegos populares Tradicionales Espacio reducido Espacio amplio Persecución Lucha Precisión habilidad Saltar brincar Reacción
		Juegos grandes	Ida y vuelta Individual / Equipo Alcanzar goles Mano – pie – objetos
	Formación integral	Cognitivo	Creatividad Variación Originalidad Reglas Técnicas
		Motriz	Correr Saltar Lanzar Velocidad Fuerza Resistencia
		Actitudinal	Colaboración Participación Respeto Solidaridad

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Investigación Bibliográfica

Este tipo de investigación se manejó para construir el marco teórico de la investigación y la propuesta, para lo cual se utilizó libros, revistas e internet acerca de los juegos recreativos extraescolares y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas de los séptimos grados de educación general básica de la escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra.

3.1.2. Investigación de Campo

Se llama así porque la investigación se llevó a cabo en el lugar donde suceden los hechos, en este caso en los niños y niñas de los séptimos grados de educación general básica de la escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra.

3.1.3. Investigación descriptiva

Se utilizó este tipo de investigación, porque sirvió para describir cada uno de los aspectos relacionados a los juegos recreativos extraescolares y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas de los séptimos grados de educación general básica de la escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra.

3.1.4. Investigación Propositiva

Esta investigación se utilizó para dar una alternativa de solución, luego de detectar la problemática planteada acerca de los juegos recreativos extraescolares y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas de los séptimos grados de educación general básica de la escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra.

3.2 MÉTODOS

3.2.1. Método Inductivo

Este método sirvió para ir de lo particular a lo general es decir para ir tratando de cada uno de los aspectos relacionados a los juegos recreativos y a la formación integral que se refiere a características relacionadas al aspecto conceptual, motriz y actitudinal de cada uno de los estudiantes de los séptimos años de la escuela Ricardo Sánchez

3.2.2. Método Deductivo

Es lo contrario al anterior método, parte de hechos generales a aspectos particulares, sirvió para seleccionar el tema de investigación y posteriormente desarrollar cada una de las variables y dimensiones relacionadas con los juegos recreativos y la formación integral.

3.2.3. Método Analítico

Este método se utilizó para analizar cada una de las preguntas de la encuesta y ficha de observación relacionadas a los juegos recreativos y la formación integral de los niños de los séptimos grados de la escuela Ricardo Sánchez.

3.2.4. Método Sintético

Este método se utilizó para redactar las conclusiones y recomendaciones acerca de cada una de las preguntas de la encuesta y ficha de observación relacionadas a los juegos recreativos y la formación integral de los niños.

3.2.5. Método Estadístico

Este método fue de gran importancia debido a que sirvió para representar gráficamente cada una de las preguntas de la encuesta y ficha de observación relacionadas a los juegos recreativos y la formación integral.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Para recabar la información relacionada a los juegos recreativos y la formación integral, se utilizó la encuesta y una ficha de observación relacionada a la formación integral de los estudiantes.

3.4 POBLACIÓN

Cuadro N° 1 Población

Institución	Paralelos	Niños	Niñas
Ricardo Sánchez	A	14	16
	B	13	17
	C	15	15
		42	48
TOTAL	90		

Fuente: niños/as de séptimos grados Ricardo Sánchez

3.5. MUESTRA

No se aplicó la fórmula estadística debido a que la población es inferior a 200 individuos.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta y una ficha de observación a los niños y niñas de los séptimos años de la escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra acerca de los juegos recreativos extraescolares y de la formación integral. Los resultados fueron organizados, tabulados, para luego ser procesados en, gráficos circulares, con sus respectivas frecuencias y porcentajes de acuerdo a los ítems formulados en el cuestionario.

Las respuestas de la investigación proporcionadas por los niños y niñas de los séptimos grados de la Escuela Ricardo Sánchez, se organizaron , como a continuación se detalla:

- Número de la pregunta
- Formulación de la pregunta
- Cuadro y Gráfico, análisis e interpretación de resultados en función de la información teórica, de campo y posicionamiento del investigador.

4.1.1 Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta aplicada a los niños de la Escuela Ricardo Sánchez

Pregunta N° 1

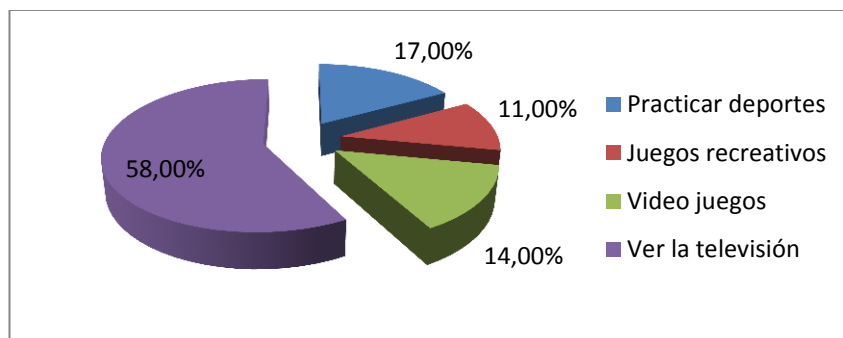
¿Seleccione la actividad recreativa que realiza después de clases?

Cuadro N° 2 Seleccione la actividad recreativa

Alternativa	Frecuencia	%
Practicar deportes	15	17,%
Juegos recreativos	10	11,%
Video juegos	13	14,%
Ver la televisión	52	58,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 1 Seleccione la actividad recreativa



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que más de la mitad de los niños y niñas investigados indican que se dedican a ver la televisión, en menor porcentaje esta las alternativas, practicar deportes, juegos recreativos y los video juegos, esta situación preocupa por cuanto se puede notar que existe una cantidad considerable que no se dedica a nada, es decir tienen una vida sedentaria.

Pregunta N° 2

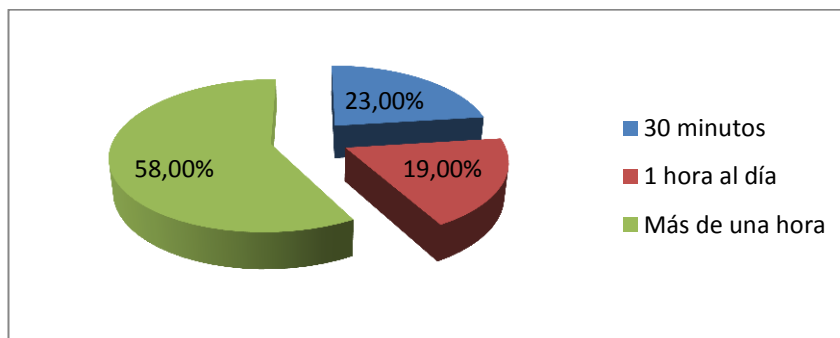
¿Qué tiempo te dedicas a jugar diariamente después de clases?

Cuadro N° 3 Qué tiempo te dedicas a jugar diariamente

Alternativa	Frecuencia	%
30 minutos	21	23,%
1 hora al día	17	19,%
Más de una hora	52	58,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 2 Qué tiempo te dedicas a jugar diariamente



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se considera que más de la mitad de los niños y niñas investigados indican que el tiempo, que se dedica a jugar diariamente después de clases, es más de una hora, en menor porcentaje esta la alternativas, 30 minutos, una hora y media, Al respecto se manifiesta que la mayoría de niños y niñas si juegan en las tardes, es decir en situaciones extra escolares.

Pregunta N° 3

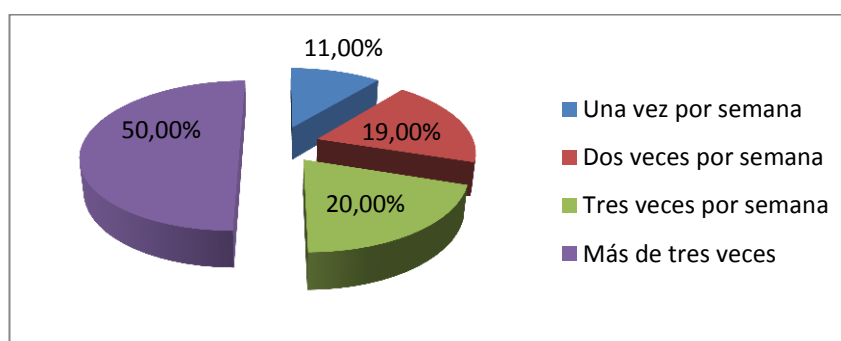
¿Cuántas veces a la semana practicas juegos recreativos, después de las clases?

Cuadro N° 4 Practicas juegos recreativos

Alternativa	Frecuencia	%
Una vez por semana	10	11,%
Dos veces por semana	17	19,%
Tres veces por semana	18	20,%
Más de tres veces	45	50,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 3 Practicas juegos recreativos



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se concluye que la mitad de los niños y niñas investigados indican que el tiempo que dedica a las prácticas de juegos recreativos, después de las clases, es de tres veces a la semana, en menor porcentaje esta las alternativas, una vez por semana, dos veces por semana, tres veces por semana, esta situación preocupa porque mediante ella se puede lograr una buena salud, física.

Pregunta N° 4

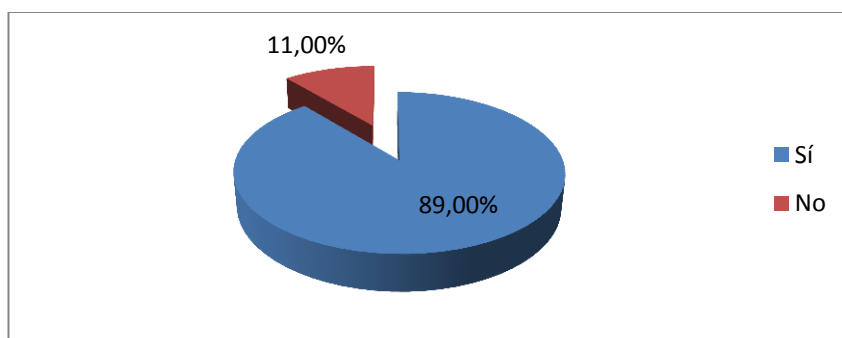
¿Los juegos recreativos extraescolares te ayudan a cultivar los valores?

Cuadro N° 5 Cultivar los valores

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	80	89,%
No	10	11,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 4 Cultivar los valores



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se revela que la mayoría de los niños y niñas investigados indican que los juegos recreativos extraescolares le ayudan a cultivar los valores en menor porcentaje esta las alternativas, que no le ha ayudado. Pero sin embargo se puede destacar que por medio de los juegos se aprende muchos valores, que pueden ser aplicados en la vida cotidiana.

Pregunta N° 5

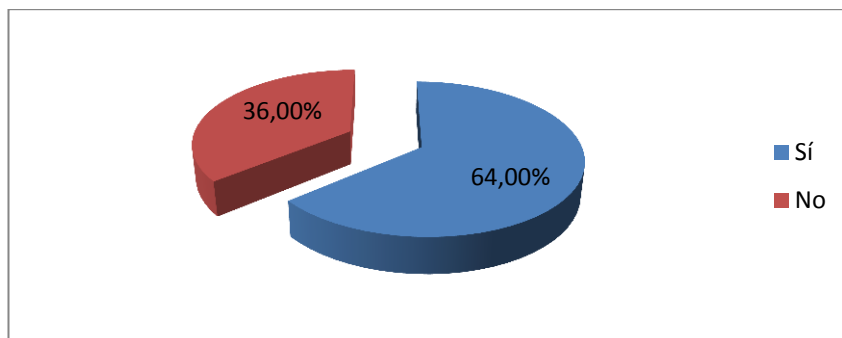
¿Los juegos recreativos extraescolares te han ayudado a mejorar el conocimiento?

Cuadro N° 6 Ayudado a mejorar el conocimiento

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	58	64,%
No	32	36,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 5 Ayudado a mejorar el conocimiento



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que más de la mitad de los niños y niñas investigados indican que sí los juegos recreativos extraescolares le han ayudado a mejorar el conocimiento y en menor porcentaje están las alternativas no, estos no ayudan en nada positivo. Al respecto se manifiesta que los docentes de Educación Física tienen que desarrollar y afianzar estos conocimientos.

Pregunta N° 6

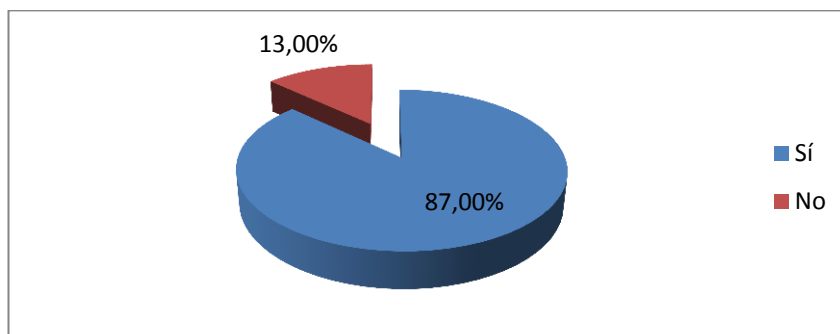
¿Los juegos recreativos extraescolares te han ayudado a mejorar la motricidad?

Cuadro N° 7 Ayudado a mejorar la motricidad

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	78	87,%
No	12	13,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 6 Ayudado a mejorar la motricidad



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se considera que la mayoría de los niños y niñas investigados indican que sí los juegos recreativos extraescolares le han ayudado a mejorar la motricidad y en menor porcentaje están las alternativas no le han ayudado, Al respecto se manifiesta que los que los niños a través del deporte o actividad deportiva deben sacar provecho a los movimientos y para que domine la mayoría de destrezas.

Pregunta N° 7

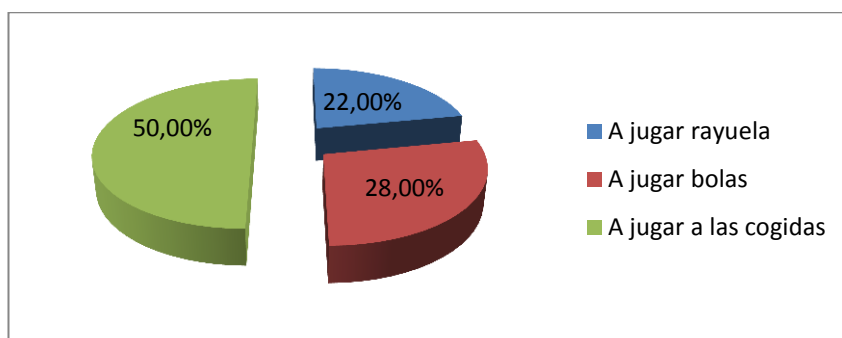
¿Qué juego recreativo practicas con mayor frecuencia después de tu jornada estudiantil?

Cuadro N° 8 Qué juego recreativo practicas

Alternativa	Frecuencia	%
A jugar rayuela	20	22,%
A jugar bolas	25	28,%
A jugar a las cogidas	45	50,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 7 Qué juego recreativo practicas



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se concluye que la mitad de los niños y niñas investigados indican que los juegos recreativos que practican con mayor frecuencia después de su jornada estudiantil es jugar a las cogidas y en menor porcentaje esta alternativa es jugar bolas y rayuela. Al respecto se manifiesta que los niños a través de estas actividades deben incrementar sus movimientos y destrezas para desenvolverse en la vida positiva.

Pregunta N° 8

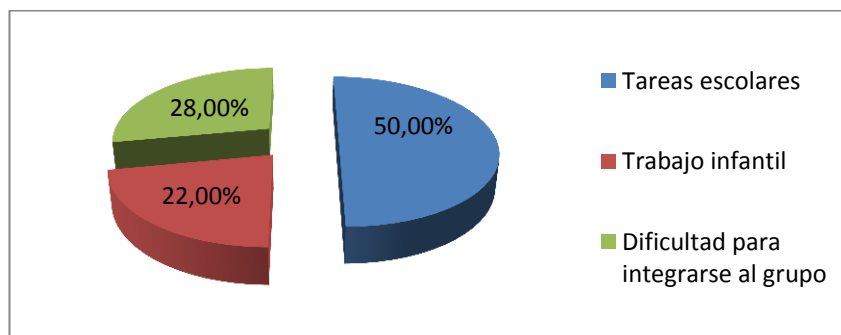
¿Si no realizas ningún tipo de juegos recreativos después de clases, señala el motivo por el que no lo haces?

Cuadro N° 9 Señala el motivo por el que no lo haces

Alternativa	Frecuencia	%
Tareas escolares	50	50,%
Trabajo infantil	20	22,%
Dificultad para integrarse al grupo	25	28,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 8 Señala el motivo por el que no lo haces



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se revela que la mitad de los niños y niñas investigados indican que si no realizas ningún tipo de juegos recreativos después de clases, señala el motivo por el que no lo hace, es que dedican a actividades escolares y menor en porcentaje manifiesta se dedica al trabajo infantil y tiene dificultades para integrarse al grupo. Al respecto se manifiesta que tiene que integrarse a realizar alguna actividad deportiva.

Pregunta N° 9

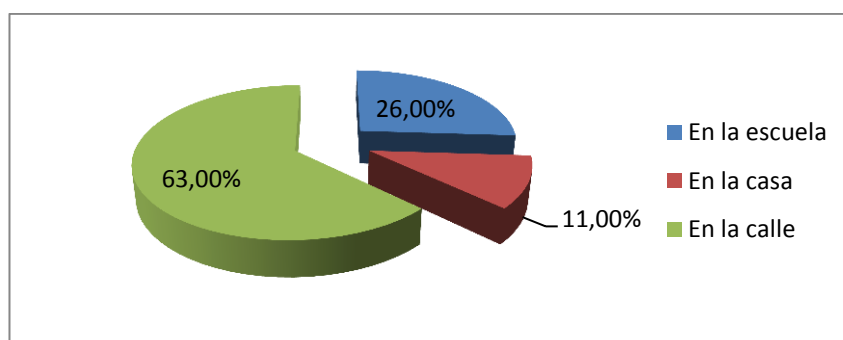
¿Dónde aprendes a jugar?

Cuadro N° 10 Dónde aprendes a jugar

Alternativa	Frecuencia	%
En la escuela	23	26,%
En la casa	10	11,%
En la calle	57	63,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 9 Dónde aprendes a jugar



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se concluye que más de la mitad de los niños y niñas investigados indican que aprende a jugar en la calle y en menor porcentaje manifiesta en la escuela, en la casa. Al respecto se manifiesta que el niño debe jugar en cualesquier lugar con el objetivo de aprender a jugar con los demás compañeros.

Pregunta N° 10

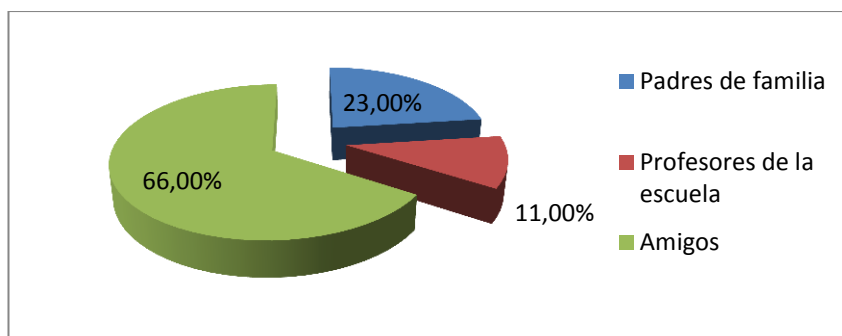
¿Quién te incentiva para que realices juegos recreativos extraescolares?

Cuadro N° 11 Incentiva para que realices juegos recreativos

Alternativa	Frecuencia	%
Padres de familia	21	23,0%
Profesores de la escuela	10	11,0%
Amigos	59	66,0%
TOTAL	90	100,0%

Fuente: Encuesta aplicada a niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 10 Incentiva para que realices juegos recreativos



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que más de la mitad de los niños y niñas investigados indican que quién le incentiva para que realice juegos recreativos extraescolares son los amigos y menor en porcentaje manifiesta que son los profesores y padres de familia. Todos los actores del contexto debemos incentivar a que los niños jueguen en forma permanente y cultiven muchos valores.

Pregunta N° 11

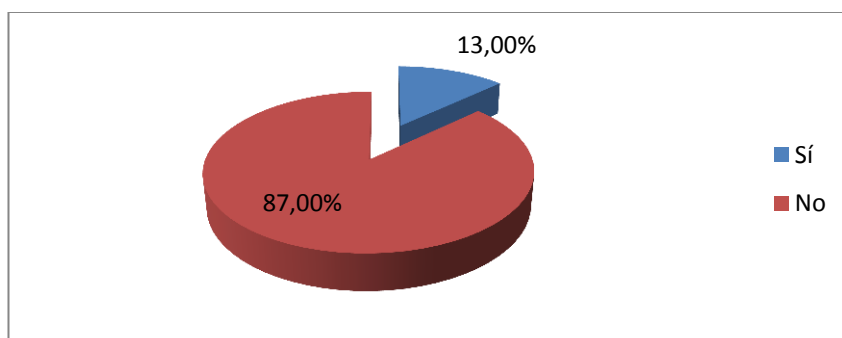
¿Existe en tu escuela un programa de juegos recreativos?

Cuadro N° 12 Existe escuela programa juegos recreativos

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	12	13,%
No	78	87,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 11 Existe escuela programa juegos recreativos



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se revela que cerca la totalidad de los niños y niñas investigados indican que no existe en la escuela un programa de juegos recreativos y menor en porcentaje indican que si existe un programa. Sin embargo se puede manifestar que toda institución debe contar con un programa alternativo que ayude en los procesos de formación, en este caso se debe incentivar a que los niños jueguen permanentemente.

Pregunta N° 12

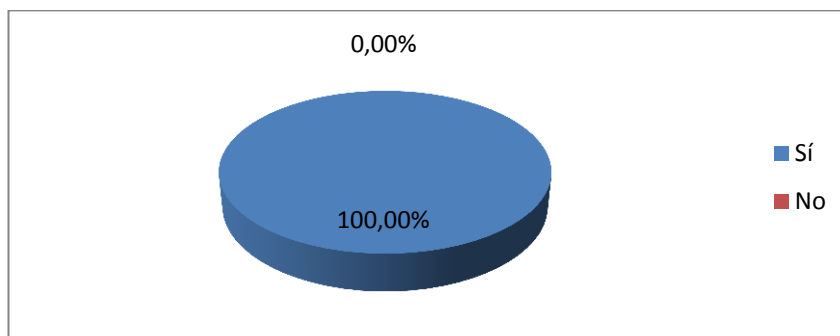
¿Te gustaría participar en un programa de juegos recreativos extraescolares para mejorar tu formación integral?

Cuadro N° 13 Participar programa de juegos recreativos

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	90	100,%
No	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Encuesta aplicada niños de los 7mos Unidad Educativa Ricardo Sánchez

Gráfico N° 12 Participar programa de juegos recreativos



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se concluye que la totalidad de los niños y niñas investigados indican que les gustaría participar en un programa de juegos recreativos extraescolares para mejorar tu formación integral. A los niños por naturaleza les gusta jugar y por lo tanto debe existir un programa de juegos recreativos, para que a los niños se les ayude en la formación integral.

4.1.2 Ficha de Observación para verificar el desarrollo integral de los estudiantes

Observación N° 1

Desarrollo cognitivo

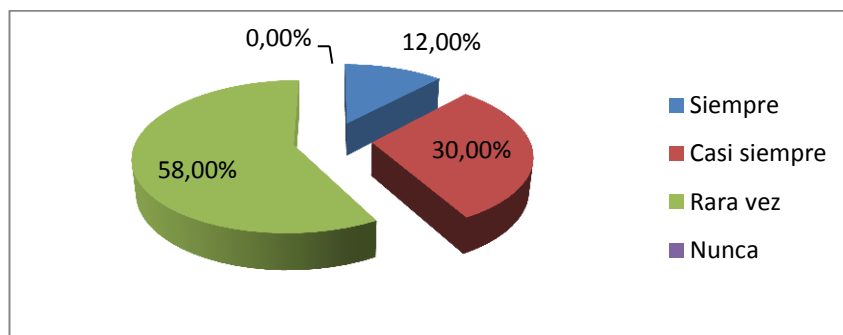
Resuelve problemas de la vida diaria

Cuadro N° 14 Resuelve problemas de la vida diario

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	11	12,%
Casi siempre	27	30,%
Rara vez	52	58,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 13 Resuelve problemas de la vida diaria



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física rara vez resuelven problemas que le plantean los maestros, en menor porcentaje están las alternativas siempre y casi siempre. Aquí con la hábil conducción de los docentes se les debe plantear actividades, que ayuden a resolver los problemas y les apliquen en la vida cotidiana.

Observación N° 2

Desarrollo cognitivo

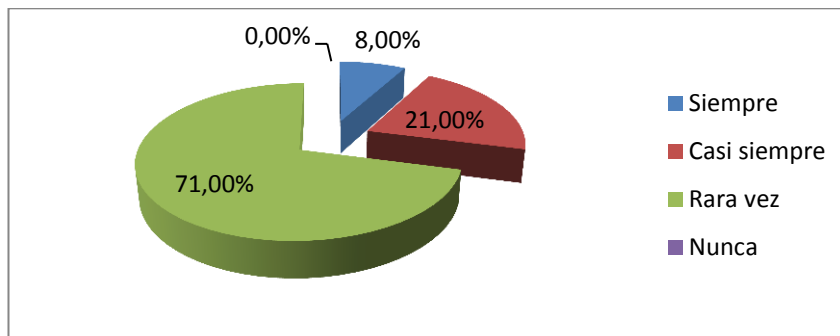
Inventa nuevas formas de movimiento

Cuadro N° 15 Inventa nuevas formas de movimiento

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	7	8,%
Casi siempre	19	21,%
Rara vez	64	71,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 14 Inventa nuevas formas de movimiento



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se considera que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física rara vez inventa nuevas formas de movimiento, en menor porcentaje están las alternativas siempre y casi siempre. Siempre se les debe incentivar a los niños a que realicen un aporte en sus clases, en este caso creando nuevas formas de movimiento.

Observación N° 3

Desarrollo cognitivo

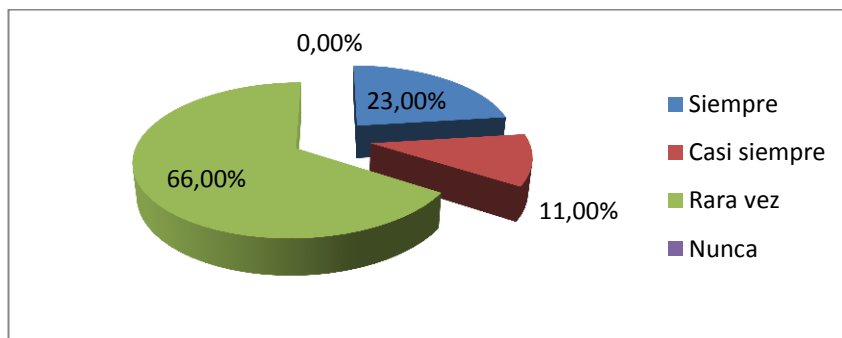
Desarrolla la creatividad

Cuadro N° 16 Desarrolla la creatividad

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	21	23,%
Casi siempre	10	11,%
Rara vez	59	66,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 15 Desarrolla la creatividad



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se revela que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física rara vez desarrolla la creatividad, en menor porcentaje están las alternativas siempre y casi siempre. El niño por naturaleza es creativo, sino hay que darles las oportunidades necesarias para que este les desarrollo.

Observación N° 4

Desarrollo cognitivo

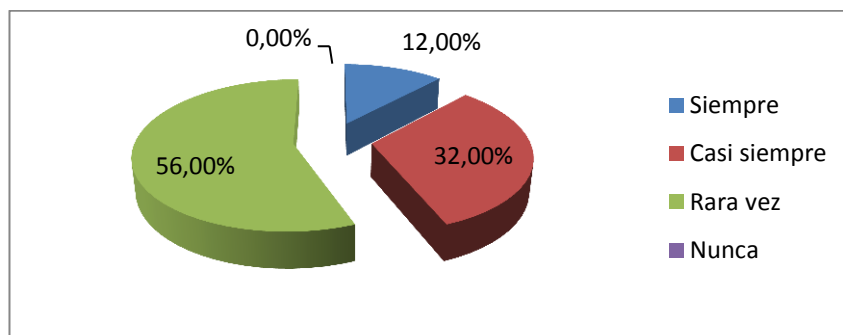
Conoce las reglas de los juegos

Cuadro N° 17 Conoce las reglas de los juegos

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	11	12,%
Casi siempre	29	32,%
Rara vez	50	56,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 16 Conoce las reglas de los juegos



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se concluye que la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física rara vez conoce las reglas de los juegos, en menor porcentaje están las alternativas siempre y casi siempre. Los niños a veces si las conoce las reglas de juego, pero sin embargo no las respeta porque no les gusta respetar.

Observación N° 5

Desarrollo cognitivo

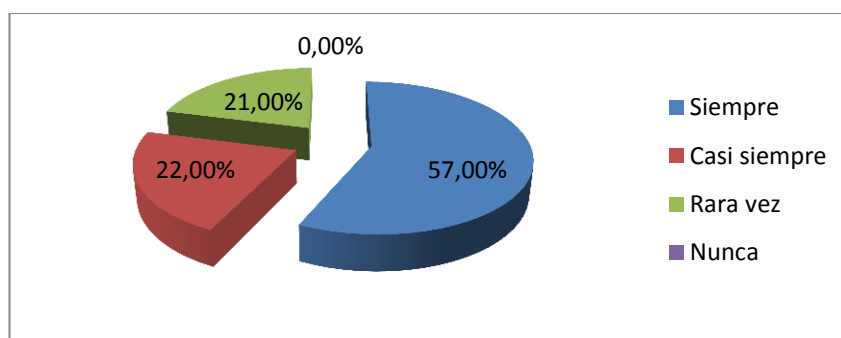
Tiene capacidad de aprendizaje motor

Cuadro N° 18 Tiene capacidad de aprendizaje motor

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	51	57,%
Casi siempre	20	22,%
Rara vez	19	21,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 17 Tiene capacidad de aprendizaje motor



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física siempre tiene capacidad de aprendizaje motor, en menor porcentaje están las alternativas casi siempre y rara vez. A los niños y niñas se les debe incentivar a que realicen actividad deportiva, porque tiene unas adecuadas condiciones físicas que pueden cultivarlas.

Observación N° 6

Desarrollo Psicomotriz

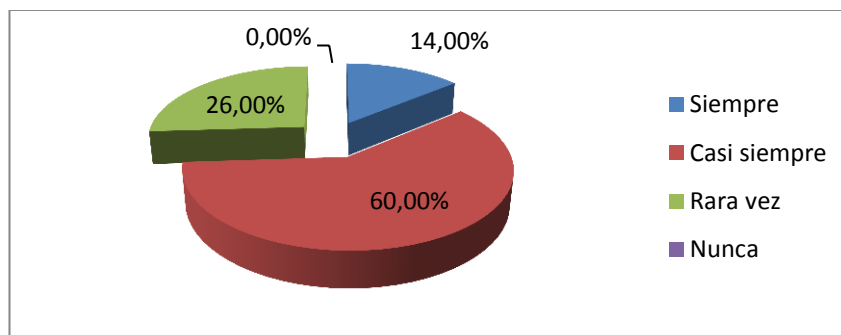
Aplica las reglas de los juegos tradicionales

Cuadro N° 19 Aplica las reglas de los juegos tradicionales

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	13	14,%
Casi siempre	54	60,%
Rara vez	23	26,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 18 Aplica las reglas de los juegos tradicionales



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se consideran que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física casi siempre aplica las reglas de los juegos tradicionales, en menor porcentaje están las alternativas siempre y rara vez. A los niños y niñas se les debe enseñar a respetar las reglas para que los juegos se desarrollen de la mejor manera.

Observación N° 7

Desarrollo Psicomotriz

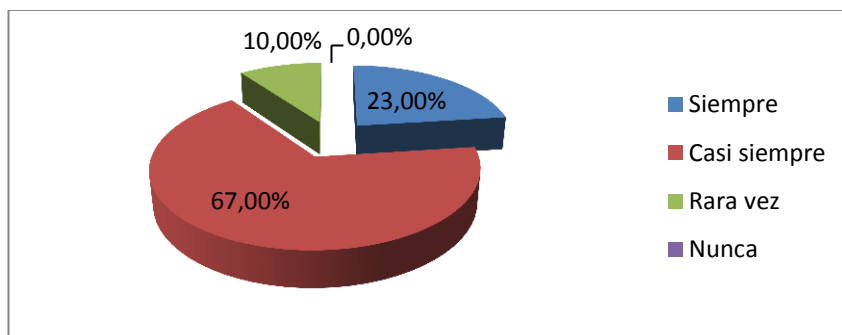
Coordinación y control de las habilidades motrices

Cuadro N° 20 Coordinación y control de las habilidades

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	21	23,%
Casi siempre	60	67,%
Rara vez	9	10,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 19 Coordinación y control de las habilidades



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se consideran que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física casi siempre coordina y controla las habilidades, en menor porcentaje están las alternativas siempre y rara vez. A los niños y niñas a través de los juegos se les debe realizar actividades de coordinación para que tengan dominio de los diferentes segmentos corporales.

Observación N° 8

Desarrollo Psicomotriz

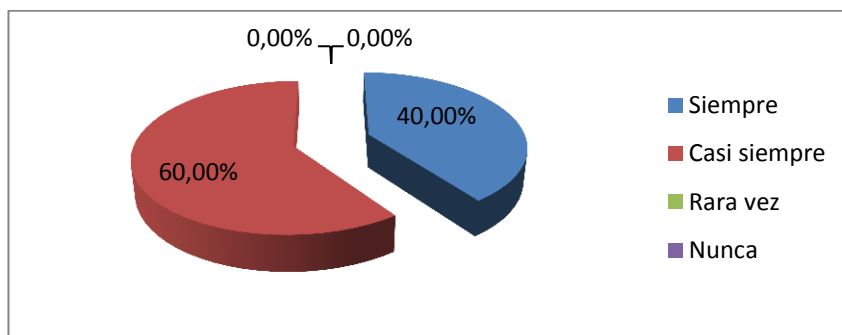
Velocidad de reacción, cuando realizan juegos de persecución

Cuadro N° 21 Realizan juegos de persecución

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	36	40,%
Casi siempre	54	60,%
Rara vez	0	0,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 20 Realizan juegos de persecución



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se concluye que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física casi siempre han desarrollado la capacidad de velocidad de reacción, cuando realizan juegos de persecución, en menor porcentaje están las alternativas siempre. A los niños y niñas se les debe hacer variedad de ejercicios de persecución y reacción para que la desarrolle esta cualidad.

Observación N° 9

Desarrollo Psicomotriz

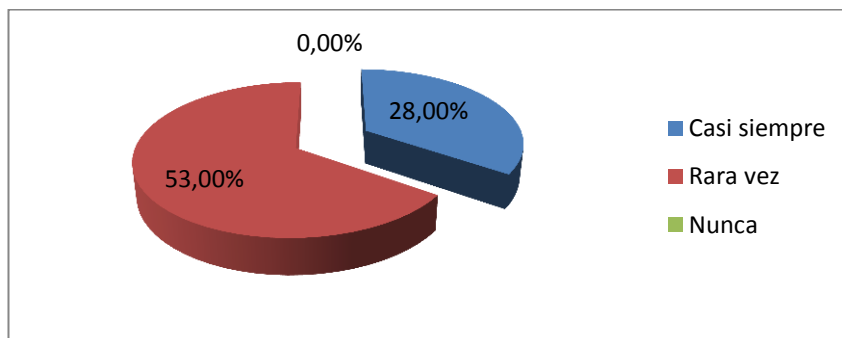
Habilidad coordinativa, cuando realiza juegos donde implica ojo pie

Cuadro N° 22 Habilidad coordinativa

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	17	19 ,%
Casi siempre	25	28,%
Rara vez	48	53,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 21 Habilidad coordinativa



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se revela que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física rara vez han desarrollado habilidad coordinativa, cuando realizan juegos donde implica ojo pie, en menor porcentaje están las alternativas siempre y casi siempre. A los niños y niñas realizar variedad de juegos donde implique ejercicio de ojo pie, esto generalmente está en las actividades del fútbol, que mucho les gusta a los niños.

Observación N° 10

Desarrollo Psicomotriz

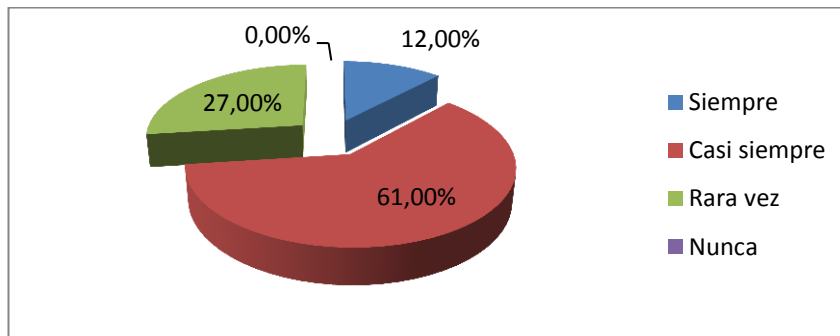
Mantiene el equilibrio en todo momento

Cuadro N° 23 Mantiene el equilibrio en todo momento

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	11	12,%
Casi siempre	55	61,%
Rara vez	24	27,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 22 Mantiene el equilibrio en todo momento



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se concluye que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física casi siempre mantiene el equilibrio en todo momento, en menor porcentaje están las alternativas siempre y rara vez. A los niños y niñas enseñar actividades que les permitan desarrollar el equilibrio, que es fundamental para el desenvolvimiento de la vida cotidiana.

Observación N° 11

Desarrollo actitudinal

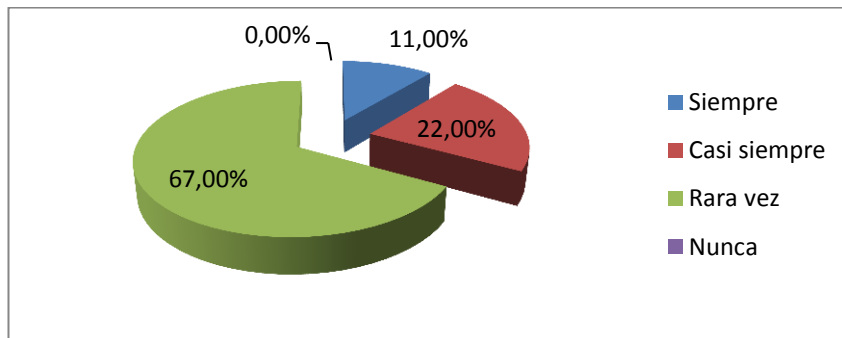
Jugando, respeta las opiniones de los demás

Cuadro N° 24 Jugando, respeta las opiniones de los demás

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	10	11,%
Casi siempre	20	22,%
Rara vez	60	67,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 23 Jugando, respeta las opiniones de los demás



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se considera que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física rara vez respeta las opiniones de los demás, en menor porcentaje están las alternativas siempre y casi siempre. A los niños y niñas se les debe enseñar actividades a que respeten las opiniones de los demás, por medio del juego se le debe enseñar este tipo de actitudes.

Observación N° 12

Desarrollo actitudinal

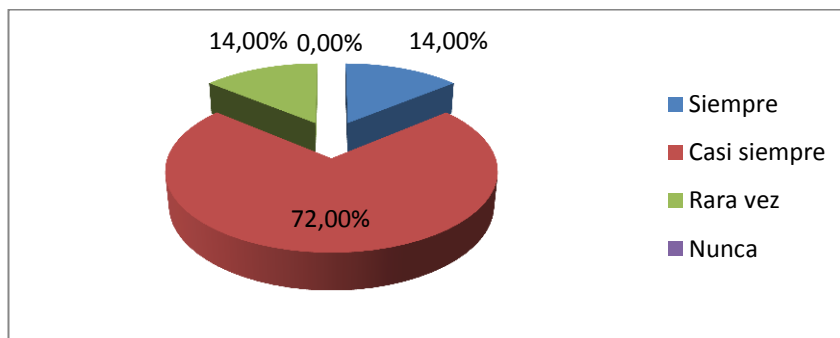
Se integra al grupo de juego

Cuadro N° 25 Se integra al grupo de juego

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	13	14,%
Casi siempre	65	72,%
Rara vez	12	14,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 24 Se integra al grupo de juego



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se concluye que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física casi siempre se integra al grupo de juego, en menor porcentaje están las alternativas siempre y rara vez. A los niños y niñas se les debe enseñar actividades donde a los niños, el juego por naturaleza es integrador

Observación N° 13

Desarrollo actitudinal

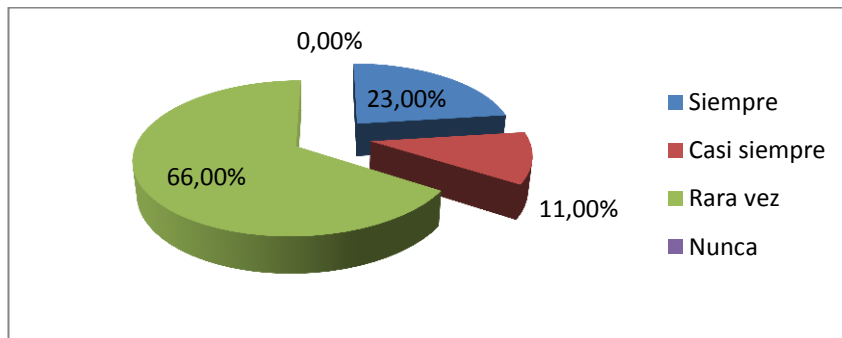
Respeta las normas o reglas de los juegos

Cuadro N° 26 Respeta las normas o reglas de los juegos

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	21	23,%
Casi siempre	10	11,%
Rara vez	59	66,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 25 Respeta las normas o reglas de los juegos



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física rara vez respeta las normas o reglas de los juegos, en menor porcentaje están las alternativas siempre y casi siempre. A los niños y niñas se les debe enseñar a que respeten las reglas de los juegos para que se hagan más interesantes e integren mayor igual en sus aspiraciones.

Observación N° 14

Desarrollo actitudinal

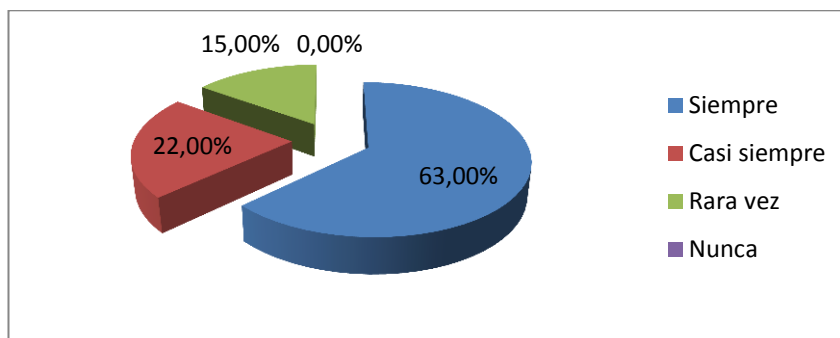
Participación e interés en las diferentes actividades grupales

Cuadro N° 27 Interés en las diferentes actividades grupales

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	57	63,%
Casi siempre	20	22,%
Rara vez	13	15,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 26 Interés en las diferentes actividades grupales



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se considera que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física siempre participa con interés en las diferentes actividades grupales, en menor porcentaje están las alternativas casi siempre y rara vez. Los niños en este tipo de juegos por naturaleza participan y se integran a las actividades que propone los maestros o los amigos.

Observación N° 15

Desarrollo actitudinal

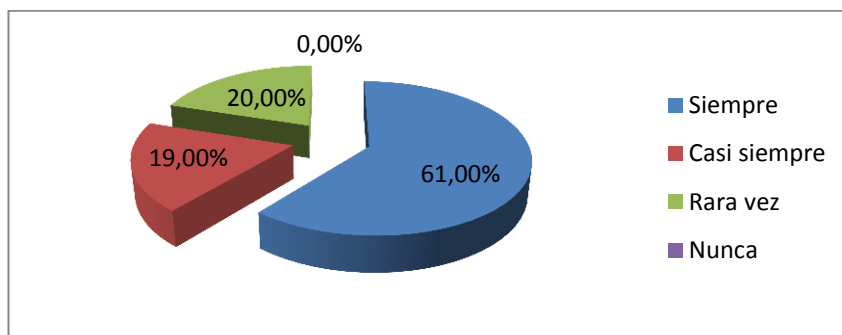
Coopera y da ayuda a los demás, para realizar actividades de grupo

Cuadro N° 28 Cooperar y dar ayuda a los demás

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	55	61,%
Casi siempre	17	19,%
Rara vez	18	20,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	90	100,%

Fuente: Ficha de Observación aplicada niños de los 7mos Ricardo Sánchez

Gráfico N° 27 Cooperar y dar ayuda a los demás



Autor: Varela Tafur Leónidas Francisco

INTERPRETACIÓN

Se concluye que más de la mitad de los niños y niñas observados en las clases de educación física siempre cooperan y dan ayuda a los demás, para realizar actividades de grupo, en menor porcentaje están las alternativas casi siempre y rara vez. Los niños cuando se trata de jugar cooperan cuando les gusta y cuando es monótono se aburren y dejan de jugar, por eso las maestras deben proponer juegos nuevos e interesantes.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Se evidencia que el tipo de juegos recreativos extraescolares que practican los niños y niñas es jugar a las cogidas y seguido de rayuela en menor porcentaje esta la alternativa a jugar bolas
- Se considera que el nivel de conocimientos que poseen los niños y niñas acerca de los juegos extraescolares es un poco bajo, debido a que en las tardes no se le ha dado las debidas oportunidades.
- Se concluye que los juegos recreativos si contribuyen en la formación integral, es decir por medio de los juegos desarrollan su creatividad, su conocimiento, su cuerpo, movimiento y los valores que es lo fundamental en los actuales momentos.
- A la mayoría de los niños y niñas manifiestan que si les gustaría participar en un programa de juegos recreativos organizados por los docentes de la escuela.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los niños y niñas jugar todo tipo de juegos recreativos fuera del horario de clases, porque estos desarrollan la mente, el cuerpo y valores
- Se exhorta a los niños y niñas busquen nuevas alternativas de juegos contemporáneos, pero sin perder la tradición de los juegos tradicionales, ya que son muy interesantes y contribuyen en la educación de los niños.
- Se concluye que los juegos recreativos en la formación integral de los niños y niñas de los Séptimos Años de la Unidad Educativa Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra si aportan en los conocimientos, movimientos y los valores que por medio del juego se les cultiva.
- Se sugiere a los niños y niñas participar masivamente en un programa de juegos recreativos organizados por los docentes de la escuela, ya que por medio de estos contribuye a la salud física y mental.

5.3 CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

PREGUNTA N° 1

¿Cuál es el tipo de juegos recreativos extraescolares que practican los niños y niñas de los Séptimos Grados de Educación General Básica de la Escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra, durante el periodo académico 2014 – 2015?

De acuerdo a los resultados presentados en la investigación se evidencio que a la mayoría de los niños y niñas les gusta jugar a las cogidas, rayuela y como última alternativa a jugar bolas. Al respecto se manifiesta que todas estas actividades contribuyen a la formación integral del educando.

PREGUNTA N° 2

¿Cuál es el nivel de conocimientos que poseen los niños y niñas acerca de los juegos recreativos extraescolares?

Se considera que más de la mitad de los investigados, no tienen mucho conocimiento a los juegos tradicionales, es decir no conoce, ni aplica las reglas que tiene cada uno de los juegos, para lo cual se sugiere a los niños no perder la costumbre de practicar los juegos tradicionales, ya que estos contribuyen a mejorar la salud física y mental.

PREGUNTA N° 3

¿Cómo aportan los juegos recreativos en la formación integral de los niños y niñas de los Séptimos Años de la Unidad Educativa Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra?

Los juegos recreativos son una fuente de acción y de placer, ayudan o contribuyen a mejorar su salud, física y mental es por ello que los docentes deben ser una caja de sorpresas, para impartir juegos para el desarrollo del conocimiento, del movimiento y por medio de estos también se desarrolla los valores.

PREGUNTA N° 4

¿La aplicación de un programa de juegos recreativos ayudará al desarrollo integral de los niños?

La mayoría de investigados indican que la aplicación de este programa les ayudará a mejorar su conocimiento, su imagen corporal y los valores, que son fundamentales en los actuales momentos. Es por ello que en este programa debe existir variedad de juegos, para evitar la monotonía en los niños y generar más bien alegría y placer.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. TÍTULO

PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS EXTRAESCOLARES QUE CONTRIBUYAN A MEJORAR LA FORMACIÓN INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

6.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Luego de conocer los resultados de la investigación, es importante la elaboración de un programa de juegos recreativos que ayuden a mejorar su conocimiento, su movimiento y su actitud, es decir por medio de los juegos se aprenden conceptos, movimientos y los valores como la solidaridad, el respeto, el compañerismo, estos tres aspectos asociados contribuyen a que los niños sean seres íntegros, es por ello que la investigación está sustentada por la teoría humanista, porque a los niños tienen que ser tratados como tal, desde la perspectiva del ser humano, al respecto se puede manifestar que el juego es una actividad natural, es decir genera placer, diversión, alegría, el niño por naturaleza aprende jugando, es por ello que la pedagogía actual, les están enseñando a los niños por medio del juego, para que las clases sean más interesantes.

Al respecto se manifiesta que las personas que jugamos percibimos una serie de características que permiten distinguir entre comportamientos de juego y comportamientos de no juego. En el juego los niños se expresan y se dan a conocer. El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el juego también se lucha y se compete, o no

como en el caso de los juegos cooperativos. En el juego se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo.

Es por ello que conocidos estos resultados y antecedentes, se propone realizar un programa de juegos recreativos, donde este explicado todo el proceso didáctico para la enseñanza de juegos recreativos, este tipo de programas contribuirá para la formación integral de los niños, que posteriormente, tendrán el hábito de aprender, de moverse y de desarrollar actitudes positivas que es lo que se está deteriorando en los actuales momentos, esta tarea es de todos donde padres de familia, docentes estudiantes apoyaremos a que se lleve a cabo ya que es un carácter social que contribuirá en la formación de la personalidad del niño

6.3 FUNDAMENTACIÓN

Importancia de los juegos recreativos

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y Coello (1992), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa.

El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual (Meneses & Monge, 2001, pág. 114).

Gran parte del contenido y significado del juego recreativo está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún

papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas. La evolución del niño y el juego recreativo está relacionada con el medio en que se desenvuelva, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas.

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego recreativo es una función necesaria y vital. La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos (Meneses & Monge, 2001, pág. 114).

Lo caracterizan como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien (Meneses & Monge, 2001, pág. 114).

El juego recreativo abastece al niño, adolescente y adulto, de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible

Juegos recreativos

Entre los juegos recreativos se tienen a los tradicionales, populares y autóctonos. Reconoce que es habitual que se confundan términos como juego tradicional, juego popular, juego autóctono y juego folclórico; ella encuentra que se utilizan indistintamente. De hecho, a partir de nuestro rastreo, cartografiando las formas de juego, podemos afirmar que estas

prácticas jugadas guardan similitudes, comportan relaciones en su configuración histórica y cultural

Esto implica un proceso de precisión terminológica: acompañar la palabra juego con lo tradicional representa una adjetivación “que viene a indicar lo que es de uso común, usual y que implica repetición de base a la costumbre adquirida” (Moreno W. , 2012, pág. 235).

Para estos investigadores, “hacer referencia a la tradición implica la transmisión de hechos históricos, [de] leyes y composiciones literarias de generación en generación. Se trata, en definitiva, de transmitir costumbres y hábitos establecidos por los hombres de una misma comunidad”. Los juegos populares son aquellos que son conocidos, compartidos y practicados por muchas personas en el mundo (saltar la cuerda) y que se diferencian de los juegos autóctonos porque estos últimos tienen sus raíces o nacen en un determinado lugar, en este caso se subraya el origen del juego, su pertenencia geográfica.

Reconoce como un evento que reúne un conjunto de prácticas (trompo, yoyo, carro de rodillos, cuerda, canicas, etc.) que son patrimonio universal y que, a fuerza de una apropiación sin fronteras, pierden su asignación local. Se trata de prácticas que son modificadas y singularizadas cuando son retomadas y recreadas por las localidades. Los juegos recreativos pertenecen al acervo cultural, constituyen “una alternativa de recreación popular y un medio eficaz para el logro del desarrollo educativo, social y psicomotriz”. La adjetivación callejera significa que, en el origen de los juegos, “fue la calle el escenario central de su nacimiento, realización y evolución a través de las diferentes etnias de la humanidad.

Los juegos recreativos y la salud

Se ha demostrado durante todo el cursar de la vida del hombre que la planificación, organización y control de los juegos recreativos han tenido un sentido tanto positivo como negativo. “Esto se aprecia a través de hechos tales como personas que han logrado encontrar sentido a la vida, el amor, la amistad verdadera, e incluso su verdadera vocación, en vínculos establecidos durante actividades recreativas es este caso juegos”. (Vilaú, 2012, pág. 70).

La recreación física en el ámbito de la circunscripción posibilita la expresión de las actividades con características esencialmente locales, donde se expresan y condicionan las necesidades recreativas físicas de acuerdo al medio geográfico y a las tradiciones del lugar. Como forma organizativa puede reunir características que las asemejan a la recreación para grupos urbanos o comunitarios (Vilaú, 2012, pág. 71).

. La problemática del tiempo libre y la recreación, constituye un desafío de nuestra época, puesto que tiende a transformar entre otros aspectos las condiciones sociales y culturales de la sociedad.

Desarrollo integral

El desarrollo integral en su conjunto depende de la interacción dinámica del niño o niña con su entorno. En esta visión, los ambientes y entornos están representados por el Estado, la comunidad y la familia, y cada uno de ellos posee sus normas y valores; el Estado a través de formulación de políticas y marcos institucionales; la comunidad, mediante sus modelos de organización y participación; y las familias, en su papel trascendente de protección, cuidado y satisfacción de necesidades inmediatas de la niñez (Molina, 2008, pág. 12).

El interés por el desarrollo integral de los niños ha crecido en todo el mundo como resultado del incremento constante de la supervivencia

infantil y el reconocimiento de que las experiencias de la infancia ejercen efectos considerables en la futura capacidad funcional del ser humano.

A ello se añade el hecho de que numerosos organismos internacionales descansan en la evaluación del crecimiento de los niños para medir el bienestar general de las poblaciones y formular políticas de salud ya que es necesario que muchos procesos fisiológicos ocurran normalmente y muchas necesidades sean satisfechas desde la vida fetal y en la infancia para que este ocurra de manera adecuada (Esquivel, 2009, pág. 36).

El desarrollo integral se desarrolla en base de:

Un adecuado desarrollo biológico del organismo humano requiere, desde los albores de su conformación inicial, un cuidado, un esmero y una atención muy especiales, tantos mayores cuanto más nos acercamos al origen. Una dieta deficitaria o mal balanceada en la madre gestante, o en los primeros años de la vida del niño –cuando se estructuran las neuronas y muchas de sus conexiones sinápticas–, es crítica, y ha sido identificada como la responsable de daños cerebrales irreparables y malformaciones irreversibles, o la base de enfermedades congénitas de diferente índole, ya que queda limitado el sistema inmunológico general

Los procesos cognitivos, en general, como el pensamiento original creativo y productivo, no son acciones aisladas en las personas, sino que impregnan toda la personalidad; es decir, no son algo que se toma o se deja, que se entrena o se adquiere en un momento, como en un “taller para enseñar a pensar”, en un “taller de creatividad”, en una “semana de la creatividad” y cosas por el estilo. (Martínez, 2009, pág. 120).

El verdadero proceso cognitivo, la verdadera creatividad, son procesos favorecidos y propiciados por un clima permanente de libertad mental, una atmósfera general, integral y global que estimula, promueve y valora el pensamiento original, divergente y autónomo, la discrepancia razonada, la oposición lógica, la crítica fundada.

Como podremos constatar, todo esto es algo que se proclama mucho de palabra, pero que se sanciona severamente de hecho en todos los niveles de nuestras estructuras “educativas”. Siempre es peligroso defender una opinión divergente. Los representantes del estatus (en cualquier área) toman sus precauciones contra esos “fastidiosos perturbadores del orden”. Debido a ello, no resulta nada fácil forjarse una opinión propia. Esto exige esfuerzo y valentía (Martínez, 2009, pág. 120).

Pero, al lado de todo esto, necesitamos, paralelamente, un apropiado desarrollo psicológico, afectivo, social y cultural. Precisamente, este “desarrollo” es el que se va a instalar en las áreas no comprometidas del cerebro humano.

Es una etapa medular, donde el desarrollo del cerebro del recién nacido depende, en buena parte, del ambiente en el que se desarrolla; donde el cuidado, el afecto, la lactancia materna y la alimentación son factores que inciden de manera directa, en las conexiones que se originan en el cerebro del recién nacido.

Si el infante recibe un cuidado adecuado y amoroso, estará en condiciones para un efectivo proceso de aprendizaje escolar y sin duda para una vida futura satisfactoria. Ahora se sabe científicamente que las experiencias durante el Desarrollo Infantil Integral marcan el desarrollo del cerebro, y que las habilidades, destrezas, actitudes, capacidades, emociones y en general conductas, se van moldeando a lo largo de estos primeros años de vida (Merizalde & Rosero, 2013, pág. 1).

El impacto del desarrollo del cerebro en esta etapa de vida es tan decisivo, que si se logra una efectiva y sólida atención y cuidado, se puede reducir, de modo significativo, la brecha de desarrollo social que persiste entre ricos y pobres, constituyendo una potencial fuente de retorno económico.

La política de Desarrollo Infantil Integral apunta, por tanto, a que el conjunto de la familia, la sociedad y el Estado configuren un sistema de protección y Desarrollo Infantil Integral de excelencia, donde los servicios públicos y privados puedan alcanzar altos estándares de calidad y eficiencia, estableciendo los respectivos nexos para la transferencia de esta población infantil a los establecimientos de educación inicial del Ministerio de Educación (Merizalde & Rosero, 2013, pág. 1).

La Política Pública en Desarrollo Infantil Integral busca sentar las bases para fortalecer las capacidades de los corresponsables de este ciclo vital de la vida, reconociendo la necesidad de trabajar sobre estrategias y acciones concretas que permitan alcanzar los objetivos y metas de la política de Desarrollo Infantil Integral.

El Desarrollo Integral y aprendizaje son procesos íntimamente ligados, que interactúan y se influyen mutuamente a lo largo de la vida de las y los pequeños infantes. Las experiencias que viven al crecer y desenvolverse tienen la capacidad de influenciar tanto en su desarrollo físico como psíquico y afectivo, así como en su conducta social.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

- Elaborar un programa de juegos recreativos extraescolares que contribuyan a mejorar la formación integral de los niños y niñas

6.4.2 Objetivos Específicos.

- Seleccionar juegos grandes y pequeños mediante actividades lúdicas adecuadas, para contribuir a la formación integral de los niños.
- Mejorar la formación integral de los niños y niñas, mediante la utilización de juegos tradicionales, para desarrollar los valores como la solidaridad, el respeto, responsabilidad y el compañerismo.
- Socializar la propuesta de juegos recreativos a las docentes, niñas/os para ofrecer orientaciones que les permita un desarrollo integral

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

País: Ecuador.

Ciudad: Ibarra

Beneficiarios: Niños de los diferentes paralelos de la Unidad Educativa

Ricardo Sánchez.

6.6 Desarrollo de la propuesta

El juego es el medio a través del cual el niño tiene contacto con el mundo que le rodea y descubre el desarrollo de su naturaleza ocupacional, la motivación y el placer de la acción. Por lo tanto, no es sorprendente que el juego sea la actividad favorita del niño.

El juego según el que experimenta el jugar, el niño tiene placer inmediato, el cual contribuye al desarrollo de su capacidad para disfrutar de la vida. Así, en la terapia ocupacional, un niño que no juega es tan grave como un niño que rechaza comer o dormir Ferland (1997) sostiene que hay muchos factores que pueden interferir en el juego del niño y limitar su repertorio, el ambiente social que no concede tiempo ni espacio para jugar, que es intolerante el movimiento; la percepción del juego como actividad.

Piaget es un referente teórico en la comprensión de la evolución del niño; su legado es la concepción constructivista del desarrollo de la infancia y de la definición de los diferentes periodos evolutivos. En la interacción sujeto ambiente, el ser humano se desarrolla hacia el equilibrio y la adaptación al medio a través de los mecanismos de asimilación y acomodación.

Los juegos recreativos son actividades lúdicas, es una actividad placentera en sí misma, que está motivada intrínsecamente y no por recompensas externas, normas sociales o expectativas ajenas. El niño que está motivado intrínsecamente está centrado y absorbido, completamente por el juego, de modo que se olvida del mundo y el placer es funcional, es decir no depende nada que no sea el juego en sí mismo.

Juego N° 1
Tema: La rayuela

Objetivo: Aumentar las posibilidades de elección de juegos y la utilización tiempo de ocio

1.-organización.

Se dibuja en una superficie lisa la rayuela y se organizan los participantes, de uno a diez, en distintos turnos.

2.- material.

Una tiza para dibujar la rayuela y una piedra.

3.- desarrollo.

El juego comienza cuando el primer jugador tira la piedra sobre el primer cuadro de la rayuela (número 1), si cae dentro del cuadro debe saltar a la pata coja todos los demás cuadros, sin pisar en el que está la piedra, ni ninguna de las líneas de la rayuela. En los cuadros 4 y 5 se apoyan los dos pies, al igual que en los cuadros 7 y 8, donde se gira dando un salto para retroceder hasta el cuadro número uno, donde se recoge la piedra antes de salir.

Después se tira la piedra en el cuadro número 2, se hace lo mismo que en el 1 y así sucesivamente hasta que se complete la rayuela. El primero que termine todo el recorrido gana.



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes estarán en la capacidad jugar en cualquier tipo de rayuela, ya que han adquirido mayor coordinación.

Juego N° 2

Tema: La cometa

Objetivo: Aumentar las posibilidades de elección de juegos y la utilización en su tiempo de ocio.

1. ORGANIZACIÓN.

Debido a su propia construcción, lo habitual es desplegar las cometas en lugares abiertos y ventosos, como descampados o playas, etc.

2. MATERIAL.

Una cometa y viento.

3. DESARROLLO.

En este apartado nos limitaremos a explicar cómo vuelan las cometas, aunque lo importante será la práctica.

Hay dos principios implicados en la aerodinámica del vuelo de cometas.

Con el primer principio, la cometa ejerce una fuerza hacia abajo sobre el aire. El aire pasa sobre el borde superior de la cometa y se desliza hacia abajo en la superficie superior de la cometa. Al empujar hacia abajo, la cometa recibe un empuje del aire de igual magnitud pero ascendente. Al ocurrir esto, la cometa recibe una fuerza contraria ascendente y vuela!

La segunda ley de Newton indica que para cada acción hay una reacción igual y opuesta.

El segundo principio viene de un matemático suizo llamado Bernoulli. Bernoulli indicó que cuando el aire pasa por encima de una superficie (como un ala o una cometa), el aire arriba de la tapa cubre una distancia mayor. El aire se mueve más rápidamente y reduce la presión. El aire debajo de la superficie se mueve más lentamente y aumenta la presión. Es el cambio en presiones relativas sobre y debajo de la superficie de la cometa que permite que la cometa se eleve.

Para que una cometa vuele, la elevación debe ser mayor que el peso de la cometa. El conocer los principios básicos puede ayudarnos a aprender cómo volar y cómo diseñar una cometa. También, el saber la fuerza y dirección del viento resulta útil para aprender los movimientos básicos y los trucos de cómo volar una cometa.




www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor coordinación en sus movimientos.

Juego N° 3

Tema: Las cogidas
Objetivo: Anteponer el juego al triunfo, facilitando la integración.
<p>1. ORGANIZACIÓN.</p> <p>Un número ilimitado de participantes, un espacio amplio y ganas de correr.</p>
<p>2. MATERIAL.</p> <p>Ninguno.</p>
<p>3. DESARROLLO.</p> <p>Uno de los participantes se la queda y deberá coger o tocar al resto de compañeros, cada vez que toque o coja a alguien pasará a coger también, así sucesivamente hasta que todos están cogidos.</p> <p>Existen muchas variantes del juego, principalmente cambiando lo que le sucede al jugador alcanzado por un perseguidor (el que la lleva). Según la variante, puede tener que quedarse en el sitio hasta que otro jugador lo toque, tener que correr con el perseguidor sujetando su mano, o salir del juego. Es importante notar que en la mayoría de estas variantes, al tocar a otro jugador, el perseguidor no deja de ser perseguidor (o sea, de llevarla).</p>

www.caq.edu.ec
<p>Evaluación:</p> <p>Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor coordinación en sus movimientos y rapidez en sus reflejos.</p>

Juego N° 4

Tema: La carretilla

Objetivo: Anteponer el juego al triunfo, facilitando la integración.

1. ORGANIZACIÓN.

Se corren por parejas. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.

2. MATERIAL.

Ninguno.

3. DESARROLLO.

Se corren por parejas, sobre una distancia marcada de antemano. Parten desde una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta.



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor coordinación en sus movimientos como también mayor fuerza y resistencia en los brazos.

Juego N° 5	
Tema:	Yoyo
Objetivo:	Anteponer el juego al triunfo, facilitando la integración.
1.- ORGANIZACIÓN.	Cada jugador cogerá su yo-yo y se colocará a cierta distancia de los demás para evitar posibles "choques" o "enredos".
2.- MATERIAL.	El yo-yo.
3.- DESARROLLO.	<p>El juego consiste en hacer subir y bajar el yo-yo de forma hábil.</p> <p>La técnica para poder jugar con soltura es la siguiente: enrollar el hilo en torno al carrete del yo-yo e introducir el dedo en el lazo. Sujetando los costados del yoyó con los dedos de la misma mano, soltarlo y dejarlo caer a lo largo de la cuerda, sin que llegue a tocar el suelo. Al caer se va desenrollando el hilo y gira tan rápido que cuando llega al final de la cuerda tiende a enrollarse de nuevo y subir cuerda arriba. Cuando está a punto de llegar a extenderse todo el cordel, se vuelve a recoger, dando un pequeño tirón con el dedo situado en el lazo, ayudando así a que el yo-yo vuelva a la mano.</p>
	 <p>A young girl with brown hair in pigtails, wearing a white t-shirt and blue jeans, is playing with a colorful yo-yo. She is holding the string with her right hand, and the yo-yo is spinning on the ground. The background shows a playground with yellow and red equipment.</p>
	www.caq.edu.ec
Evaluación:	Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor coordinación en sus movimientos.

Juego N° 6

Tema: "Las estatuas"

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Material Necesario: Grabadora, CD de música

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.

Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que se queda por más tiempo



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor coordinación en sus movimientos.

Juego N° 7

Tema: "Tres piernas"

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Material necesario: Cordón

Organización: Por parejas

Desarrollo del juego:

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.

Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor coordinación en sus movimientos como su colaboración y la participación en grupos.

Juego N° 8

Tema: "Las cocinaditas"

Objetivo: Ampliar el conocimiento de juegos que tienen los niños y niñas

Material necesario: Ollitas, platos, comida

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego

Se disponen las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando.

Se simula que se cocina todo tipo de alimentos. Por lo general, se recurre a las migas de pan, galletas, o pedacitos de caramelos, empaques vacíos.



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido un mayor conocimiento acerca del tema planteado.

Juego N° 9

Tema: "La sogá"

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Material necesario: Soga

Organización: Grupo pequeño

Desarrollo del juego

Dos niños toman de los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".

Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la sogá.



www.caq.edu.ec

Evaluación: Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido una mayor coordinación, rapidez, fuerza en el tren inferior, inferiores.

Juego N° 10

Tema: "Al primo"

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Lugar: Espacio amplio, de preferencia al aire libre

Organización: 30-40 máximo, dividido en subgrupos

Desarrollo del Juego:

Organizados en subgrupos de 6 ó 5 alumnos, en cada uno de éstos se escoge a uno que se lo denomina primo al que sigue el resto de compañeros encolumnados.

El primo realizará movimientos y recorridos a su voluntad, todos deben imitarlo.

Cada primo podrá dirigir a su grupo 2 ó 3 minutos, luego se cambia con otra persona. Aquellos que no ejecutan los movimientos imitando al primo serán multados con entrega de una prenda. Para recuperarla cumplirán una penitencia impuesta por el grupo.



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido una mayor coordinación en todos sus movimientos.

Juego N° 11

Tema: "San benenito"

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego

Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. Se designa a uno de los participantes para que representen a San Benedito y a otro para "diablito". San Benedito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar y a todos.

El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles:

¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc.

Las preguntas las hace a todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa de largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo entonces en coro gritan los niños:

¡San Benedito, San Benedito, me coge el diablito!

San Benedito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas. Al final "carga" también a San Benedito.



www.caq.edu.ec

Evaluación: Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido una mayor capacidad de colaboración en grupo.

Juego N° 12

Tema: "El gato y el ratón"

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".



www.caq.edu.ec

Evaluación: Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido una mayor capacidad de colaboración grupal adquiriendo una buena velocidad.

Juego N° 13

Tema: "El rey manda"

Objetivo: Anteponer el juego al triunfo, facilitando la integración.

Material Necesario: Corona de rey elaborado en cartulina o fomix

Organización: Formar Equipos

Desarrollo del juego:

Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos

Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor.

Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey acatando sus órdenes.

El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café.

El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue.

Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido una mayor capacidad de colaboración grupal.

Juego N° 14

Tema: "Perros y venados"

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina perros, a los restantes, venados.

Los perros persiguen a los venados hasta tocarles; al momento que son tocados debe sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él.

Se consideran ganadores los perros, cuando eliminan a todos los venados. Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor velocidad en el tren inferior para su desplazamiento.

Juego N° 15

Tema: "Policías y ladrones"

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina policías, a los restantes, ladrones.

Los policías persiguen a los ladrones hasta tocarles; al momento que son tocados se les lleva a la cárcel que será un lugar designado anteriormente; los ladrones que se encuentran dentro esperan ser salvados; esto se logra cuando otro ladrón le da la mano y lo libera.

Se consideran ganadores los policías, cuando mete presos a todos los ladrones. Los ladrones ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor velocidad, reflejos y fuerza en el tren inferior.

Juego N° 16

Tema: "Las escondidas"

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo pequeño.

Desarrollo del juego

Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos.

El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.

A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.

El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.

Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor velocidad.

Juego N° 17

Tema: La gallina ciega

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Material necesario: Pañuelo

Organización: Grupo

DESARROLLO DEL JUEGO

Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:

DÓNDE ESTAS Los jugadores responden

"DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"

La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre.

Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.



www.caq.edu.ec

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor coordinación en sus movimientos.

Juego N° 18

Tema: "El lobito"

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.

Material necesario: Orejas de lobo elaboradas en cartulina o fomix.

Organización: Grupo

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos.

Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo.

Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo esté

Si el lobo aparece

Entero nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobito?

El lobo responde.

¡Levantándome de la cama!



www.caq.edu.ec

Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.

Evaluación:

Al finalizar esta fase de enseñanza aprendizaje de juegos recreativos, los estudiantes abran adquirido mayor coordinación en sus movimientos, rapidez y reflejos.

Juego N° 19

Tema: tirar de la soga

Objetivo: fortalecer los músculos de los brazos

Organización: Se hacen dos grupos del mismo número de jugadores. Se traza una línea en el suelo.

Materiales: Una cuerda o soga. Un pañuelo

Desarrollo:

Se traza una línea divisoria en el terreno de juego y en la mitad de la cuerda se ata el pañuelo.

A cada lado del pañuelo se ponen igual número de jugadores de los dos equipos. Se tensa la cuerda tirando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo de juego. A la señal todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su lado y gana el equipo que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea.



www.eltiempo.com.ec

Evaluación

Al finalizar esta etapa de la recreación los estudiantes estarán en la capacidad de lanzar objetos a una mayor distancia.

Juego N° 20

Tema: la Raya

Objetivo: desarrollar en los estudiantes una buena coordinación

Organización: Se traza una raya en el suelo y un cuadrado alrededor de la raya que esté a un metro de ella por cualquier sitio. Cada jugador coloca una canica sobre esa raya.

Materiales: tiza, fichas

Desarrollo

Se tira por turnos, desde cualquier lado del cuadrado, para intentar golpear a alguna canica y sacarla de la raya. Si se consigue, se gana esa bola, y al mismo tiempo se elimina al dueño de la misma. Si sacas una bola, tienes derecho a seguir tirando mientras continuas sacando bolas, si no sacas, pasa el turno al siguiente jugador.

Si no sacas bola, en el siguiente turno, intentarás sacar bola desde el lugar donde se quedó parada tu bola en la mano anterior.

Por último, si la canica con la que tiras se queda encima de la raya, quedas eliminado en esta mano y además pierdes la canica, que podrá ser ganada por cualquiera de los jugadores que queden en el juego. Ganar una de estas bolas es un golpe de suerte, ya que el jugador que la ha perdido suele "pagar" varias bolas para recuperarla.



www.objetivocastillalamancha.es

Evaluación

Al finalizar esta etapa de juegos los estudiantes abran logrado una mayor coordinación fina

Juego N° 21

Tema: Antón pirulero

Objetivo: desarrollar la colaboración e grupo.

Organización: Toda la clase sentada en círculo y una madre que dirige la acción, sentada en un lugar del círculo bien visible por todos los jugadores.

Materiales: ninguno

Desarrollo

Mientras cantan toda una canción, cada jugador hace los gestos de un instrumento musical y la madre se golpea la barbilla con el pulgar.

Cada vez que la madre realiza un gesto de alguno de los instrumentos que tocan los jugadores, éste debe cambiar y hacer el gesto de la madre rápidamente.

Cada vez que alguien se equivoca, debe pagar una prenda (objeto personal).

Al final del juego se recuperan las prendas a cambio de alguna acción que le ordenan los demás participantes del juego.



rondasyjuegostradicionales.blogspot.com

Evaluación

Al finalizar este periodo de recreación los estudiantes serán más sociables con los demás compañeros.

Juego N° 22

Tema: la zorra y la gallina

Objetivo: afianzar los lazos de amistad con los compañeros

Organización: Se echa a suertes para ver quien se la queda y los demás participantes se sientan en el suelo formando un círculo y mirando hacia dentro, a una distancia los unos de los otros de unos dos metros.

Materiales: Un cinturón, o en su defecto una zapatilla o un trozo de sogá.

Desarrollo

El que se la queda va andando alrededor del círculo, procurando ocultar con su mano y su cuerpo la posesión de la correa, cinto, o cuerda. Disimuladamente deja el cinto tras uno de los muchachos y sigue andando. Pueden suceder dos cosas:

1- Que se percate el jugador que está sentado de que le dejó tras él el cinturón, en cuyo caso lo cogerá, se levantará y tratará de darle al que se la quedaba, que correrá lo más aprisa posible a sentarse al espacio dejado por el otro, donde estará a salvo.

2- Que no se percate de que lo dejó tras él, en cuyo caso, cuando el que se la queda llega a su altura tras dar una vuelta completa, lo coge y le perseguirá durante una vuelta intentando atraparlo con el cinto antes de que el perseguido pueda ocupar el sitio libre del círculo.

En ambos casos será el perseguidor quien tendrá de nuevo la posesión del cinto para volver a colocarlo detrás de quien quiera.



pedagoguia.blogspot.com

Evaluación

Al finalizar esta etapa el estudiante será más ágil y veloz.

Juego N° 23

Tema: molinos de viento

Objetivo: desarrollar la coordinación en el cuerpo

Organización: Pueden participar tantos jugadores como se quiera. Se hacen dos equipos, el equipo de molinos y el equipo de molineros. Los molineros tendrán que coger todos los pañuelos y los molinos deberán impedirselo.

Materiales: Tantos pañuelos como jugadores participan en el juego.

Desarrollo:

El equipo de los molinos se venda los ojos con sus pañuelos y forman un círculo, con los brazos abiertos y las piernas separadas. Moverán lentamente y sin cesar las piernas y los brazos como si fueran las aspas de un molino.

Los molineros tratan de pasar entre los brazos y las piernas de los "molinos" sin ser tocados por estos, para recuperar, de uno en uno, sus pañuelos, que se habrán colocado en el centro del círculo al comenzar el juego. Luego deberán salir del círculo sin ser tocados.

Si en su intento por entrar al círculo el molinero es tocado, deberá salir del círculo y volver a empezar.

Los papeles de ambos equipos se desarrollan durante un tiempo pactado antes de empezar, por ejemplo, diez minutos. Luego se cambian los papeles entre los equipos.



www.youtube.com

Evaluación

Al finalizar esta etapa los estudiantes serán más coordinados y ágiles

Juego N° 24

Tema: la olla

Objetivo: desarrollar y fortalecer la socialización en los estudiantes

Organización: Podrán jugar todos los niños que se quiera. Se sortea quién es la olla. Cuando tengamos al jugador que hace de olla, éste se sitúa en un espacio acotado (círculo, agarrado a un árbol, ventana, etc.) que llamaremos casa. Los demás jugadores se colocan rodeando la casa donde está la olla.

Materiales: ninguno

Desarrollo

Cuando todos los jugadores están colocados, los que rodean a la olla comienzan a llamarla hasta que consiguen que ésta salga de la casa. Entonces la olla persigue a los jugadores hasta conseguir tocar a uno. En ese momento la olla y el tocado tienen que volver a la casa lo más rápidamente que puedan, ya que durante el camino de vuelta los demás jugadores podrán darles cachetes (¡¡sin hacer daño!!), hasta que la olla y el tocado se metan dentro.

Comienza de nuevo el juego, pero esta vez, cuando se llame a la olla, saldrán los dos jugadores que hay dentro de la casa, cogidos de la mano y de nuevo intentando tocar a otro jugador. Cuando lo consiguen, vuelven los tres jugadores a la casa y así se repite el juego hasta que sólo queda un participante.



www.guiadelnino.com

Evaluación

Al finalizar esta etapa los estudiantes serán capaces de responder a diferentes estímulos motrices.

Juego N° 25

Tema: las estacas

Objetivo: desarrollar la velocidad como la fuerza

Organización: Se juega en un sitio donde la tierra esté blanda para que se puedan clavar bien las estacas. Se elige por sorteo el jugador que comienza el juego.

Materiales: Estaca o palo de madera con punta en uno de sus extremos

Desarrollo

Comienza el primer jugador clavando su estaca en el suelo. El resto de los jugadores tirarán por turnos e intentarán quitar la estaca clavada del primer jugador. Si la estaca de estos jugadores no quedase clavada cuando intenta quitar la estaca clavada, el siguiente jugador en el turno podrá arrojar la que no se clavó lo más lejos posible y el dueño tendrá que ir corriendo y traerla rápidamente, porque el jugador que le lanzó la estaca intentará eliminarlo clavando su estaca en el suelo tres veces antes de que el jugador traiga su estaca del lugar donde fue lanzada.

Ganará aquel jugador que quede último en el juego.



www.guiadelnino.com

Evaluación

Al culminar esta etapa los estudiantes estarán en la capacidad de trasladarse de un lugar a otro en el menor tiempo posible.

Juego N° 26
Tema: el trompo
Objetivo: desarrollar coordinación motriz en los estudiantes
Organización: individual o equipos
Materiales: trompos de madera.
<p>Desarrollo</p> <p>Se trata de una peonza de madera maciza con una punta de hierro en el extremo más delgado, que es por donde gira en el suelo. Nosotros sustituíamos la punta que traían los trompos por puntas de las que se usaban para poner las herraduras a los caballos, que eran más grandes y producían más "pupa" a los trompos de los otros jugadores.</p> <p>Para poder hacerlas bailar se necesitaba un cordel de entre 50 y 75 cm de largo, deshilachado por un extremo y con una chapa de refresco, una peseta atravesada o dos reales de agujero (en nuestros tiempos) y anudada por el otro lado a fin de poder sujetar bien el cordel a la hora de hacer girar al trompo. También puede valer un lazo para poder meter el dedo corazón y sujetar la cuerda.</p> <p>Para hacer bailar el trompo, se sujetaba el cordel por su parte deshilachada con la mano que queda libre al dar el tirón brusco del cordel. Con la otra mano se va liando el cordel, empezando por la punta del trompo (o "pico") y subiendo hacia la parte más ancha del mismo (o "coronilla"), hasta que se termina de liar el cordel. Luego se sujeta el cordel metiendo la chapa por detrás del dedo índice y corazón para sujetarlo bien. El trompo se sujeta por el "pico" con el dedo pulgar y por la "coronilla" con los dedos índice y corazón. Luego se lanza con fuerza contra el suelo, con el "pico" hacia arriba y se tira fuertemente, con un tirón brusco de la cuerda, para así darle mucha fuerza al giro del trompo.</p>



www.trompoyzaranda.com

Evaluación

Al finalizar esta etapa los estudiantes serán más coordinados y ágiles

Juego N° 27

Tema: los conejos

Objetivo: desarrollar la colaboración y el compañerismo

Organización: Se podrá jugar en grupos de tres y un jugador más, que será el que se la queda. El número podrá variar entre 13 y 22 jugadores. Dentro del grupo de tres jugadores, dos se dan las manos para formar la madriguera y el tercer jugador hace de conejo y se coloca dentro de la madriguera.

El jugador que sobra es el que se la queda.

Materiales: ninguno

Desarrollo:

Se comienza el juego con todos los conejos metidos dentro de su madriguera. A una señal del que está sin madriguera, todos los conejos salen fuera y están retozando fuera durante un tiempo (el que se la queda puede contar hasta 10, por ejemplo). Mientras, las madrigueras pueden girar sobre sí mismas, pero no podrán moverse del lugar donde están. Cuando se termina la cuenta de diez, todos los conejos salen corriendo a buscar una madriguera en la que refugiarse, incluido el que empezó sin casa. El conejillo que se queda sin madriguera empezará de nuevo la cuenta



www.madrideos.net

Evaluación

Al culminar esta fase los estudiantes abran desarrollado una mayor velocidad

Juego N° 28

Tema: el lobo y la oveja

Objetivo: desarrollar una mayor agilidad y destreza

Organización: Los jugadores se cogen de la mano por parejas. Dos jugadores sueltos hacen de lobo y de oveja.

Materiales: ninguno

Desarrollo

El juego consiste en que el lobo debe coger a la oveja antes de que ésta se ponga a salvo. Para hacer esto, la oveja tiene que coger de la mano a algún jugador de los que están formando parejas y que campan libremente por el terreno de juego. Cuando la oveja coge la mano de un jugador, la pareja de éste jugador pasa a ser oveja y deberá salir corriendo a buscar la mano salvadora de otro jugador antes de que el lobo lo atrape. Si la oveja es cogida antes de que se pueda poner a salvo, se cambian los papeles entre los dos jugadores. El que ahora persigue deberá contar hasta cinco antes de perseguir al otro jugador.



LAS OVEJAS Y EL LOBO

lacasitadealf.blogspot.com

Evaluación

Al finalizar esta etapa los estudiantes abran desarrollar una mayor agilidad y destreza

Juego N° 29

Tema: jugamos con el globo.

Objetivo: Toma de conciencia del acto respiratorio. Movilización segmentario

Organización: individual

Materiales: globos

Desarrollo

Los niños deben ir golpeando un globo, con diversas partes del cuerpo, intentando que no caiga al suelo. Cada vez que golpean el globo deben nombrar la parte del cuerpo con la que lo han realizado.

Variante: Por parejas tienen que evitar que el globo toque al suelo utilizando la respiración (cogiendo aire por la nariz y expulsándolo por la boca).

Variante: Dos grupos, los niños por parejas deberán dar vuelta en una señal marcada, sujetando el globo con alguna parte del cuerpo que no sean las manos evitando que el globo se caiga (no se debe repetir la manera de transportarlo). Si se cae vuelve a empezar la pareja de la línea de salida.

Variante: Inflar un globo y dejar escapar el aire, (expiración). Volverán a inflar el globo y tendrán que empujar una pelota pequeña de ping-pong con el aire del globo hasta una línea controlando el aire que van dejando



richardmyblog.wordpress.com

Evaluación

Al finalizar esta etapa los estudiantes abran adquirido mayor coordinación óculo-mano.

Juego N° 30

Tema: el bombardero

Objetivo: desarrolla la motricidad fina en los estudiantes

Organización: Se traza un círculo de unos 30-40 cm en el suelo y cada uno de los jugadores coloca dos o tres canicas dentro del círculo.

Materiales: Cada jugador pone 2-3 canicas en el círculo y deberá tener otra canica para bombardear.

Desarrollo

Se sortean los turnos de salida y el primer jugador deberá lanzar su canica a modo de bomba sobre las canicas colocadas en el círculo.

Las canicas que salgan del círculo tras recibir el impacto de la canica lanzada, pasan a ser del jugador que lanzó la bola.

El juego acaba cuando ya no quedan canicas dentro del círculo.



ntrzacatecas.com

Evaluación

Al finalizar esta etapa los estudiantes abran desarrolla la motricidad fina en los estudiantes

6.7 IMPACTO

6.7.1 Impacto educativo

El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante. Diversos autores, como los que se mencionan a continuación, emiten sus criterios acerca del juego recreativo

6.7.2 Impacto social

La participación de los individuos en los juegos recreativos crea y desarrolla: Buenas relaciones sociales, sentido de pertenencia zonal, conciencia y hábitos de práctica de las actividades físicas, preservación de la propiedad social y el medio ambiente, conciencia de participación por la comunidad, contribuye a favorecer estilos de vida saludables.

6.7.3 Impacto Psicológico

Históricamente los juegos recreativos han desempeñado un papel relevante en el desarrollo físico de los niños, adolescentes y jóvenes, ya sea como actividad física o para esparcir la mente, por cuanto, todas las actividades en ellas contenidas, son apropiadas para fortalecer la salud y desarrollar las capacidades físicas y mentales de esta manera contribuir significativamente al desarrollo pleno de la personalidad del individuo

6.8 DIFUSIÓN

La socialización de la propuesta del programa de juegos recreativos se llevó a cabo en las instalaciones de la escuela Ricardo Sánchez con la presencia de los señores padres de familia, docentes y principalmente los niños, que son los principales beneficiarios de este proceso. A las autoridades del plantel les pareció importantísimo que se implemente este tipo de programas.

6.9 BIBLIOGRAFÍA

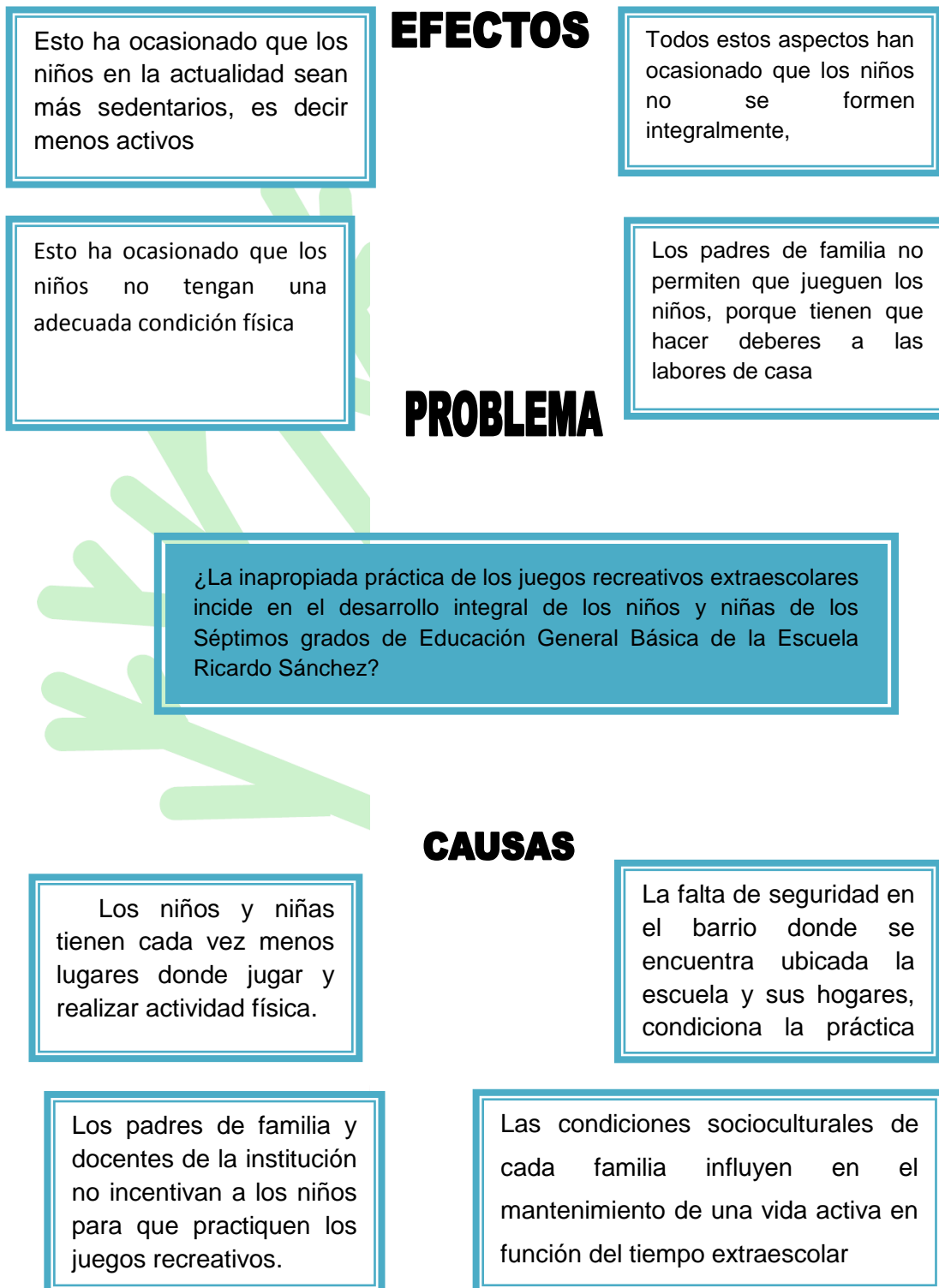
- Acero, J. (2013). Técnica Deportiva. *Términos de Enciclopedia*, 4-5.
- Amar, J., Abello, R., & Tirado, D. (2004). *Desarrollo infantil y construcción del mundo social*. Colombia: UNINORTE.
- Aranda, R. (2008). *Atención temprana en Educación Infantil*. Madrid : Las Rozas .
- Bedoya, A. (2012). La velocidad. *Educacion Física*, 4-6.
- Blázquez, D., & Buscá, F. (2006). *Preparación de oposiciones área educación física primaria*. España : INDE.
- Dabbah, M. (2007). *Ayude a sus hijos a triunfar en la escuela secundaria*. Estados Unidos de America : Sphinx.
- Esquivel, M. (2009). Desarrollo físico y nutrición de preescolares habaneros según nuevos patrones de crecimiento de la OMS. *Rev Cubana Salud Pública [online]*, 35-45.
- Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. España : CIDE .
- García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España : Editex.
- Garoz, I. (2005). El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes . *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 5 (19)*, 238-269.
- Gómez, H. (2009). *Juegos recreativos tradicionales de la calle. Una herramienta pedagógica*. Medellín : L. Vieco e Hijas Ltda.
- Herrador Sánchez, J. Á. (2013). *Juegos populares y tradicionales a través de la filatelia*. España: Wanceulen.
- Hildebrand, D. (2004). La importancia del respeto en la educación. *Educación y Educadores*, 221-228.
- Lavega Burgués, p. (2007). *Mil Juegos y Deportes Populares y Tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.
- Lejarraga, H. (2008). El desarrollo del sentido ético en el niño y la enseñanza de la pediatría. *Scielo* , 422-428.

- López, F. (2010). Factoria Creativa . *Diccionario de conceptos* , 1-2.
- Loscher, A. (2006). *Juegos Predeportivos en grupo*. España: Paidotribo.
- Martinez, E. (2010). La Fuerza. *Slideshare*, 14-17.
- Martínez, V. (2010). Educar a los niños en la solidaridad. Valores para niños. *Consejos para educar a los niños en valores solidarios*, 4-5.
- Martínez, M. (2009). Dimensiones Básicas de un Desarrollo Humano Integral. *Revista de la Universidad Bolivariana, Volumen 8, Nº 23*, 119-138.
- Meneses, M., & Monge, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación, vol. 25, núm. 2*, 113-124.
- Merizalde, T., & Rosero, T. (2013). *Política Pública: Desarrollo Infantil Integral*. Ecuador : Ministerio de Inclusión Económica y Social.
- Molina, H. (2008). De la sobrevida al desarrollo integral de la infancia: Pasos en el desarrollo del sistema de protección integral a la infancia. *Rev Chil Pediatr; 79 Supl (1)*, 11-17.
- Moreno, W. (2012). *Fotoetnografía e investigación en Educación Corporal: un giro en la mirada*. España : En imprenta.
- Omeñaca Cilla, R. (2005). *Juegos Cooperativos y Educacion Física* . Barcelona : Paidotribo.
- Orozco, M., & Sánchez, H. (2012). Relación entre desarrollo cognitivo y contextos de interacción familiar de niños que viven en sectores urbanos pobres . *Universitas Psychologica, vol. 11, núm. 2*, 427-440.
- Otsubo, N., & Freda, C. (2008). Manual de desarrollo integral de la infancia. *Guía práctica para cooperantes en el terreno*, 1-49.
- Perez, S. (2010). La velocidad. *Slideshare*, 2-10.
- Rey, M. d. (2009). La cooperación en el aula . *Innovación y experiencias educativas* , 1-8.
- Rodríguez, M. (2010). La mejora del desarrollo motor a través de los lanzamientos y las recepciones. *Efdeportes* , 1-2.
- Salzman, M. (2006). *Participación de niños, niñas y adolescentes* . Argentina : UNICEF.

- Trigueros, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la*. España: Universidad de Granada.
- Vásquez, A. (2012). Representaciones sociales, inclusión de género y sexo en los juegos recreativos tradicionales de la calle de Caldas-Antioquia, Colombia. *Estudios Pedagógicos XXXVIII, Número Especial 1*, 371-391.
- Vilaú, L. (2012). Plan de actividades físico-recreativas para ocupar el tiempo libre en jóvenes desvinculados del estudio y el trabajo. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 62-81.

ANENOS

ANEXO Nº 1
ÁRBOL DE PROBLEMAS



Anexo No. 2

MATRÍZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿La inapropiada práctica de los juegos recreativos extraescolares incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de los Séptimos grados de Educación General Básica de la Escuela Ricardo Sánchez?</p>	<p>Analizar los juegos recreativos extraescolares y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas de los Séptimos Grados de Educación General Básica de la Escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra, durante el periodo académico 2014 - 2015</p>
INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Cuál es el tipo de juegos recreativos extraescolares que practican los niños y niñas de los Séptimos Grados de Educación General Básica de la Escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra, durante el periodo académico 2014 – 2015?</p>	<p>Identificar el tipo de juegos recreativos extraescolares que practican los niños y niñas de los Séptimos Grados de Educación General Básica de la Escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra, durante el periodo académico 2014 – 2015</p>
<p>¿Cuál es el nivel de conocimientos que poseen los niños y niñas acerca de los juegos recreativos extraescolares</p>	<p>Diagnosticar el nivel de conocimientos que poseen los niños y niñas acerca de los juegos extraescolares</p>
<p>¿Cómo aportan los juegos recreativos en la formación integral de los niños y niñas de los Séptimos Años de la Unidad Educativa Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra?</p>	<p>Indagar como aportan los juegos recreativos en la formación integral de los niños y niñas de los Séptimos Años de la Unidad Educativa Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra.</p>
<p>¿La aplicación de una propuesta alternativa ayudará al desarrollo integral de los niños?</p>	<p>Elaborar una propuesta alternativa</p>

Anexo N° 3 Matriz Categorial

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>El juego recreativo es un medio de aprendizaje más importante para el niño en las primeras edades, el juego es un instrumento para trabajar a nivel cognoscitivo, motriz y social</p> <p>Implica posibilitar de manera consciente un desarrollo equilibrado de habilidades y destrezas con respecto a la dimensión cognoscitiva, motriz y educación moral y ética.</p>	Juegos recreativos	<p>Juegos pequeños</p> <p>Juegos populares Tradicionales Espacio reducido Espacio amplio Persecución Lucha Colaboración Precisión habilidad Saltar brincar Reacción Nuevos Juegos Espacio amplio</p> <p>Juegos grandes</p> <p>Ida y vuelta Individual / Equipo Alcanzar goles Mano – pie – objetos</p> <p>Cognitivo</p> <p>Creatividad Variación Originalidad Reglas Técnicas</p>	
	Formación integral	<p>Motriz</p> <p>Correr Saltar Lanzar Velocidad Fuerza Resistencia</p> <p>Actitudinal</p> <p>Colaboración Participación Respeto Solidaridad Éticos Cívicos Sociales</p>	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
EDUCACIÓN FÍSICA

Estimado niño/a:

Lea con atención las preguntas y ponga una x en la respuesta que usted seleccione.

- 1. Seleccione la actividad recreativa que realiza después de clases.**

Practicar deportes	
Juegos recreativos	
Video juegos	
Ver la televisión	

- 2. ¿Qué tiempo te dedicas a jugar diariamente después de clases?**

30 minutos	
1 hora al día	
Más de una hora	

- 3. ¿Cuántas veces a la semana practicas juegos recreativos, después de las clases?**

Una vez por semana	
Dos veces por semana	
Tres veces por semana	
Más de tres veces por semana	

4. ¿Los juegos recreativos extraescolares te ayudan a cultivar los valores?

Si	
No	

5. ¿Los juegos recreativos extraescolares te han ayudado a mejorar el conocimiento?

Si	
No	

6. ¿Los juegos recreativos extraescolares te han ayudado a mejorar la motricidad?

Si	
No	

7. ¿Qué juego recreativo practicas con mayor frecuencia después de tu jornada estudiantil?

A jugar rayuela	
A jugar con las bolas	
Al jugar a las cogidas	

8. Si no realizas ningún tipo de juegos recreativos después de clases, señala el motivo por el que no lo haces.

Tareas escolares	
Trabajo infantil	
Dificultad para integrarse al grupo	

9. ¿Dónde aprendes a jugar?

En la escuela	
En la casa	
En la calle	

10. ¿Quién te incentiva para que realices juegos recreativos extraescolares?

Padres de familia.	
Profesores de la escuela.	
Amigos	

11. ¿Existe en tu escuela un programa de juegos recreativos?

Si	
No	

12. ¿Te gustaría participar en un programa de juegos recreativos extraescolares para mejorar tu formación integral?

Si	
No	

Ficha de Observación para verificar el desarrollo integral de los estudiantes

Alternativa	S	CS	RV	N
Desarrollo cognitivo				
Resuelve problemas de la vida diaria.				
Inventa nuevas formas de movimiento				
Desarrolla la creatividad				
Conoce las reglas de los juegos				
Tiene capacidad de aprendizaje motor				
Desarrollo Psicomotriz				
Aplica las reglas de los juegos tradicionales				
Coordinación y control de las habilidades motrices				
Velocidad de reacción, cuando realizan juegos de persecución				
Habilidad coordinativa, cuando realiza juegos donde implica ojo pie				
Mantiene el equilibrio en todo momento.				
Desarrollo actitudinal				
Jugando, respeta las opiniones de los demás				
Se integra al grupo de juego.				
Respeto las normas o reglas de los juegos				
Participación e interés en las diferentes actividades grupales				
Coopera y da ayuda a los demás, para realizar actividades de grupo				

S: Siempre; CS: Casi siempre; RV: Rara vez; N: Nunca

FOTOGRAFIAS DE LA INVESTIGACIÓN REALIZADAS EN LA ESCUELA RICARDO SÁNCHEZ

Aplicación de la encuesta



DESARROLLO COGNITIVO



DESARROLLO PSICOMOTRIZ



EXPLICACIÓN DEL JUEGO



DEMOSTRACION DEL JUEGO



EJECUCION DEL ESTUDIANTE



DESARROLLO ACTITUDINAL

Respeta las reglas del juego



Integración al grupo



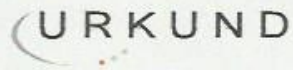
PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS EXTRAESCOLARES

PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS EXTRAESCOLARES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE EDUCACIÓN FÍSICA
SANGRE - EQUADOR

CERTIFICADO URKUND



Urkund Analysis Result

Analysed Document: Tesis Leonidas Varela.docx (D19950572)
Submitted: 2016-05-13 15:39:00
Submitted By: leoutn7@hotmail.com
Significance: 8 %

Sources included in the report:

PROYECTO 2014 - copia.docx (D16701561)
TRABAJO DE GRADO.docx (D16964944)
<http://www.sepbcgs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc>
<http://www.aprendemas.com/es/curso/atencion-temprana-en-la-escuela-y-en-la-familia-comunicacion-y-expresion-bilingue-228736/>
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0325-00752008000500009
<http://www.ilustrados.com/documentos/eb-juegos%20tradicionales.pdf>

Instances where selected sources appear:

38

SOLICITUD DE LA FICHA

Ibarra, 11 - 01 - 2016

Lcdo.

Luis Chuquín

DIRECTOR DE LA ESCUELA RICARDO SÁNCHEZ.

Ciudad

De mi consideración

Yo, Leonidas Francisco Varela Tafur, estudiante del octavo semestre de la carrera de Educación Física, de la UTN.

Solicito: A Ud. muy comedidamente dar su autorización para aplicar la ficha de observación, acerca del tema: Los juegos recreativos extraescolares y su incidencia en el desarrollo integral de los niños/as del séptimo año de Educación General Básica, el día 15 de enero del presente año.

Por la favorable atención dada a la presente, anticipole mis debidos agradecimientos.

Atte.



Leonidas Varela

SOLICITUD DE LA ENCUESTA

Ibarra, 11 - 01 - 2016

Lcdo.

Luis Chuquín

DIRECTOR DE LA ESCUELA RICARDO SÁNCHEZ.

Ciudad

De mi consideración

Yo, Leonidas Francisco Varela Tafur, estudiante del octavo semestre de la carrera de Educación Física, de la UTN.

Solicito: A Ud. muy comedidamente dar su autorización para aplicar la encuesta de investigación a los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica, el día 15 de enero del presente año.

Por la favorable atención dada a la presente, anticipo mis debidos agradecimientos.

Atte.



Leonidas Varela

CERTIFICADO DE LA SOCIALIZACIÓN



Escuela de Educación Básica

“RICARDO SÁNCHEZ”

CODIGO AMIE 10H00035

Azaya- Ibarra - Imbabura - Ecuador Teléfonos: 062546214

escuelaricardosanchez@hotmail.com

Ibarra, 8 - 4 - 2016

El suscrito director de la Escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra.

CERTIFICA:

Que el señor Leonidas Francisco Varela Tafur estudiante de la Licenciatura en Docencia en Educación Física, aplico la socialización de la propuesta de Trabajo de Grado, el día 20 de enero del 2016 con los docentes de la Institución.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente:

Lcdo. Luis Chuquin

DIRECTOR



CERTIFICADO DE LA ENCUESTA Y LA FICHA DE OBSERVACIÓN



Escuela de Educación Básica
"RICARDO SÁNCHEZ"

CODIGO AMIE 10H00035
Azaya- Ibarra - Imbabura - Ecuador Teléfonos: 062546214
escuelaricardosanchez@hotmail.com

Ibarra, 8 - 4 - 2016

El suscrito director de la Escuela Ricardo Sánchez de la ciudad de Ibarra.

CERTIFICA:

Que el señor Leonidas Francisco Varela Tafur estudiante de la Licenciatura en Docencia en Educación Física, aplicó la encuesta y la ficha de observación a los estudiantes de los séptimos grados de la escuela antes mencionada, el día Viernes 15 de enero del 2016.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente:

Ldo. Luis Chuquin

DIRECTOR



Ibarra, 01 de Junio del 2016

Dr. Raimundo López

DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Mediante el presente me permito certificar como profesional en el área de inglés que he realizado la revisión y las correcciones respectivas al ABSTRACT del trabajo de grado titulado **LOS JUEGOS RECREATIVOS EXTRAESCOLARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS SÉPTIMOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA RICARDO SÁNCHEZ DE LA CIUDAD DE IBARRA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015**, el cual está correctamente estructurado según las normas del idioma inglés.

Atentamente,



Lic. Jimena Raquel Rosero Torres

C.I. 100094968-3

ENGLISH TEACHER



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1004003693		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Varela Tafur Leónidas Francisco		
DIRECCIÓN:	LUIS MIDEROS Y RIO BLANCO		
EMAIL:	leoutn7@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	065000770	TELÉFONO MÓVIL	0993165113

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	LOS JUEGOS RECREATIVOS EXTRAESCOLARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS SÉPTIMOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA RICARDO SÁNCHEZ DE LA CIUDAD DE IBARRA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015
AUTOR (ES):	Varela Tafur Leónidas Francisco
FECHA: AAAAMMDD	2016/05/25
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Educación Física
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Jesús León Vinuesa

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Varela Tafur Leónidas Francisco, con cédula de identidad Nro. 1004003693, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 25 días del mes Mayo del 2016

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Varela Tafur Leónidas Francisco
c.c. 1004003693



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Varela Tafur Leónidas Francisco, con cédula de identidad Nro. 1004003693 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **LOS JUEGOS RECREATIVOS EXTRAESCOLARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS SÉPTIMOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA RICARDO SÁNCHEZ DE LA CIUDAD DE IBARRA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015**. Qué ha sido desarrollada para optar por el Título de **Licenciado en Educación Física** en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 25 días del mes Mayo del 2016

(Firma).....

Nombre: Varela Tafur Leónidas Francisco
Cédula: 1004003693