

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
SUBPROGRAMA DE MAESTRÍA EN RECREACIÓN**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA RECREATIVA PARA EL
FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Rubio, abril de 2022

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA RECREATIVA PARA EL
FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Trabajo como requisito parcial para optar al Grado de Magíster en Educación
Mención Recreación Educativa

Autor: Gloribel Rincón
Tutor: Leymar Depablos

Rubio, abril de 2022

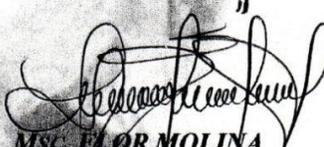


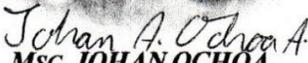
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
SECRETARÍA**

A C T A

Reunidos el día viernes, veintidós del mes de abril de dos mil veintidós, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Ciudadanos: **LEYMAR DEPABLOS (TUTORA)**, **FLOR MOLINA** y **JOHAN OCHOA**, Cédulas de Identidad Nros. V.-16.420.722, V.- 9.463.574 y V.- 15.437.809, respectivamente, jurados designados en el Consejo Directivo N° 499, con fecha del 19 de Marzo de 2019, Jurados designados de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado, para evaluar el Trabajo titulado: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA RECREATIVA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA"**, presentado por la participante **RINCÓN MUÑOZ, GLORIBEL COROMOTO**, Cédula de Identidad N° V.- 14.783.736, como requisito parcial para optar al título de **Magíster en Recreación**, acuerdan por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Artículos 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO**, En fe de lo cual firmamos.


DRA. LEYMAR DEPABLOS
C.I. N° V.- 16.420.722
TUTORA


MSC. FLOR MOLINA
C.I. N° V.- 9.463.574


MSC. JOHAN OCHOA
C.I. N° V.- 15.437.809



MR-00 1 B-2021

ÍNDICE

	pp.
LISTA DE CUADROS.....	v
LISTA DE GRÁFICOS.....	vi
RESUMEN.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO	
I EL PROBLEMA.....	5
Planteamiento del Problema.....	5
Objetivos de la Investigación.....	11
Justificación.....	11
II MARCO REFERENCIAL.....	14
Antecedentes.....	14
Bases Teóricas.....	18
Bases Legales.....	53
III MARCO METODOLÓGICO.....	57
Naturaleza de la Investigación.....	57
Diseño de la Investigación.....	58
Fases del Estudio.....	58
Fase de Diagnóstico.....	58
Sistema de Variables.....	59
Población y Muestra.....	59
Técnica e Instrumentos de Recolección de Datos.....	60
Validez y Confiabilidad.....	61
Fase II. Factibilidad.....	63
IV. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	65

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	75
--	----

VI. PROPUESTA:GUÍA DE ESTRATEGIAS RECREATIVAS BASADAS EN LOS JUEGOS, DIRIGIDAS A LOS DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS.....	79
---	----

REFERENCIAS.....	124
------------------	-----

Anexos.....	128
-------------	-----

A. Instrumento.....	130
---------------------	-----

B. Solicitud de Validación del Instrumento.....	132
---	-----

C. Constancia de Validación del instrumento	135
---	-----

D. Informe de Confiabilidad.....	136
----------------------------------	-----

E. Currículo Vitae.....	137
-------------------------	-----

LISTA DE CUADROS

CUADRO

pp.

1. Operacionalización de la variable.....	59
2. Población de docentes de la Unidad Educativa Estatal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque”.....	60
3. Rangos y magnitud de la confiabilidad.....	62
4. Distribución de frecuencias porcentuales para la dimensión aprendizaje significativo. Indicadores: representacionales, conceptuales y proposicionales.....	66
5. Distribución de Frecuencias Porcentuales para la Dimensión Estrategias recreativas. Indicadores: Tipos de juegos recreativos e importancia.....	71

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO

	pp.
1. Resultados porcentuales indicador representacionales	65
2. Resultados porcentuales indicador conceptual.....	68
3. Resultados porcentuales indicador proposicional.....	70
4. Resultados porcentuales indicador tipos de juegos recreativos.....	72
5. Resultados porcentuales indicador importancia de los juegos recreativos.....	74

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
MAESTRÍA EN RECREACIÓN

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA RECREATIVA PARA EL
FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Autora: Rincón Gloribel
Tutor: Depablos Leymar

Fecha: Abril 2022.

RESUMEN

La investigación consiste en la propuesta de una guía de juegos como estrategia recreativa, orientada a los docentes de educación básica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los niños de la U.E.E. “Prof. Maximiliano Zambrano Duque”, del municipio Pedro María Ureña, estado Táchira. Enmarcado en una modalidad de proyecto factible, bajo el enfoque cuantitativo apoyada en una investigación de carácter descriptiva y de campo; tuvo como objetivo general: Diseñar una guía de juegos como estrategia recreativa para el fortalecimiento del aprendizaje significativo, en los estudiantes de educación primaria, de la UEE. “Prof. Maximiliano Zambrano Duque”, ubicada en el municipio Pedro María Ureña, del estado Táchira. Para recabar la información que permitió cumplir con los objetivos propuestos se utilizó como técnica la encuesta, cuyo instrumento fue un cuestionario, estuvo compuesto por respuestas dicotómicas sí/no. Para establecer la validación del instrumento se sometió a la técnica juicio de expertos, y la confiabilidad se calculó mediante la aplicación del método estadístico del Alpha de Cronbach, previa aplicación de una prueba piloto. Posteriormente, los datos recabados fueron plasmados y se procedió a su respectivo análisis a través de la técnica del análisis porcentual con base en la estadística descriptiva, para su correspondiente interpretación y confrontación con la fundamentación teórica que sustentó el estudio y la realidad observada por la investigadora. El análisis permite concluir, que el aprendizaje se obtiene de manera exploratoria y por descubrimiento en la relación con su entorno; es por ello, la viabilidad de diseñar una guía de estrategias recreativas basadas en los juegos, dirigidas a los docentes del nivel primario, para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños de la U.E.E. “Prof. Maximiliano Zambrano Duque”, donde aprendan de forma divertida y dinámica

Descriptor: docentes, niños, guía, diversión, planificación, estrategias, recreación, juegos, educación, aprendizaje significativo.

INTRODUCCIÓN

Un buen maestro utiliza una variedad de destrezas y estrategias de enseñanza que estimulen el aprendizaje de todos los estudiantes para aportar positivamente un excelente nivel académico en el proceso educativo; a su vez, se caracteriza por tener un conocimiento amplio sobre el crecimiento, el proceso de desarrollo y aprendizaje de cada niño, con la aplicación de nuevas metodologías que impacten la sociedad, la escuela, el currículo, la planificación de la enseñanza y sobre todo, la vida de sus educandos.

El juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior, las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues, a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también, contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad recreativa. Es indispensable que el maestro planee de manera consciente los juegos que va a utilizar de tal manera que estos puedan potenciar el alcance de sus objetivos. Durante su planeación debe tener en cuenta que tipos de juego favorecen diferentes las áreas del desarrollo. Se puede afirmar que el juego es un instrumento de aprendizaje, de y para la vida. Se utiliza no solamente para estimular la creatividad sino como una manera de transformar emociones negativas. Es un importante vehículo que tienen los estudiantes para aprender y asimilar nuevos

conceptos, habilidades y experiencias; por ello, se dice que es un instrumento primordial para la educación.

En este sentido, el niño a través del juego educativo, va cambiando la perspectiva de valores a la que se le había encaminado; dándole un sentido prioritario al aspecto cognoscitivo, se llevará a cabo una verdadera educación transversal cuando se vinculan los aprendizajes esperados que conciernen a diversas áreas educativas, y que, a su vez, podrán ser analizados desde una asignatura diferente, donde se obtiene una experiencia vivencial diversa, que es abarcada desde una perspectiva distinta. El juego es placer, experiencia en libertad, proceso, acción, ficción, es una actividad seria que implica gran esfuerzo por parte del niño. Contribuye al desarrollo infantil de forma global, porque ayuda a desarrollar de forma adecuada el ámbito psicomotor, el afectivo, social y el intelectual. Mediante el juego, el niño actúa, reflexiona, se expresa, descubre el mundo que le rodea.

Dada la importancia del juego, las actividades recreativas, han adquirido, en los últimos años, una importancia esencial para cualquier sociedad, a partir de sus potencialidades para el desarrollo y perfeccionamiento de la vida humana y el mejoramiento de la calidad de vida de la población en general; en este sentido, además, de constituir una actividad placentera, también sirve de medio para desarrollar conocimientos, habilidades, hábitos, cualidades y provocar emociones, mediante una participación activa y afectiva de los sujetos, por lo que la formación de la personalidad se transforma en una experiencia feliz. Definirla, caracterizarlas, clasificarlas y determinar las principales actividades por áreas, así, como sistematizar sus beneficios, constituye el propósito del presente trabajo, pues, el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos de los estudiantes.

Mediante la actividad recreativa, el niño afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer su psicología y evolución. Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente, suscita excitación y hace aparecer signos de alegría.

Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa, en definitiva, placer de interactuar y compartir.

De la misma manera, el juego es una experiencia de libertad porque se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por la libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal, tiene que acatar las reglas que tenga. El juego es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas. Así mismo, es una actividad que implica acción y participación activa. Es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad, y es para el niño el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego, mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, se puede observar que este puede implicar un gran esfuerzo. Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo, para que exista juego y para que el niño se divierta, los obstáculos que tiene que superar desempeñan un papel importante, y parecen necesarios porque, por lo contrario, se cae en el aburrimiento.

La construcción de esta investigación se ha basado en el estudio y análisis del conocimiento de las teorías psicológicas, pedagógicas, didácticas, filosóficas, históricas y legales de grandes educadores: Piaget, Montessori, Huizinga, Decroly, Ausubel y Vygotsky, así como en la experiencia personal acumulada durante años de servicio, pero que requiere mejorar una plataforma coherente con la nueva tecnología comunicacional y prospectiva, que incide en esta nueva realidad competitiva, para interactuar con los nuevos desafíos de la globalización, la vitalización de las estructuras de la educación, enseñar–aprender, educar e instruir, para lograr cambios sociales y culturales en las nuevas generaciones, así, como adoptar un nuevo compromiso profesional en las prácticas de proyectos educativos.

Es por ello, que el presente trabajo de investigación pretende realizar para la innovación pedagógica dentro de las aulas una guía de juegos como estrategias recreativas que ayuden a los docentes dentro del aula a fortalecer el aprendizaje significativo de los niños.

En concordancia, el trabajo investigativo se encuentra estructurado de la siguiente manera: Capítulo I, el problema, comprende el planteamiento del problema, objetivos y justificación. Capítulo II, marco teórico, abarca antecedentes de la investigación, bases teóricas, bases legales. Capítulo III, marco metodológico hace referencia al tipo de investigación, diseño, procedimiento, población y muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, técnicas de análisis, validación y confiabilidad del instrumento. Capítulo IV, presentación y análisis de resultados, hace referencia a la presentación de los gráficos e interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario a los docentes sujetos de estudio. Capítulo V, conclusiones y recomendaciones, expone los alcances del presente trabajo de investigación. Capítulo VI, presenta la propuesta, y finalmente, se incluye las referencias y los anexos del trabajo así como el currículum de la autora de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La educación es el instrumento indispensable para garantizar la actividad productiva, brindar expectativas de futuro a los jóvenes y cimentar el desarrollo intelectual de las generaciones futuras. Es considerada como el pilar fundamental del desarrollo de las naciones, junto a la aplicación de políticas educativas coherentes con verdadero compromiso social, tal es el caso de Costa Rica, Finlandia, Japón, Chile entre otros, países que entendieron la relevancia e indispensabilidad del proceso para formación de insignes ciudadanos. Para nadie es noticia que la Venezuela de estos tiempos atraviesa por uno de sus momentos históricos y sociales más difíciles, en el que el país se encuentra en la etapa de altos índices de: criminalidad, inseguridad, desempleo, marginalidad, miseria, abandono e injusticia social, deserción escolar y pérdida de credibilidad en los organismos que están frente de las soluciones; sin escapar de ella la educación.

Se hace urgente salir de esta oscuridad social y pasar a la dimensión de hechos y realidades, para superar tan difícil trance, cada uno de los que habitan esta bella pero maltratada nación deberá actuar y proponer soluciones desde donde se encuentre. Es allí, donde nace la propuesta de que la recreación es el medio pertinente para formar una cultura de vida, enmarcada dentro de un proceso educativo. Se genera como una gran aliada para favorecer el aprendizaje significativo a través de los juegos como estrategias recreativas.

Por tanto, las transformaciones a partir del juego en los sistemas educativos son de relevancia; considerándolo el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, porque tienen un significado para la vida, por cuanto genera un desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo, ético y físico, que permite lograr los aprendizajes motrices en la interacción consigo mismo. El proceso de enseñanza y

aprendizaje debe favorecer situaciones de interacción, lográndose según las teorías de Piaget por imitación, adaptación y asimilación. Dónde interpreta que las capacidades del niño se desarrollan más eficazmente en el juego que fuera de él. (p.63)

Los juegos aplicados en las clases de educación primaria tienen una trayectoria desde la concepción de Huizinga considerándolos como lo más serio de la existencia, pues, a través de esta actividad lúdica, en su forma lingüística o cualquier otra forma, es como el niño le da forma a su propia existencia. (p.75). Así, descubre ciertas características primordiales dentro del juego como la libertad pues, es libre; el juego no es una vida corriente o la vida propiamente dicha, sino que el juego es un “como si”, reside un sentimiento de broma de inferioridad opuesto a lo que va en serio, es decir, el juego posee autonomía y pureza propia; es de carácter desinteresado; permite convertirse en un intermezzo de la vida cotidiana, como un complemento de la misma. El historiador mencionado hace una revisión de lo que significaba la palabra juego para los griegos relacionándola con la “paideia”, con juego infantil y reposo. Y para Aristóteles los juegos servían como una medicina; porque relajan el alma y le dan reposo.(p.76)

Froebel (2003) quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego aplicado al ámbito del aula, logró con su enfoque pedagógico centrado en la realización de juegos, tomar en cuenta las diferencias individuales del niño, sus inclinaciones, necesidades e intereses. Planteaba... “el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad” (p.9); pues, consideraba que por medio de este el niño logra exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

De aquí, que deriva la importancia de generar el aprendizaje significativo a través de los juegos como estrategia recreativa; para cultivar su imaginación, despertar su curiosidad, vivir momentos de recreación, condicionar un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. Los juegos, representan un gran aliado para los docentes porque le permiten ser promotores de estrategias recreativas valiéndose de rondas, canciones, mímicas, pantomimas, entre otros. Para tener la recreación como una experiencia que produzca satisfacción en libertad, lo cual

permite tener un reencuentro consigo mismo, para poder aprender con otros y de otros bajo un proceso sistemático y organizado que implica la participación de los estudiantes en actividades que proporcionan distracción y satisfacción.

Es por ello, que se hace necesario incluir dentro de la planificación de docentes estrategias que generen diversión, entretenimiento, beneficios y se atiendan intereses, habilidades, destrezas en el proceso de aprendizaje. Todo docente requiere de orientaciones metodológicas que brindan coherencia y pertinencia al proceso educativo, lo cual le va a permitir preparar y formar a un ser humano integral. Sin embargo, las situaciones ideales anteriores parecieran no tener un grado de importancia en el proceso de enseñanza, pues, esto es observable en el proceso de aprendizaje. En algunos casos es poco favorable el evidenciar falta de estrategias recreativas, a su vez, una de las grandes problemáticas en el sistema educativo es el nombramiento de docentes por ideales partidistas más que por vocación.

Asimismo, se observó la falta de aplicación de estrategias innovadoras, entre las cuales se encuentran prácticas pedagógicas tradicionales monótonas sin nuevos enfoques educativos como el juego, lo cual lleva a la apatía y desinterés de los estudiantes, por la poca o nula aplicación de estrategias pedagógicas recreativas durante el proyecto de aprendizaje, en la integralidad de áreas y grados académicos.

Todo lo cual lleva a privar a los estudiantes de un aprendizaje significativo; al retraso en el proceso educativo al bajo rendimiento escolar, apatía escolar y deserción escolar y en su praxis pedagógica al incumplimiento de las intencionalidades programadas, con poca planeación, falta de innovación y compromisos del docente. También se observó poca participación activa y protagónica de los estudiantes, lo cual incide así, en el desarrollo integral de los mismos, pues, provoca desinterés hacia los contenidos y algunas áreas académicas, a tal fin, se propone el juego como estrategia recreativa para fortalecer el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza del nivel primaria.

Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un

simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia. Es acá donde toma importancia la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, que ofrece en este sentido, el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así, como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso.

El aprendizaje significativo, por su parte, requiere de esfuerzo constante y sistemático que lleve al desarrollo intelectual en una prosecución de grandes logros, que cubra eficientemente todos los procesos necesarios para la formación de un ciudadano participativo, en el entendido que todo proceso educativo debe responder al cultivo de valores dirigidos al logro de la convivencia, el diálogo, la autonomía, libertad, solidaridad y respeto. Tomando en consideración lo anterior, se puede expresar la concordancia de esta temática con el objeto de estudio, pues, algunos docentes muestran poco entusiasmo en aplicar el juego como estrategia recreativa para el logro de aprendizajes significativos, de sentir propia esta carrera tan hermosa, como lo es formar seres integrales en valores, conocimientos, virtudes, afecto y recreación.

Por tanto, las estrategias recreativas juegan un papel muy importante en el ámbito educativo, porque permite al docente ofrecer al estudiante un abanico de actividades para lograr un aprendizaje significativo, con lo cual, contribuye con el desarrollo integral del estudiante, a tal fin, es considerable destacar que tener una gama de juegos como estrategias recreativas no solo permite, sino que coadyuva al desarrollo y formación de un ser integral, porque aprende divirtiéndose.

En este sentido, es pertinente señalar que las actividades recreativas tienen como base la intencionalidad de enseñar, comunicar los juegos y de propiciar el uso creativo y transformador de las mismas, para influir en los cambios internos y externos del educando. Igualmente, es una práctica institucionalizada del tiempo libre, cuyas funciones principales son el goce, el placer, el descanso. De allí, que la educación en las escuelas básicas otorgue a la recreación un lugar como actividad extracurricular (juegos, dinámicas y prácticas) que relaje o que permitan a los estudiantes salir de la rutina escolar.

Por tanto, las actividades recreativas son indispensables en el ser humano, tal como lo señala Bullón (2005), cuando expresa que las actividades recreativas:

Son aquellas que se desarrollan en un medio natural, permitiendo (*sic*) la integración del individuo con la naturaleza y haciendo (*sic*) buen uso del tiempo libre. Sus características son: conocimiento sobre los parques naturales, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos.(p. 30)

De lo anterior puede observarse que el autor define las actividades recreativas como actividades al aire libre, donde la naturaleza juega un papel importante en el individuo, por tanto, estas actividades van a permitir en los estudiantes de educación primaria experiencias únicas que, por supuesto, van a provocar aprendizajes significativos personales.

En atención a estas consideraciones, las actividades recreativas toman una variedad de formas, esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del individuo, así, como también, de la edad, habilidad física, capacidad intelectual y deseo del individuo por cambiar. De allí, pues, que la recreación pueda incluir leer un buen libro, sembrar un árbol, escuchar un concierto sinfónico, jugar baloncesto, jugar solitario y demás, la recreación la puede experimentar el individuo estando solo o en grupo; la recreación permite al individuo integrarse con su entorno y su naturaleza, proporcionándoles una serie de cambios psicológicos, así, como también beneficios físicos y cardiovascular; por ende, las actividades recreativas son indispensables para el ser humano. La recreación en sí se considera como una estrategia didáctica, una forma específica de actividad, brinda esparcimiento en momentos especiales. Así lo señala Morales (2003) cuando manifiesta que:

La recreación consiste en la actitud que caracteriza a la participación en actividades culturales, sociales, deportivas y que resultan de la satisfacción que éstas (*sic*) brindan al individuo en las que encuentra satisfacción al cuerpo, al espíritu, la mente y contribuyen a una vida plena y alegre... (p. 58)

Estos aportes se configuran a partir de los intereses, características y elementos que cumple la actividad recreativa, que como tal produce disfrute y placer, según el

objetivo planeado, en la búsqueda de un mejor aprendizaje significativo con calidad y coherencia. Es de destacar, que en las observaciones realizadas en la U.E.E. “Prof. Maximiliano Zambrano Duque”, se percibió en algunos estudiantes un nivel bajo de aprendizaje en relación con la lectura, escritura y en las matemáticas, y esto puede deberse al poco uso del juego como estrategia recreativa en el desarrollo curricular de los docentes. Todo lo cual lleva a privar a los estudiantes de un aprendizaje significativo, además. De convertirla praxis pedagógica en algo rutinario de su quehacer diario.

A tal fin, se propone el juego como estrategia recreativa para fortalecer el aprendizaje significativo, y como posible alternativa de solución ante la problemática presentada, con ello potenciar un mejor quehacer pedagógico en la institución antes mencionada; delo descrito surgen las siguientes interrogantes:

¿Cuál es el aprendizaje significativo que ponen en práctica los docentes, en los estudiantes de educación primaria?

¿Cuáles son los tipos de juegos y la importancia que le dan los docentes para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación primaria?

¿Cuál será la factibilidad legal, pedagógica, social e institucional del diseño de una guía de juegos, para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria?

¿Es necesario el diseño de una guía de juegos recreativos para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria?

Objetivos De la Investigación

General

Diseñar una guía de juegos como estrategia recreativa para el fortalecimiento del aprendizaje significativo, en los estudiantes de educación primaria, de la UEE. “Prof. Maximiliano Zambrano Duque”, ubicada en el municipio Pedro María Ureña, del estado Táchira.

Específicos

Identificar el aprendizaje significativo que ponen en práctica los docentes en relación con el juego, como estrategia para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria.

Diagnosticar los tipos de juegos y la importancia que le dan los docentes para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria.

Establecer la factibilidad legal, pedagógica, social e institucional del diseño de una guía de juegos, para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria.

Elaborar juegos recreativos para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria.

Justificación

La recreación es una actividad placentera, y uno de sus elementos esenciales es el juego y las estrategias recreativas con que se desarrollan y es precisamente, por esta razón que se toma como variable de estudio especialmente, en esta etapa de educación primaria, pues, los estudiantes oscilan entre 6 a 12 años. Es esta edad propicia para desarrollar habilidades y destrezas motrices, intelectuales, afectivas, sociales y cognitivas, entre otras, pues, los estudiantes se encuentran en un periodo de desarrollo en el cual los juegos constituyen su centro.

El aprendizaje significativo según Ausubel (1963) está centrado en el contexto educativo donde se adquieren nuevos conocimientos relacionando nueva información con lo que ya se sabe, manejando como esencia la motivación para lograr la atención de los educandos. En este sentido, Veraguardia, 2016, considera que el aprendizaje significativo responde a un proceso holístico, funcional, en la dimensión de lo biopsicosocial de los sujetos.

Por lo tanto, una de las claves fundamentales del sistema educativo venezolano radica en la planificación y desarrollo curricular de los docentes, donde debe programar actividades de motivación a sus educandos, para lograr la atención de los contenidos de las diversas áreas académicas pragmáticos en su quehacer diario. A tal fin, los juegos contribuyen al incremento de la capacidad de almacenar y de recuperar información.

Es importante plantear que la relevancia de la investigación radica en la propuesta de diseñar una guía de estrategias recreativas para el fortalecimiento del aprendizaje significativo, donde los estudiantes puedan aprender divirtiéndose; con cualquier recurso desarrollado bajo la estrategia recreativa para afianzar los contenidos. Pues, así, se contribuye con el nivel de educación primaria. A fin de generar en el personal docente una guía como herramienta de planificación de los contenidos en las diversas áreas académicas, para formar nuevos ciudadanos con un nivel importante de competencia individual, social y cognitiva de manera divertida, alegre y espontánea.

El estudio de la aplicación de los tipos de juegos tiene una gran importancia por ser estos utilizados en el aprendizaje de cualquier individuo y hacer de este un proceso más motivador, activo e interesante y que para realizarlo los estudiantes deben ser motivados, lo que contribuye a facilitar el proceso enseñanza y aprendizaje. La presente investigación ayudará a los docentes a comprender los principios sociales y psicológicos en el desarrollo de los juegos para fortalecer el aprendizaje significativo y así, el estudiante pueda ser proactivo. También, los docentes desde esta perspectiva educativa sabrán que lo verdaderamente importante es conocer la naturaleza y los principios del juego, su causalidad: ¿Por qué los niños juegan? Y su funcionalidad: ¿para qué sirve jugar? Es decir, sus efectos en el desarrollo integral.

La investigación propuesta desde el punto de vista **teórico**, se justifica en los aportes de los diferentes autores quienes han asumido la temática de los juegos y la recreación desde el punto de vista **investigativo** por lo que dan oportunos fundamentos teóricos que sirven de sustento para la presente investigación.

Desde el punto de vista **metodológico** se justifica porque se aplicó un instrumento a los docentes, el cual cumplió con los requisitos de validez por medio de la técnica juicio de expertos y de confiabilidad establecida por procedimientos estadísticos, lo cual hace que pueda ser utilizado en otros ámbitos que presente un problema similar.

A tal fin, se sustenta en lo **práctico** porque, con los resultados de la investigación, se evidencia la necesidad de diseñar una guía de juegos como estrategia recreativa para el fortalecimiento del aprendizaje significativo, en los estudiantes de educación primaria.

Desde el punto de vista **social**, la investigación contribuye al conocimiento de la realidad socio cultural de los niños en formación, de la U.E.E. “Prof. Maximiliano Zambrano Duque”, pues les permitirá a los estudiantes fortalecer el aprendizaje significativo por medio de la aplicación del juego como estrategia recreativa para el desarrollo de la personalidad de forma integral.

Desde el punto de visto de la **maestría en Recreación Educativa**, porque es una alternativa de goce estético para la vida, en sus funciones cumple un rol fundamental en la educación por ser pilar dentro de los tipos de juegos que se pueden administrar en las distintas áreas académicas. Siendo esta una herramienta para los docentes en su quehacer diario para la planificación de sus estrategias de forma dinámica, divertida en el aprendizaje de los niños.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

Antecedentes

Para darle profundidad a un trabajo es necesario recurrir a la opinión de diversos autores en el resultado con el cuerpo teórico. Por consiguiente, se han consultado las siguientes investigaciones realizadas con anterioridad en relación con la problemática presentada, en este caso sobre estrategias recreativas relacionadas con los juegos para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los estudiantes de primaria, a continuación, se esbozan los siguientes estudios desde el orden internacional, nacional y local.

En el orden Internacional, Arévalo y Carreazo (2016), realizaron un estudio de investigación en Colombia Cartagena titulado: “El Juego Como Estrategia Pedagógica para El Aprendizaje Significativo en el Aula Jardín “A” del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos”. Planteándose como objetivo general: Analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C. Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo, muestran un desinterés por las actividades académicas. Basado en una investigación de tipo cualitativa de carácter descriptiva, a su vez en una propuesta de investigación acción participativa, donde se aplicaron encuestas para recoger los resultados. Su población fueron 150 estudiantes con una muestra de 28 niños y niñas. Se obtuvo como resultados que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Con este proyecto se desea dar a conocer la importancia del juego para los niños de

la institución educativa asociación de pasacaballo queriendo cambiar las rutinas de las clases, tornando el ambiente más divertido para ellos.

En el orden nacional, Rangel (2014), publicó un trabajo de investigación en el Vigía, estado Mérida, titulado: “Actividades Recreativas como Estrategias de Aprendizaje para los Docentes de la U.E.12 de Octubre”. El cual tuvo como objetivo general: Describir las actividades recreativas como estrategias de aprendizaje que sirvan de herramienta al docente para su práctica pedagógica en la educación primaria de la U.E. 12 de Octubre, parroquia Pulido Méndez, municipio Alberto Adriani, estado Mérida. Dicho trabajo se elaboró bajo una investigación de plan especial, con un diseño de campo, aplicado a una población total de 16 personas (docentes), donde se utilizó como instrumento un cuestionario de 16 ítems con tres alternativas de respuestas. Se obtuvo como resultados que existen debilidades y dificultades presentadas por los docentes de la institución en relación con la planificación, organización y ejecución de actividades recreativas deportivas como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, factores que limitan los grandes beneficios que estas actividades aportan al funcionamiento cognitivo de los estudiantes. Para lo cual propusieron un programa de actividades recreativas para los docentes, por medio de la implementación de acciones recreativas y deportivas que contribuyan a fortalecer un aprendizaje significativo y constructivo.

Así mismo Prieto (2010), realizó un estudio de investigación llamado: “Actividades Recreativas para un Aprendizaje Significativo en las Escuelas Básicas. En el Estado Zulia”. Dicho trabajo tuvo como objetivo general: Determinar cómo las actividades recreativas desarrollan saberes para el aprendizaje significativo en la Escuela Básica María Andrade. La investigación fue de tipo descriptiva y campo, transversal, con un diseño no experimental. La población estuvo representada por tres docentes y noventa alumnos. Los datos fueron recolectados a través de un cuestionario, el cual fue validado por cinco expertos. La confiabilidad se calculó por medio de la aplicación de la técnica de Alfa Cronbach, cuyo resultado fue de 0,90 para los docentes y 0,92 para los alumnos. Los datos fueron procesados por el programa estadístico SSPS, versión 13,0. Dicha investigación arrojó como resultado

que los escolares desarrollan la creatividad, pero poco aprendizaje significativo, por lo que se deduce que los docentes trabajan en torno a un aprendizaje por concepto.

A nivel regional, Santiago (2013) centró su estudio con la finalidad de realizar actividades participativas que promuevan “El juego cooperativo para el fortalecimiento de la autorregulación de la conducta de los estudiantes del 5to grado de la U.E. “San Lorenzo” de la parroquia Santo Domingo, del municipio Fernández Feo, estado Táchira”. Se siguió el método cualitativo de investigación acción-participante; los informantes clave lo constituyeron 46 estudiantes y las docentes de quinto grado. Se utilizó la entrevista semi-estructurada para los docentes de aula, como instrumento de recolección de datos, esta se diseñó con el fin de diagnosticar la conducta de los educandos durante las actividades escolares. El análisis del diagnóstico permitió concluir que existe debilidad en cuanto a la autorregulación de la conducta, debilidad en el control de las emociones, ausencia del juego cooperativo, falta de trabajo grupal, el diálogo, la sana convivencia entre los estudiantes, ausencia de momento de reflexión, a la vez que se fomentaba poca amistad, tolerancia y el respeto.

Asimismo, Romero (2012) llevó a cabo una investigación que tuvo como objetivo general: Proponer estrategias didácticas a través del juego para la enseñanza de las matemáticas en los estudiantes de primer año Robinsoniano del liceo Carlos Rangel Lamus del municipio de Junín. Se estableció como población 110 docentes que laboran en la institución y se estableció una muestra de simple al azar de 30 sujetos pertenecientes al primer año Robinsoniano, a quienes se le aplicó un cuestionario tipo escala de Likert, en la aplicación del cuestionario se logró concluir que hay debilidades en las operaciones matemáticas, razón por la cual se hizo necesario diseñar estrategias que permitan al estudiante lograr los objetivos planteados por el área de matemática.

Guerrero (2012) en su investigación “Propuesta de actividades lúdico recreativas de aprestamiento psicomotor para la adquisición de la lectoescritura en estudiantes de 1er. grado de educación básica”, tuvo como objetivo principal crear una guía de actividades lúdico recreativas a fin de perfeccionar las capacidades psicomotrices

necesarias para adquirir la lectoescritura. Se enmarca en un modelo cuantitativo, expresado en un proyecto especial, fundamentado en un estudio de campo no experimental de tipo exploratorio. Se toma como población de estudio a los docentes que laboran en el área de educación física, en el nivel de educación primaria del municipio Pedro María Ureña. Por último, la investigación concluye que se debe considerar la educación física como una pieza fundamental que proporciona el aprestamiento necesario para el aprendizaje de la lectoescritura en escolares de 1er. grado de educación básica.

Por otra parte, García (2016) en su estudio: “Estrategias recreativas dirigidas al docente de educación física para promover el aprendizaje significativo de los estudiantes en las escuelas del NER 170 municipio Guásimos del estado Táchira”. Tuvo como propósito promover estrategias recreativas dirigidas al docente de educación física para promover el aprendizaje significativo de los estudiantes en las escuelas del NER 170 municipio Guásimos estado Táchira. Se enmarca en un proyecto factible apoyado en un diseño de campo no experimental para los sujetos de estudio 32 docentes de educación física. Para recoger la información se aplicó un instrumento contentivo de 20 ítems con cinco alternativas de respuesta. El mismo fue validado por juicio de expertos; asimismo, la confiabilidad del instrumento fue procesada a través de Excel. Entre las conclusiones se pudo evidenciar, en referencia al indicador representaciones, que un porcentaje de los docentes raramente utilizan estrategias recreativas para que los estudiantes aprendan por asociación. Por tanto, no siempre se toma en cuenta cuales son los conocimientos previos para que ellos realicen asociaciones con los conocimientos adquiridos y así desarrollar la creatividad e imaginación.

En líneas generales, todos estos estudios anteriormente mencionados sirven como referencia a la presente investigación, pues dan orientación en torno al aprendizaje significativo en relación con los juegos, con la aplicación de estrategias recreativas en el quehacer diario de los docentes. Lo que permite así, la base de un desarrollo integral, con destrezas, habilidades y potencialidades dentro del proceso enseñanza y aprendizaje.

Bases Teóricas

Se presentan en este capítulo los aspectos principales de carácter teórico, que se relacionan con los juegos como estrategias recreativas para el fortalecimiento del aprendizaje significativo; considerándose en la educación como elemento fundamental dentro del proceso enseñanza aprendizaje de los escolares.

Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad y al mismo tiempo, cuando juegan desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. Pero sus juegos no tienen aún normas específicas, y surgen de manera espontánea, natural sin aprendizaje previo. Más tarde empezarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que reglamentan el desarrollo y terminación del mismo. El juego es una actividad, además, lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño. Etimológicamente, la palabra procede de dos vocablos en latín: “locum y ludus- ludere” ambos hacen referencia a broma diversión chiste y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos deportivos, descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que lo rodean y toman consciencia de sí mismos, adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destreza sociales positivas; como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresa emociones de manera apropiada.

Aprenden a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrollan su personalidad y encuentran un lugar en la sociedad aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismo y sobre las personas que juegan con ellos, aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las

limitaciones propias y las de los demás, soñar; aprender a respetar las normas y reglas, para poder establecer lazos de cohesión ayuda cooperación, integración y autonomía; expresar sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprender a vivir y ensayar la forma de actuar en el mundo; aprender los valores normas y formas de vida de los adultos; establecer lazos emocionales, adoptar roles diferentes, hacer amigos y aprender a acatar y respetar las reglas morales éticas y sociales.

En la educación, el juego es un elemento clave para la adquisición del conocimiento de sí mismo por parte del niño y para el desarrollo de su autonomía personal, porque el juego en la etapa educativa, es una actividad que integra la acción con las emociones y el pensamiento y favorece el desarrollo social. A través del juego el niño desarrolla no solo las capacidades vinculadas a la actividad motriz y a la adquisición de elementos de la cultura corporal, sino también la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, la competencia social y ciudadana, la competencia cultural y artística la autonomía e iniciativa personal, la competencia de aprender a aprender, la competencia digital y tratamiento de la información y la competencia en comunicación lingüística.

El juego constituye el desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo social, emocional y moral del niño, es decir, está relacionado con el desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, los niños no podrán establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no solo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños. Tal como lo expresa Huizinga(1957):

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria. (p.6)

El juego funciona como una forma organizada de la actividad motriz, tanto reglada como espontánea que le permite así, a los niños un aprendizaje social en el cual

adoptan normas e intereses propios ante las circunstancias. El juego está enmarcado en el conjunto de la vida y del comportamiento. Por ello, se puede decir que tiene un significado para la vida, a medida que el niño crece, el juego evoluciona con el desarrollo intelectual, afectivo, físico de este y se adecua a los períodos críticos de su desarrollo armónico infantil y de tal importancia; que el conocimiento de los intereses lúdicos, su evolución y observación sistemática es imprescindible para el educador y su posterior posición ante los distintos niveles de edad de los escolares. No obstante, es considerable que el proceso de enseñanza y aprendizaje, favorezca situaciones de interacción, que permitan un aprendizaje por imitación, adaptación a situaciones, que ayude a fomentar la cooperación, el respeto a las normas, la descentralización de su propio punto de vista, situaciones donde el niño determine conductas motoras a través del juego.

El juego puede considerarse como el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, social, afectivo y ético; de esta forma puede expresarse que la intervención pedagógica para lograr los aprendizajes se debe realizar sobre los elementos del juego. El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del ser humano, y en particular su capacidad creadora. En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros. En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, entre otros

Oropesa(2007) define el juego como una actividad placentera, con un fin en sí misma (p.37). Por otra parte, la UNESCO (1980), considera que:

... el juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución

escolar...En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. (p.5)

Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se integren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores, facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. Conocimientos que, aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional individual y social sanos de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo, y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. Torres (2002) cita:

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privarse del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearla. (p.116)

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

Las enseñanzas de Pestalozzi tuvieron también gran influencia en Froebel, porque tomaba en cuenta los intereses del niño, buscaba que las tareas no mataran la alegría desbordante de sus años porque no puede existir aprendizaje que valga nada si desanima o roba esa alegría. Retomando esto, Froebel(citado en Cañeque, 1993) pensó que el juego era la forma de preparación para la vida al suministrar medios precisos para él, “El Juego participa ala par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón” (p.124)

A lo largo de la historia, según Paredes (2003)... “el juego ha estado siempre presente en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. Forma parte de la genética de las personas. Se nace, crece, evoluciona y vive con el juego”(p.32)

El juego ha formado, está formado y formará parte de los sucesos y actividades de la vida cotidiana está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio que se dedica al descanso diversión y recreación. En el tiempo libre, la persona esta liberada de condicionantes extrínsecos como el trabajo, las obligaciones y los compromisos familiares y sociales. Desde la antigüedad las personas han buscado formas de entretenerse, competir, conocerse y ocupar el tiempo libre mediante juegos. En el transcurso de la historia el juego ha evolucionado a la vez que lo hacía el sentido del tiempo libre y del trabajo y también las actividades de ocio determinantes en cada sociedad que son influenciadas por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización.

Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual. Estos juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. En ellos tomaban parte los campeones

concurrentes. Cada vencedor recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre, el de sus padres y el de su patria y a la vez recibía grandes honores. En ese sentido, Lomelli (1933) señalaba que:

El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. Entre ellos no servía sólo para el cultivo del cuerpo; sus dioses también gustaban del juego. Los favoritos del muchacho en el libro heroico de Homero habían gozado del juego. En este ámbito los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos. (p. 143)

En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento. Este contexto hace que adquiriera típicas modalidades. Por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado. Había gremios. Los jóvenes de los gremios jugaban a la pelota y al billar. El billar se practicaba en el suelo. El ajedrez –traído de Oriente- se jugaba bastante. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite.

Ahora bien, el juego como un instrumento pedagógico para la educación del ciudadano, es una idea que tiene mucha fuerza entre los pensadores de las luces, por ello, cabe citar a González (1993) quien refiere que:

Los juegos educativos del siglo XVIII penetran entonces en el pueblo. Pueden jugar un papel, difundir unas ideas, llevar a los usuarios a criticar a tal personaje, tal política. Desde su aparición, los juegos de la oca cantan la gloria del rey, celebran sus cualidades, extienden su culto hasta el fondo de los campos. El siglo XVIII debía hacer de estos juegos inocentes, un instrumento de propaganda eficaz. (p. 151)

De allí, que la Revolución Francesa acrecentó la perspectiva política de los juegos, pues, tenían como ejemplo la estrategia de su más fiel enemiga – la iglesia – quien se valía del juego para inculcar en los procesos infantiles sus roles religiosos.

La importancia del juego en todos los ciclos hace que sea un componente importante dentro del diseño de actividades de cada uno de los estudiantes. Es,

además, el mejor medio para globalizar e interrelacionar contenidos de la propia educación física y de estas con otras áreas. En el niño, la capacidad física influye en su prestigio social, por ello, una participación adecuada en los juegos le proporciona una de las principales oportunidades de interacción social. El juego funciona como medio de aprendizaje y socialización, donde las conductas de habilidades motoras, así, como afectivas y cognitivas, están siempre presentes en el transcurso de las actividades físicas que desarrollen.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que, aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aporta descanso y recreación al estudiante y permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se integren en la actividad recreativa. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante.

Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes. El niño ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional.

En la primera etapa –sobre todo en primero y segundo grados – es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego, vuelvan a sus puestos de trabajo. Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, jitanjáforas, cuentos crecientes, cuentos

mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros. Torres (citado en Torres, 2002) manifiesta que “Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador” (p. 25). Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar para orientar el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes integra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

Torres, (2002) expresa que “El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente”(p. 24). Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. Prieto (1984) señalaba que ,desde este punto de vista,...“el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión” (p.85).No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

Tipos de Juegos

El juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y provee estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y benefician el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez; por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado, lo que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad. Según Oropesa (citado en Torres, 1999) los juegos se dividen en “Juegos creativos, juegos didácticos y juegos de roles” (p.42).

Para Oropesa (2007):

... los juegos creativos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad; bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores, así como estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real. (p.42)

Existen varios juegos recreativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, a fin de utilizarlos como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes. La creatividad es la forma más libre de expresión propia, y para los niños el proceso creativo es más importante que el producto terminado. Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es el juego creativo.

Señala Oropesa (2007) que el juego didáctico:

... puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problemática. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación). El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional; mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidad para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales. Con la aplicación de los juegos didácticos en clase se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al estudiante, lográndose además los resultados siguientes: Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases por la motivación que se despierta en el estudiante; profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución a los problemas planteados para ser un ganador; interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámica y variada; el colectivismo del grupo a la hora del juego; responsabilidad y compromiso por los resultados del juego con el colectivo, elevando el estudio individual. Los juegos didácticos

deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están: correspondencia con los avances científico-técnico; posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos; influencia educativa; correspondencia con la edad del estudiante; contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades; disminución del tiempo en las explicaciones del contenido; accesibilidad. (p.44)

Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas. Elementos necesarios para el éxito del trabajo con los juegos didácticos: Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego. Metodología a seguir con el juego en cuestión. Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán. Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego. Tiempo necesario para desarrollar el juego. Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego. Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego. Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad. Adiestrar a los estudiantes en el arte de escuchar.

Estos elementos son herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

A continuación, se sugieren diez reglas del arte de escuchar que se deben desarrollar en el grupo de estudiantes: Escucha ideas, no datos. Evalúa el contenido, no la forma. Escucha con optimismo. No saltes a las conclusiones. Toma notas. Concéntrate. El pensamiento rompe la barrera del sonido. Escucha activamente. Mantén la mente abierta, contén tus sentimientos. Ejercita la mente.

Para resolver tareas adicionales, que influyen sobre el estudiante en la educación se utilizan, normas, reglas o métodos activos en las actividades diarias o en los juegos, que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones polémicas en

la actividad práctica. La importancia que reviste el seguir estas reglas de tareas, está en que en el mismo proceso de solución implica el auto información y la organización de todas las relaciones colectivas. Según Ortiz (citado en Torres, 1999):

El juego de roles, cambia en cuanto a su duración, ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, (*sic*) no invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aún cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar. Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta representar profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que a las hembras otras profesiones como doctora, maestra, entre otras. (p.46)

En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no solo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar. Por su parte, el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa. Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos ejemplos el juego de bolas, las damas, parqués y los de escondidas.

Estos juegos son practicados por el niño con sistematicidad, y se constituyen en un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas. En este tipo de juego se puede diferenciar la consciencia de la regla por parte del niño o la práctica de la regla por parte del mismo. La consciencia de la regla se refiere a la forma en que los niños representan el carácter sagrado de la regla (eterno, inmutable) o decisorio (por acuerdo de la sociedad infantil) de esta, su heteronomía o autonomía. En la edad escolar, la regla es considerada como sagrada e intangible, de origen adulto y esencia externa, y toda modificación constituye una transgresión. Este respeto unilateral va disminuyendo a finales de la etapa.

Por otra parte, las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de la actividad lúdica. En esta etapa escolar, durante el juego, el niño entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas

de conductas, normas y reglas. De esta manera, el niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influyen en sus valores y en su comportamiento futuro. Con este juego se fomenta el debate y la discusión como elemento de comunicación y consenso, en el momento de resolver los dilemas morales.

Ahora bien, un dilema moral es un conflicto en el que están implícitos los valores. Algunas teorías señalan que el individuo aprende a comportarse en sociedad a través de premios y castigos (conductismo de Watson); otras teorías hablan más de las variables cognitivas y afectivas del pensamiento en la comprensión de reglas.

Su carácter lúdico, su desconocimiento de finalidad, su carácter competitivo y el ser una forma de trabajo natural. El juego puede lograr en el transcurso de los distintos periodos de edad, adquisición de coordinación, fuerza, resistencia, potencia y en el general de las habilidades y destrezas básicas: desplazamientos, saltos, giros, lanzamiento, recepción. Dinamizador, universal, promotor social, generador de aprendizajes. Desarrolla el pensamiento.

El francés Caillois (Citado en la Revista UNESCO, 1980) en su obra *Les jeux et les hommes*, constituía un intento de definición y de clasificación universal del juego. A partir de las definiciones propuestas por el holandés Huizinga, Caillois precisaba las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas: el juego se define entonces como una actividad:

- 1) **libre:** a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa;
- 2) **-separada:** circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y fijados de antemano;
- 3) **-incierto:** cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar;
- 4) **-improductiva:** que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno ; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida ;
- 5) **-reglamentada:** sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta;
- 6) **-ficticia:** acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria. (p.6)

Clasificación del Juego

Callois(citado en Torres, 1999) cuyos planteamientos nacen del Homo Ludens de Huizinga, al crear no solo una clasificación del juego basada en el tipo de canalización que elige el impulso lúdico, sino la presentación conceptual acerca de las perturbaciones del juego. Plantea que:

La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto (...) El juego, aún bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductivo (...) Es una característica del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra (...) (p.7)

Así, definidos, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías según el precitado autor:

- 1)-juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo;
- 2)-juegos basados en el azar, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior;
- 3)-juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad;
- 4)-finalmente los juegos que “se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso.”(pp. 6-7)

Piaget (citado en UNESCO, 1980) manifiesta que:

El niño y el juego, en su teoría psicogenética, ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otras modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño. (p.7)

Asimismo, Piaget (citado en UNESCO, 1980) explica que:

El niño y el juego, considera evidente que, en la medida en que el niño juega, este empieza un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia, su función en los procedimientos de aprendizaje

es esencial, esta función, que corresponde al desenvolvimiento del niño a la vez como individuo o miembro activo de la sociedad. (p.7)

Un teórico como Huizinga (citado en UNESCO, 1980) señala que “El niño y el juego, considera incluso que el juego constituye el fundamento mismo de la cultura, en la medida en que es el único comportamiento irreductible al instinto elemental de supervivencia” (p.8).

De igual manera, Freinet (citado en UNESCO, 1980) expresa que:

El niño y el juego, hace ya cerca de dos mil años, el maestro de retórica latina Quintiliano formulaba el deseo que “el estudio sea para el niño un juego”. Sin embargo, pese a las teorías innovadoras formuladas por Claparede y más tarde por Decroly y Freinet el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. (p.19)

Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de qué manera los juegos y los juguetes de los niños pueden responder a esos objetivos. Inspirándose en la Taxonomía de Bloom, Dogbehy (citado en UNESCO, 1980) señala que:

El niño y el juego, definen las finalidades pedagógicas con arreglo a siete objetivos:

- 1. Nivel del simple conocimiento:** “memorización y retención de informaciones registradas”
 - 2. Nivel de la comprensión:** “transposición de una forma de lenguaje a otra, interpretación de los datos de una comunicación, extrapolación de una tendencia o de un sistema”
 - 3. Nivel de la aplicación:** “escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas, para una solución original en relación con las situaciones y los problemas de la vida corriente”
 - 4. Nivel del análisis:** “analizar un conjunto complejo de elementos, de relaciones o de principios”
 - 5. Nivel de la síntesis:** “estructura (resumen, plan, esquema, razonamiento) de los elementos diversos procedentes de distintas fuentes “
 - 6. Nivel de la evaluación:** “juicio crítico de las informaciones, las ideas, los métodos”
- Nivel de la invención y de la creación:** “transferencia del conocimiento adquirido a una operación creadora” (p.20)

Para Piaget (citado en Torres, 2002) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes(a) Juegos de ejercicio, (b) Juegos simbólicos, (c) Juegos de reglas, (d) Juegos de construcción. Según este autor el juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón.

Estrategias Recreativas

La Universidad de Antioquia, (citada en Lara,2015),comprende por estrategias recreativas:

...aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas deben apoyarse en una buena formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje. (p.52)

La sociedad moderna ha ido creando en el ser humano una serie de necesidades que poco a poco lo van agobiando. Las personas, y especialmente los jóvenes, asumen diversas actitudes frente a esta problemática. Este planteamiento lo comparte Bullón,(2005) quien afirma que... “las actividades recreativas son un fenómeno sociocultural que se manifiesta en actividades grupales y se realizan en un tiempo apropiado del sujeto sin condicionamiento y exento de obligaciones”(p.15). Asimismo, Iturralde (2000) afirma que las actividades recreativas... “son un conjunto de operaciones desarrolladas por una persona o conjunto de personas en situación de ocio, diversión y esparcimiento”(p. 18)

En este sentido, es pertinente señalar que las actividades recreativas tienen como base la intencionalidad de enseñar, comunicar las tradiciones lúdicas y de propiciar el uso creativo y transformador de las mismas, para influir en los cambios internos y externos del educando. Igualmente, es una práctica institucionalizada del tiempo

libre, cuyas funciones principales son el goce, el placer y el descanso. De allí, que la educación bolivariana otorgue a la recreación un lugar como actividad extra-curricular (juegos, dinámicas y prácticas), que relaje o que permita a los estudiantes salir de la rutina escolar. Por tanto, las actividades recreativas son indispensables en el ser humano, tal como lo señala Bullón, (2005), cuando expresa que las actividades recreativas:

Son aquellas que se desarrollan en un medio natural, permitiendo (sic) la integración del individuo con la naturaleza y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características son: conocimiento sobre los parques naturales, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos. (p. 30)

De lo anterior puede observarse que el autor define las actividades recreativas como actividades al aire libre, donde la naturaleza juega un papel importante en el individuo, por lo tanto, estas actividades van a permitir en los estudiantes de educación primaria experiencias únicas que, por supuesto, van a provocar aprendizajes significativos personales.

El acto de educar implica interacciones muy complejas, las cuales implican acciones donde se identifica el dominio de las actividades, factores que integren lo cognoscitivo para la adquisición de los conocimientos teóricos- prácticos profundos y pertinentes para el desarrollo de la conducta; en lo afectivo: mediante las actividades recreativas se produce un despliegue de valores y actitudes que fomentan el aprendizaje significativo, por lo que son coherentes con las relaciones humanas genuinas, acumulando grandes emociones, sentimientos de tolerancia y solidaridad, que contribuyen a mejorar la calidad de vida colectiva e individual.

Díaz y Hernández (2007) señalan que las estrategias son procedimientos o recursos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos a partir de los contenidos escolares. En este sentido, puede decirse que el educador puede emplear las estrategias con la intención de facilitar el aprendizaje de sus estudiantes. De lo anterior se deduce que las estrategias tipifican y ordenan las actividades docentes para el logro de los propósitos educativos; precisan qué se va a hacer dentro

del grupo de aprendizaje; favorecen el cumplimiento de los compromisos asumidos de forma conjunta entre el docente y los educandos.

De la misma forma, Díaz y Hernández (2007) las definen como:

...una disciplina teórica, histórica y política. Tiene su propio carácter teórico porque responde a concepciones sobre la educación, la sociedad, el sujeto, el saber, la ciencia. Es histórica, ya que sus propuestas responden a momentos históricos específicos. Y es política porque su propuesta está dentro de un proyecto social. (p. 34)

Características de las Estrategias Recreativas

Múltiples son los autores que han resumido las principales características de las actividades recreativas, entre ellos Ureñas, (1992), Hernández y Gallardo (1994), Torres (1997), Lezama (2000) y Vigo (citado en Sánchez, 2014); a continuación, se muestran las características de las estrategias recreativas asumidas por el presente autor:

- Es voluntaria, no es compulsada.
 - Es de participación gozosa, de felicidad.
 - No es utilitaria en el sentido de esperar una retribución o ventaja material.
 - Es regeneradora de las energías gastadas en el trabajo o en el estudio, porque produce distensión y descanso integral.
 - Es compensadora de las limitaciones y exigencias de la vida contemporánea al posibilitar la expresión creadora del ser humano a través de las artes, las ciencias, los deportes y la naturaleza.
 - Es saludable porque procura el perfeccionamiento y desarrollo del hombre.
 - Es un sistema de vida porque se constituye en la manera grata y positiva de utilizar el tiempo libre.
 - Es un derecho humano que debe ser válido para todos los periodos de la vida y para todos los niveles sociales.
 - Es parte del proceso educativo permanente por el que procura dar los medios para utilizar con sentido el tiempo libre.
 - Es algo que puede ser espontáneo u organizado, individual o colectivo.
- (p. 56)

En relación con la clasificación de las estrategias recreativas también existen varias tendencias a partir de los diferentes enfoques asumidos por los investigadores,

a continuación, se enuncian algunas de ellas. Zamora y García (citados en Sánchez, 2014), distinguen tres tipos (a) Las actividades relacionadas con la cultura artística y literaria, (b) El turismo, (c) Actividades generales de esparcimiento. Por su parte, Aguilar (citado en Sánchez, 2014), refiriéndose a los diferentes tipos de estrategias recreativas, las divide en cinco categorías: (a) Esparcimiento, (b) visitas culturales, (c) sitios naturales, (d) Actividades deportivas, (e) Asistencia a acontecimientos programados.

Por otra parte, Pérez (citado en Sánchez, 2014) con relación al interés predominante que satisfacen en el individuo, las clasifica en cuatro grupos: (a) Actividades artísticas y de creación. (b) Actividades de los medios de comunicación masiva. (c) Actividades educativo físico deportivas. (d) Actividades de alto nivel de consumo.

A partir del análisis realizado, en atención a la diversidad de criterios y lo limitado de las propuestas, se considera proponer, tomando en cuenta el contenido de las actividades, la siguiente clasificación de las actividades recreativas según Sánchez (2014):

Actividades deportivas-recreativas: prácticas, encuentros o competencias de alguna disciplina recreativa o deporte (en la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo).

Actividades al aire libre: actividades en pleno contacto con la naturaleza: actividades en tierra, actividades en el medio acuático y actividades en el aire.

Actividades lúdicas: todas las formas de juego: juegos de mesa, juegos de salón, juegos tradicionales, videojuegos, juegos de ordenador, etc.

Actividades de creación artística y manual: actividades individuales o en grupo relacionadas con la creación artística o manual.

Actividades culturales participativas: actividades culturales (de la cultura artística y de la cultura física) que propicien la participación protagónica de los participantes.

Asistencia a espectáculos: asistencia a espectáculos artísticos-culturales o deportivos.

Visitas: realización de visitas de interés: artístico-cultural, turístico-natural, histórico, social, físico-deportivo, etc.

Actividades socio-familiares: asistencia a fiestas, realizar visitas, encuentros y conversatorios con amigos y familiares, participación en actividades de la comunidad, etc.

Actividades audiovisuales: escuchar la radio o reproductor de música, ver la televisión y/o vídeos, etc.

Actividades de lectura: lectura de libros, revistas, periódicos, etc.

Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: actividades individuales o en grupo dirigidas a las colecciones, la fotografía, el cuidado de plantas y jardinería doméstica, etc.

Actividades de relajación: meditación, auto relajación, masaje, automasaje, etc. (p. 34)

Descripción de las principales actividades por áreas:

Actividades deportivas-recreativas: Prácticas y encuentros deportivos-recreativos de: Disciplinas recreativas como: Recreación turística. Turismo deportivo. Festivales deportivos-recreativos. Deportes de orientación. Animación recreativa. Deporte canino. Colombófila. Palomas deportivas. Modelismo. Objetos volantes. Competencia “A Jugar”, etc. Deportes como: Béisbol. Fútbol. Softbol. Voleibol. Baloncesto. Deportes extremos, etc. Festivales, copas, campeonatos, torneos y competencias en alguna disciplina recreativa o deporte de los mencionados en el punto anterior.

Actividades al aire libre: Actividades en tierra: Con desplazamientos: Caza deportiva Senderismo. Turismo deportivo. Cicloturismo. Mountainbike. Paseos a caballo. Rutas ecológicas. Montañismo. Escalada. Espeleología. Ir de excursiones. Ir a la playa. Ir a la piscina. Con permanencias: Acampar. Campismo. Campamentos recreativos. Actividades en el medio acuático: **Acuáticas:** Natación. Natación con aletas. **Náuticas:** Piragüismo. Vela. Remo. Motonáutica. Esquí acuático. **Subacuáticas:** Buceo recreativo. Fotografía subacuática. Orientación subacuática. Pesca deportiva. Apnea; etc. Actividades en el aire: Paracaidismo. Aeromodelismo. Ala delta. Delta plano; etc.

Actividades lúdicas: Juegos de mesa: Domino. Dama. Ajedrez. Barajas, etc. Juegos de salón: Billar recreativo. Bolos. Tenis de mesa. Dardos, etc. **Juegos tradicionales:** Bolas. Trompo. Zancos. Aro. Patinetas. Carriolas. Yaquis. Suiza. Yoyo, etc. **Videojuegos:** Todos los videojuegos individuales o colectivos. **Juegos de ordenador:** Todos los juegos de ordenador individual o colectivo.

Actividades de creación artística y manual: *Actividades de creación artística:* Literarias. De las artes plásticas. Teatrales. Danzarías. Musicales. *Actividades de creación manual:* Artesanías. Esculturas o tallados en metal, madera y piedra.

Actividades culturales participativas (de la cultura artística y de la cultura física) *Actividades culturales participativas:* Peñas culturales y/o deportivas. Coloquios, Charlas. Debates, Tertulias. Conversatorios, Bailables. Ruedas de casino. Actividades de animación y participación, etc. Asistencia a espectáculos.

Actividades relacionadas con espectáculos artísticos culturales: Musicales, Conciertos. Galas, Festivales. Teatro, Cine, Circo, Exposiciones. Fiestas populares, etc.

Actividades relacionadas con espectáculos deportivos: Series. Campeonatos. Ligas. Torneos. Copas. Topes. Juegos.

Visitas: *Visitas de interés artístico-cultural a:* Bibliotecas: Parques. Plazas. Casas de cultura. *Visitas de interés turístico-natural a:* Zonas arqueológicas. Parques naturales. Ruinas. Instalaciones turísticas. *Visitas de interés históricos:* Museos. Monumentos. Mausoleos. *Visitas de interés social a:* Instituciones culturales. Instituciones educacionales. Instituciones de salud. Instituciones públicas. *Visitas de interés físico-deportivo:* Instalaciones deportivas. Centros de formación de atletas y profesores deportivos.

Actividades socio-familiares. Fiestas (Quince, bodas, cumpleaños, aniversarios, etc.). Visitas a familiares y amigos. Encuentros y conversatorios con familiares, amigos y personas de la comunidad. Participación en actividades de la comunidad, etc.

Actividades audiovisuales. *Actividades de audio:* Escuchar la radio. Escuchar equipos reproductores de música, etc. *Actividades de TV y Video.* Ver la televisión. Ver vídeos, etc. *Actividades de lectura.* Leer libros. Leer revistas. Leer periódicos, etc.

Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies. *Colecciones:* Sellos. Antigüedades. Postales. Llaves. Llaveros. Libros u otros. Fotografía. Cuidado de plantas y jardinería doméstica, etc.

Actividades de relajación. Meditación. Auto relajación. Masaje. Auto masaje, etc. De la práctica de las actividades recreativas se obtienen múltiples beneficios a lo que diferentes autores han hecho referencia; entre ellos Lezama, (2000) los agrupa en: fisiológicos, psicológicos, sociales y económicos, mientras la Fundación Latinoamericana de Tiempo Libre y Recreación (FUNLIBRE, 2004) considera los: beneficios individuales, beneficios comunitarios, beneficios ambientales y beneficios económicos. En este sentido se considera pertinente determinar los beneficios de las actividades recreativas a partir de los efectos que estas tienen desde el punto de vista de la salud, lo físico, lo psicológico y lo social, propuesta que se muestra a continuación

(a) En la salud: Mejora la calidad de vida, crea hábitos de vida saludables, contribuye a conservar o recuperar la salud y a disminuir los factores de riesgo, reduce los costos de salud. (b) En lo físico: Contribuye al desarrollo de capacidades físicas, aumenta de la capacidad de trabajo. (c) En lo psicológico: Eleva la autoestima, la autoconfianza, la autoimagen y la seguridad, disminuye los niveles de estrés y agresividad. (d) En lo social: Disminuye los niveles de violencia y actos delictivos, fortalece la integración comunitaria, mejora de las relaciones personales y comunitarias., impulsa las manifestaciones culturales propias, favorece la cultura ambiental.

Recreación

Es una actitud de vida, que presupone la búsqueda de la felicidad, como medio de desarrollo implica conocer diferentes conceptos y procesos metodológicos de una actividad recreativa para acercarnos a las diferentes posibilidades con que cuenta cada individuo para su desarrollo lúdico y social. Esto genera una herramienta de trabajo con lo cual logramos concretar nuestros objetivos y metas en los diferentes programas, sino también de servicio social a la comunidad. No obstante, la recreación es un tema amplio, porque al respecto no se ha dicho la última palabra, esto brinda la

oportunidad de crear un propio concepto y así, generar nuevos y mejores procesos metodológicos.

Etimológicamente la recreaciones vuelve a crear, y como lo expresa Dumazedier(1986), en su teoría funcional, expresa que la recreación debe conllevar a la diversión, el descanso y desarrollo, del ser humano. Además, Funlibre, (1993) en su libro canciones y rondas la considera... “como una necesidad natural, biológica y espiritual del hombre, inherente al él, que nace y lo acompaña en todos los momentos de su vida” (p.15).

Es una acción humana, voluntaria y placentera que se realiza libremente y que procura la diversión, el descanso, la socialización y el desarrollo integral del individuo, que es el fin último de la recreación. Puede considerarse entonces que a través de la recreación y las actividades recreativas el hombre obtiene una renovación y enriquece su estructura lúdica, es además un medio de autoexpresión, un factor desinhibidor que ayuda al individuo a una mayor integración.

La Recreación ofrece oportunidades para el desarrollo motor, destrezas naturales y artísticas, como también experiencias de vida en grupo, en términos de socialización y trabajo en equipo. Como proceso integra actividades humanas que van desde lo lúdico hasta la participación social, pasando por la toma de consciencia, para llegar a la apertura de una relación armónica consigo mismo y con los demás. La recreación está presente en todos los campos de la actividad humana con diferentes manifestaciones que llevan al camino de desarrollo de potencialidades en diferentes áreas de la vida; es así, cómo puede estar presente en el aspecto deportivo, laboral, turístico, pedagógico, comunitario y terapéutico.

La recreación, que, además, de ser vista como elemento dinamizador, está generando como una propuesta para la ocupación del tiempo libre, donde se plantea aproximar la recreación a la cotidianidad del ser humano, trayendo implícito el reconocimiento de que toda actividad que éste realice tiene las características de una actividad recreativa, expresa Funlibre (1993) que:

Cada sector, determinado por el campo de actividad humana en que se involucra institucionalmente la recreación, requiere un diseño de programas

y actividades recreativas consistente con sus características específicas. Así, serán las técnicas recreativas las que deben adecuarse al sector en se va a operar, y no lo contrario. (p. 22)

Veraguardia (2016), define la recreación:

...como Toda experiencia o actividad que produce al ser humano satisfacción en libertad, permitiendo su reencuentro consigo mismo como ser, favoreciendo su desarrollo integral, su integración a la sociedad, permitiendo la expresión de su creatividad de acuerdo con sus condiciones y antecedentes étnicos, socioculturales y el grupo etario al cual pertenece sin presiones ajenas o externas en el lugar con el grupo humano y en el tiempo de su preferencia. (p.7)

Por tal motivo los juegos preferidos voluntariamente por las personas que les ocasionan satisfacción, placer y gozo al experimentarlos sin presión e influencia alguna en el espacio del tiempo de su preferencia, permite el desarrollo y encuentro consigo mismos. La investigadora considera la recreación como la práctica innata del ser humano que no se puede enajenar; es individualizada, voluntaria, espontánea adaptable y placentera.

Donde se constituye en un factor fundamental en el desarrollo integral del ser humano, revitaliza el estado de ánimo del individuo; es decir, desarrolla el aspecto físico motor, crea vínculos sociales y promueve la participación; generadora de la personalidad en la toma de decisiones en su aspecto emocional; intelectualmente potencia su mente y espíritu lo que permite tener paz interior; con lo cual se logra tener una relación armoniosa consigo mismo y los demás.

Rincón (2018) en su ponencia UPEL define la recreación en relación con el aprendizaje significativo, dentro del sistema escolar; como... “un proceso de construcción de conocimientos, valores, emociones; construyendo capacidades, habilidades y destrezas en los estudiantes, bajo la dimensión del aprender – creando; propiciando la libertad, la imaginación y la creatividad humana”(p. 20),considerándose así, la recreación como una gran aliada en la educación.

De igual manera, el precitado autor expone la necesidad de estipular dentro del sistema educativo la recreación como un eje temático individualizado con cargas

horarias propias dentro del diseño curricular; valiéndose de la gran importancia y relevancia que posee la recreación en el desarrollo psicomotor, cognitivo, intelectual y social del ser humano., para desenvolverse en un proceso continuo y cambiante dentro de la sociedad.

Principios de la Recreación

Proporcionar a todos los niños la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo (trepar, saltar, correr, bailar, cantar, dramatizar, hacer manualidades, construir, modelar etc.). Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades. Todo hombre debe ser alentado para que tenga uno o más hobbies. El juego feliz de la infancia es esencial para el crecimiento normal.

Una forma de satisfacción recreativa es la de cooperar como ciudadano en la construcción de una mejor forma de vida para compartirla con toda la comunidad. El hombre cumple adecuadamente su recreación cuando la actividad que elige crea en él espíritu de juego y encuentra constantemente placer en todos los acontecimientos de su vida. El descanso, el reposo y la reflexión son formas de recreación que no deben ser reemplazadas por otras formas activas. Toda persona debe saber algunas canciones para que pueda cantar cuando tenga deseo. Es necesaria la acción colectiva para dar oportunidad a niños, hombres y mujeres de vivir ese aspecto de la vida. Las formas de recreación del adulto deben ser las que le permitan emplear aquellas facultades que no utiliza en las demás esferas de su actividad.

La importancia de la recreación se considera porque a través de esta se mantiene el equilibrio entre la rutina diaria y las actividades placenteras, para evitar la muerte prematura de la juventud. Enriquece la vida de la gente. Contribuye a la dicha humana. Contribuye al desarrollo y bienestar físico. Es disciplina. Es identidad y expresión. Como valor grupal, subordina intereses egoístas. Fomenta cualidades cívicas. Previene la delincuencia. Es cooperación, lealtad y compañerismo. Educa a la

sociedad para el buen uso del tiempo libre. Proporciona un medio aceptable de expresión recreativa.

Áreas de Recreación

Las actividades que comúnmente proveen experiencias recreativas toman una variedad de formas. Esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del individuo hacia la actividad. Simplemente, se trata de la selección de una variedad casi infinita de actividades recreativas disponibles durante el ocio. Por ejemplo, muchas personas disfrutan la pesca, cantar, patinar, fotografía, bailar o tomar parte en un juego.

El interés por las muchas formas de recreación varía según la edad, intereses, habilidad física, capacidad intelectual y deseos del individuo por cambiar. Por otro lado, algunas actividades se pueden practicar y son disfrutables a través de toda la vida. La recreación, pues, puede incluir leer un libro, sembrar flores en el patio, observa un espectáculo de titiriteros, escuchar un concierto sinfónico, crear una pintura al óleo, cuidar los nietos, acampar con la familia, jugar baloncesto con los amigos, coleccionar estampillas o cartas de béisbol, ir a una baila, jugar solitaria, dar la bienvenida a los amigos en una fiesta. La recreación se puede experimentar por una persona mientras se encuentre sola, con otros, o en un grupo grande.

En ciertas formas consiste de participaciones activas; en otras, de relajación silenciosa, escuchar u observar. Similar a la educación, la recreación es para la gente de cualquier país y de cualquier edad. El potencial de la recreación para una vida creativa, satisfactoria y enriquecida, aumenta los límites del ocio. En resumen, se tiene que la forma de las actividades recreativas puede ser: Juegos, deportes, artesanías, música, bailes, literatura idiomática y afines, drama, actividades recreativas de índole social. Actividades especiales. Actividades de servicio a la comunidad. Actividades al aire libre (campamentos, pasadías, giras, etc.). Pasatiempos ("hobbies").

Tipos de Recreación

La recreación puede ser activa o pasiva. La recreación activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por el otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella. Por ejemplo, ir al cine. Por otro lado, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven.

Juegos: Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos tenemos los tradicionales, los deportivos, los intelectuales y los sociales.

Expresión Cultural y Social: Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo.

Vida al aire libre: Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, en las cuales se preservan los recursos naturales y se hace buen uso del tiempo libre. Sus características son: Conocimiento sobre parques naturales, Parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje es un proceso de experiencia dinámica e inacabable que se traduce en nuevos conocimientos, desarrollo de habilidades y modificación de actitudes. El ser humano está en constante aprendizaje y confrontación de lo aprendido. El niño

que entra en el ámbito de la educación básica no viene como una página en blanco, sino que trae un bagaje cultural, un cúmulo de conocimientos que van a estar en interacción con los nuevos que le brinda la escuela, como lo refiere Díaz y Hernández (2002) cuando señalan que durante el aprendizaje significativo el alumno relaciona, de manera no arbitraria y sustancial, la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura cognitiva.

Al igual que Bruner, Ausubel centra su interés en el estudio de los procesos del pensamiento y de las estructuras cognitivas. Pero su opinión es que el aprendizaje debe tener lugar a través de la recepción, y no del descubrimiento. Es decir, los profesores deben presentar materiales a sus alumnos de forma organizada, en secuencias y en cierto modo acabado. A pesar de recibir casi las mismas influencias que Bruner (Piaget, Dewey y Herbart), cree que el aprendizaje debe progresar "Deductivamente", partiendo de la comprensión de los conceptos generales hasta llegar a los específicos, habla y postula un aprendizaje "receptivo significativo" (aprendizaje significativo). Este aprendizaje significativo requiere dos condiciones: (a) Una disposición del sujeto para aprender significativamente. (b) Que el material de aprendizaje sea potencialmente significativo, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (TASA), es una de las teorías cognitivas elaboradas desde posiciones organicistas. Según Ausubel (1973), Novak y Hanesian (1978), Novak (1977) y Novak y Gowin (citados en Pozo, 2010), la propuesta de Ausubel... "está centrada en el aprendizaje producido en un contexto educativo, es decir en el marco de una situación de interiorización o asimilación a través de la instrucción" (p.209). Con base en lo anterior, se reconoce la importancia de la teoría en el ámbito de la educación. A continuación, se presenta un esquema con los aspectos importantes de la teoría:

De todos modos, no se debe identificar el aprendizaje significativo con el aprendizaje de material significativo. Ausubel desarrolló una teoría sobre la interiorización o asimilación, a través de la instrucción, de los conceptos verdaderos, que se construyen a partir de conceptos previamente formados o descubiertos por la

persona en su entorno. Como aspectos distintivos de la teoría está la organización del conocimiento en estructuras y las reestructuraciones que se producen debido a la interacción entre esas estructuras presentes en el sujeto y la nueva información.

Ausubel considera que para que esa reestructuración se produzca se requiere de una instrucción formalmente establecida, que presente de modo organizado y preciso la información que debe desequilibrar las estructuras existentes. La teoría toma como punto de partida la diferenciación entre el aprendizaje y la enseñanza.

El aprendizaje significativo, según Ausubel (citado en Rodríguez, 2004):

...es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de ideas de anclaje. (p.2)

Al respecto, Díaz, (citado en Díaz y Hernández, 2007), indica que los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimientos previo y las características personales del aprendiz. De acuerdo con Ausubel (1983) cuando el individuo aprende puede hacer transferencias en nuevas situaciones de aprendizaje. En efecto, el autor afirma que:

La esencia significativa del aprendizaje reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo sustancial (no al pie de la letra), con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria queremos decir que las ideas se relacionan con algún aspecto específico relevante existente en la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. (p. 48)

Se desprende de lo anterior que, el aprendizaje es significativo al tener sentido para el alumno, porque en su estructura cognoscitiva, ya posee conocimientos previos, que hacen las veces de un puente cognitivo. Estos significados permitirán la adquisición de otros, debido a que, el aprendizaje es un proceso que se establece en forma de espiral. Situación que difiere del aprendizaje memorístico, en el cual el sujeto aprende mecánicamente distintos conocimientos, a los que no encuentra significación.

Formas de Aprendizaje Significativo Según la Teoría de la Asimilación de Ausubel

Aprendizaje subordinado:(a) *Inclusión derivativa:* La nueva información está vinculada a la idea supraordinada y representa otro caso o extensión. No se cambian los atributos de criterio del concepto que se tenía, pero se reconocen nuevos ejemplos como relevantes.(b) *Inclusión correlativa:*La nueva información es vinculada a la idea que se tiene, pero es una extensión, modificación o limitación de esta. Los atributos de criterio del concepto concebido pueden ser modificados con la nueva inclusión correlativa. (c) *Aprendizaje supraordinado:* Las ideas establecidas se reconocen como ejemplos más específicos de la idea nueva y se vinculan a ésta. La idea supraordinada se define mediante un conjunto nuevo de atributos de criterio que abarcan las ideas subordinadas.(d) *Aprendizaje combinatorio:* La idea nueva es vista en relación con las ideas existentes, pero no es más inclusiva ni más específica que éstas. En este caso se considera que la idea nueva tiene algunos atributos de criterio en común con las ideas preexistentes.

Tipos del Aprendizaje Significativo

Ausubel (1983) señala tres tipos de aprendizajes, que pueden darse en forma significativa:(a) *Aprendizaje de Representaciones.* Ausubel habla de tres clases de aprendizaje significativo: Es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo, aún no los identifica como categorías. Por ejemplo, el niño aprende la palabra "mamá" pero ésta sólo tiene significado para aplicarse a su propia madre. (b)*Aprendizaje de Conceptos.* El niño, a partir de experiencias concretas, comprende el significado de las palabras. Por ejemplo, que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus propias madres. Lo mismo sucede con "papá", "hermana", "perro", etc. También puede darse cuando, en la edad escolar, los alumnos se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos tales como "gobierno", "país", "democracia",

"mamífero", etc.(c) *Aprendizaje de Propositiones*. Cuando el alumno conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en las que se afirme o niegue algo. Así un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Dicha asimilación puede asimilarse mediante uno de los siguientes procesos: Por diferenciación progresiva: Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más incluso es que el alumno ya conocía. Por ejemplo, el alumno conoce el concepto de triángulo y al conocer su clasificación puede afirmar: *"Los triángulos pueden ser isósceles, equiláteros o escalenos"*. Por reconciliación integradora: Cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía. Por ejemplo, el alumno conoce los perros, los gatos, las ballenas, los conejos y al conocer el concepto de "mamífero" puede afirmar: *"Los perros, los gatos, las ballenas y los conejos son mamíferos"*. Por combinación: Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos. Por ejemplo, el alumno conoce los conceptos de *rombo* y *cuadrado* y es capaz de identificar que: *"El rombo tiene cuatro lados, como el cuadrado"*.

Requisitos para Lograr el Aprendizaje Significativo

De acuerdo con la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario que se cumplan tres condiciones:(a) Significatividad lógica del material. Esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el profesor presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado. (b) Significatividad psicológica del material. Esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno. El alumno debe contener ideas inclusoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo la información para

contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido. (c) Actitud favorable del alumno. Bien señalamos anteriormente, que el que el alumno quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

El enfoque expositivo de Ausubel para la enseñanza tiene cuatro características importantes: (a) Exige una considerable interacción entre profesor-alumno. (b) Gran uso de ejemplos. Su carácter deductivo (de conceptos generales a específicos). (c) Carácter secuencial: Primero se presentan los organizadores previos, que son declaraciones preliminares de conceptos de alto nivel suficientemente amplios para abarcar la información que seguirá a continuación. Su objetivo es dar a los alumnos la información necesaria para dar un sentido a la lección que viene posteriormente o ayudar a recordar información que ya se posee. (d) Seguidamente, la organización del contenido subordinado, estableciendo las semejanzas y diferencias básicas, proporcionando ejemplos que ayuden en la explicación. Parece ser que los organizadores generales y abstractos pueden contribuir al aprendizaje, sobre todo cuando el material es nuevo o difícil o con una capacidad limitada de los alumnos.

En suma, la idea central de Ausubel (1983) es que el aprendizaje se inserte en esquemas de conocimiento ya existentes. Cuanto mayor es el grado de organización, claridad y estabilidad del nuevo conocimiento, más fácilmente se acomodará y mejor será retenido.

Dentro de las actividades recreativas, como estrategias indispensables, se aplica el juego y se considera como una acción improvisada; sin embargo, en los tiempos presentes, caracterizados por la presencia continua de cambios que abogan por la reforma educativa, el estudiante debe ser el centro del proceso educativo que como humano tiene una serie de expectativas, intereses, posturas, necesidades y metas en cada inicio de los lapsos escolares, a los cuales debe responder la escuela, con el fin

de crear condiciones socio-laborales para realizar actividades y estrategias basadas en juegos intelectuales, como el debate, el ajedrez, entre otros.

Teorías que sustentan el Estudio

El primer gran exponente es Vygotsky, quien nació en Rusia y murió en 1934, su modelo agrega, además, de los elementos genéticos a la cultura en la que se nace o sociedad. De acuerdo con Vygotsky la cultura juega un papel muy importante en el desarrollo de la inteligencia, las características de la cultura influye directamente en las personas, sus funciones mentales superiores, las contribuciones sociales tienen directa relación con el crecimiento cognoscitivo ya que mucho de los descubrimientos de los niños se dan a través de otros; los padres y los amigos son modelos al darles instrucciones; no se trata de asimilar, sino que de esta forma el lenguaje es fundamental para el desarrollo cognoscitivo, permite expresar ideas y plantear preguntas para el pensamiento y los vínculos entre el pasado y el futuro. Así mismo, resalta la importancia del aprendizaje guiado y pone como ejemplo culturas en las cuales los niños aprenden de forma activa en actividades importantes al lado de compañeros más hábiles quienes les ayudan y los estimulan.

En cuanto a la teoría de Piaget, algunos de los aportes más importantes son la corriente de la epistemología genética y sus estudios en el campo de la psicología evolutiva de la infancia y su teoría del desarrollo cognitivo, la epistemología genética de Piaget estudia el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su origen orgánico, biológico y genético lo cual hizo descubrir que cada individuo se desarrollaba a su propio ritmo y así señala que el aprendizaje es una reorganización de estructuras cognitivas y es también la consecuencia de los procesos adaptativos al medio la asimilación del conocimiento y la acomodación de estas en las estructuras.

También afirma que la motivación del alumno para aprender en el aula es inherente a él y, por tanto, no es manipulable directamente por el profesor la enseñanza debe permitir que el estudiante manipule los objetos de su ambiente transformándolos encontrándoles sentido y variándolos en sus diversos aspectos

experimentando hasta que pueda hacer inferencias lógicas y desarrollar nuevos esquemas y estructuras mentales.

Para Piaget, el aprendizaje se dará en la medida que haya una transformación de las estructuras cognitivas de las personas que aprenden. Básicamente Piaget ofrece dos conceptos, el de asimilación y el de acomodación; en el de asimilación lo que dice es que las personas asimilan lo que en el instante está aprendiendo, lo que está observando, lo que está viviendo, pero ese conocimiento que está adquiriendo lo miran a la luz de los conocimientos previos que tienen en su estructura cognitiva, esto permite entender lo que está acezando como conocimiento nuevo; además, permite tres ejercicios:(a) Mantener la estructura cognitiva creada, porque el conocimiento que está recibiendo ya lo tiene. (b) Modificar la estructura cognitiva, aquellas que tienen porque el nuevo conocimiento amplía lo que ya sabía. (c) Modificado totalmente porque descubre que los que sabían no es necesariamente útil, por lo que quiere o necesita saber.

Ausubel fue un psicólogo estadounidense y se basó en los estudios de Jean Piaget una de sus contribuciones más importantes fue el desarrollo de la teoría del “aprendizaje significativo” y los organizadores anticipados, estas teorías ayudan a que el alumno vaya construyendo sus propios conocimientos para comprender mejor los conceptos, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustentada en la estructura cognitiva del alumno, esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los que antes tenía. Así, para que el alumno logre un aprendizaje significativo necesita:(a) Significatividad lógica del material: organizado en una secuencia lógica de conceptos. (b) Significatividad psicológica del material: el alumno o alumna debe poder conectar el nuevo conocimiento con los previos y así acomodarlo en su estructura cognitiva. (c) Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si no hay interés. El aprendizaje significativo se logra cuando el nuevo conocimiento adquiere significado con los estudios previos que tiene el alumno; es decir, es un proceso que se da en la estructura cognitiva.

En relación con la teoría de Novak, Trabajó Con base en la teoría de Ausubel, Novak diseñó una poderosa herramienta el aprendizaje que llamó mapas

conceptuales, estos buscan determinar o expresar un aprendizaje significativo. El aporte teórico de Novak, su teoría de la educación, y las técnicas instruccionales surgidas de ella, como, por ejemplo, los mapas conceptuales, son un marco de referencia conceptual y metodológica de gran validez, es muy útil para hallar la práctica docente y mejorar la calidad de la enseñanza. En este sentido, el mapa conceptual según el autor es una proyección práctica de la teoría de Ausubel. Según Novak:

...se consideran una técnica o método de aprendizaje cuya función es ayudar a la comprensión de los conocimientos que el alumno tiene que aprender y a relacionarlos con los que ya posee mediante la representación gráfica y esquemática de un conjunto de relaciones significativas entre conceptos jerarquizadas según el mayor o menor nivel de abstracción que presentan. (p. 45)

La finalidad del mapa conceptual es representar relaciones significativas entre conceptos; para ello la información está organizada, presentada y representada en niveles de abstracción. Los conceptos más generales o inclusivos se sitúan en la parte superior del esquema, mientras que los más específicos o menos inclusivos, se hallan en la parte inferior. Tal como lo plantea Novak, el mapa conceptual es un instrumento útil para negociar significados. Esto es así porque para aprender el significado de cualquier conocimiento es necesario el intercambio, el diálogo y la discusión. Así, la realización de mapas conceptuales de manera colaborativa promueve la negociación y fomenta la creatividad, al tiempo que pone en valor la siempre útil función social del aprendizaje. Surgen, para cubrir la necesidad de registrar los conocimientos de los alumnos antes y después de la instrucción con el fin de determinar el cómo y el porqué del aprendizaje. Observándose, que, con su aplicación, los estudiantes estaban aprendiendo a aprender, demostraban aprender significativamente y disminuye la necesidad de aprender de memoria. Novak, (1983) expresa que... “Para que los mapas conceptuales que se presentan en los textos y en las clases resulten beneficiosos, los aprendices deben construir los suyos propios y aprender este modo de organizar los conocimientos” (p. 25). Posteriormente, se descubre su utilidad para

ayudar al profesor a organizar el conocimiento y a los alumnos para hallar los conceptos y principios más importantes.

Finalmente, estos cuatro teóricos que hemos analizado nos demuestran que hay cambios importantes en la forma de aprender de las personas, por tanto, esto lleva a que se tengan que hacer cambios en la forma de enseñar. No solo es importante entender cómo es que los estudiantes aprenden, sino cómo los docentes aprenden.

Ahora bien, por el tema recreación y juegos, se hace necesario hacer mención a las teorías sobre el juego. Las teorías clásicas sobre el juego infantil se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX. A continuación, se exponen siete de las más conocidas:

Teorías del Excedente Energético de Herbert Spencer. A mitad del Siglo XIX Spencer elabora su teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego junto con las actividades artísticas y estéticas una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

La teoría de Spencer (citado en Sáenz, 2015):

...se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos y elimina el excedente de energía a través del juego ocupando en esta grande actividad los espacios del tiempo que le queda libre. Para Spencer el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social de modo que la mente del niño pensara de forma “natural”, para las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas. (p.17)

Aquí la teoría tiene fundamento no se cumple siempre puesto que el juego sirve no solo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías en actividades serias y útiles. Es decir, tiene también un efecto recuperatorio y catártico.

La teoría de la relajación del descanso de la distensión o de la recuperación propuesta por Lazarus, (citado en Sosozga, 2004):

...señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias y útiles. El juego es visto como una de las actividades que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias. (p.54)

Esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos cuando analiza el de los niños presenta lagunas, puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en el gasta toda su energía.

Groos (citado en Ajuria Guerra, 1997):

...propone la denominada teoría de pre-ejercicio o del ejercicio preparatorio (...) la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto practicando a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. Destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta (...) concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo (*sic*) el juego una especie de pre ejercicio de las funciones mentales y de los instintos. (p.73)

Bases Legales

El sistema educativo venezolano, y con él, las normativas vigentes en cuanto a recreación y calidad de vida, hacia lo cual está dispuesta la presente investigación, muestra un marco legal fundamentado primordialmente en los siguientes instrumentos legales: la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente(2010). En virtud de ello, las actuales políticas educativas se insertan en el ordenamiento jurídico venezolano del cual sólo son citados algunos cuerpos normativos relevantes que basan el tema de recreación y calidad de vida, tomando en el caso particular, los inherentes a la investigación como soporte de la misma. Al respecto, de la

investigación planteada, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV, 1999), establece en el Artículo 102:

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

Luego, en la misma normativa legal citada (CRBV), en el Artículo 111 puntualiza:

Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividad que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley.

Los artículos citados anteriormente guardan estrecha relación con la investigación, debido a que la posibilidad del derecho a educarse, dar una significativa valoración de sus potencialidades, alcanzando el desarrollo de las mismas y aportar herramientas para convertirse en un ser creativo, capaz de vivir y convivir en familia y sociedad llegando a ser un ente transformador de ella.

Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente (2010), en el Artículo 63 señala:

Todos los niños y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento y juego.

Parágrafo Primero. El ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido a garantizar el desarrollo integral de los

niños, niñas y adolescentes y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente. El Estado debe garantizar campañas permanentes dirigidas a disuadir la utilización de juguetes y de juegos bélicos o violentos. Parágrafo Segundo. El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar programas de recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños, niñas y adolescentes, debiendo asegurar programas dirigidos específicamente a los niños, niñas y adolescentes con necesidades especiales. Estos programas deben satisfacer las diferentes necesidades e intereses de los niños, niñas y adolescentes, y fomentar, especialmente, los juguetes y juegos tradicionales vinculados con la cultura nacional, así como otros que sean creativos o pedagógicos.

Por tanto, la recreación es considerada un derecho inalienable de los niños y adolescentes, es por ello, que los docentes deben planificar estrategias recreativas en relación con juegos de atención para mejorar su rendimiento académico y por ende, fortalecer el aprendizaje significativo, para ello, el estado debe mantener programas recreativos que satisfaga este derecho universal.

La Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente (2010), en el Artículo 64, establece que: “**Espacios e Instalaciones para el Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego.** El Estado debe garantizar la creación y conservación de espacios e instalaciones públicas dirigidas a la recreación, esparcimiento, deporte, juego y descanso”

Y el Artículo 80 de la referida ley se encuentra el “**Derecho a Opinar y a Ser Oído.** Todos los niños y adolescentes tienen derecho a: a) Expresar libremente su opinión en los asuntos en que tengan interés; b) Que sus opiniones sean tomadas en cuenta en función de su desarrollo”

Asimismo, en el Artículo 81:

Derecho a participar.

Todos los niños y adolescentes tienen derecho a participar libre, activa y plenamente en la vida familiar, comunitaria, social, escolar, científica, cultural, deportiva y recreativa, así como a la incorporación progresiva a la ciudadanía activa. El Estado, la familia y la sociedad deben crear y fomentar oportunidades de participación de todos los niños y adolescentes y sus asociaciones.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Naturaleza de la Investigación

El estudio está referido a proponer una guía de juegos como estrategia recreativa para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Estadal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque” ubicada en el municipio Pedro María Ureña, del estado Táchira; el mismo se ubica en una investigación de campo de naturaleza descriptiva, según su finalidad se corresponde con una investigación de proyecto factible y sustentado en el enfoque cuantitativo.

En cuanto a la investigación de campo, Arias (2007) señala que es...“la recolección de los datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurre los hechos (datos primarios) sin manipular o controlar variable alguna” (p. 28). En este sentido se aplicó un instrumento a las docentes de educación primaria de la Unidad Educativa Estadal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque”. De allí que, de acuerdo con los resultados, se elaboró un guía de juegos como estrategia recreativa para el fortalecimiento del aprendizaje significativo.

En referencia a la naturaleza del estudio es descriptiva, y según Arias (2007) consiste en:

La caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (p.24)

Además, en cuanto a la finalidad de la investigación la misma se ubicó en la modalidad de un proyecto factible el cual es definido por Hurtado (2007) como:

La elaboración de una propuesta, un plan, un programa o un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social o de una institución o de una región geográfica en un área particular del conocimiento a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y de las

tendencias futuras, es decir, con base en los resultados de un progreso investigativo. (p. 46)

Según lo precisado por la autora, la investigación tiene como aporte fundamental el diseño de una guía de juegos como estrategia recreativa para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Estatal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque” ubicada en el municipio Pedro María Ureña, del estado Táchira.

Diseño de la Investigación

En este apartado, es importante proponer un diseño que se adecue a los objetivos fijados y además permita la introducción de ciertos controles en la recolección de los datos. A tal fin, se ubica en un diseño transaccional, como lo señalan Hernández, Fernández y Baptista (2010)... “la información se toma en un solo momento, en un tiempo único, su propósito es describir variables y analizar su incidencia en un momento dado” (p. 51), y no experimental, decir, no se manipuló de manera intencional la variable. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010)

Fases del Estudio

Al respecto, el proyecto se realizó a través de las siguientes fases: (a) diagnóstico; (b) factibilidad; y (c) diseño de la propuesta.

Fase I: Diagnóstico

La primera fase del proyecto factible corresponde al diagnóstico; el mismo constituye el nexo entre el estudio de investigación y la programación de juegos. Por cuanto, esta fase incluye a la muestra de la investigación, los procedimientos e instrumentos del estudio, para recoger la información y su respectivo análisis, también permite el acopio de la información pertinente acerca de los datos que hay que recabar.

De acuerdo con los aspectos establecidos en el instrumento, se seleccionaron los sujetos de estudio y la técnica a desarrollar. También se diseñó y se aplicó el instrumento que permitió recopilar información y poder de esta manera, tener un

reflejo de la realidad que condujo a plantear la guía de juegos como estrategia recreativa para favorecer el aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Estadal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque” ubicada en el municipio Pedro María Ureña, del estado Táchira.

Sistema de Variables

Cuadro 1

Operacionalización de la Variable

Variables	Dimensión	Indicadores	Ítems
El Juego Como Estrategia Recreativa para el aprendizaje significativo.	Aprendizaje Significativo	Representacional Conceptual Proposicional	1,2 3,4 5,6
	El juego como estrategia recreativa	Tipos de juegos recreativos Importancia del juego en el aprendizaje	7,8,9,10,11,12,13,14,15 16,17,18.

Fuente: Rincón (2019).

Población y Muestra

La definición de población es explicada por Hurtado (2007:56) “Como el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado”. De allí que, cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población del estudio. A tal fin, la población objeto de estudio está determinada por los 12 docentes de educación de ambos turnos que laboran en la Unidad Educativa Estadal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque”, y se aprecia en el siguiente cuadro:

Cuadro 2

Población de docentes de la Unidad Educativa Estadal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque”.

Institución	Subsistema	Docentes
Unidad Educativa Estadal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque”,	Educación Primaria	12

Fuente: Estadística Docentes de educación primaria Año Escolar 2018-2019.

La presente investigación realiza una extracción donde hay que tomar la muestra representativa de las docentes, por ello, para calcularla se procedió al muestreo no probabilístico intencional sugerido por Tamayo y Tamayo (2008), quien señala que, “...el muestreo intencional es un procedimiento que permite seleccionar casos característicos de la población limitando la muestra. Por lo que se utiliza en situaciones en que la población es variable y consecuente la muestra es pequeña” (p. 181). Según lo precitado por el autor, y para efectos del presente estudio el autor del mismo asume como muestra a los doce (12) docentes de educación primaria de ambos turnos de primer a tercer grado de la Unidad Educativa Estadal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque”. Por lo tanto, la muestra quedará conformada por los doce (12) docentes de la institución mencionada.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para obtener la información necesaria se diseñó un instrumento de recolección de datos, específicamente un cuestionario, tipo escala de estimación, contenido de veintiún (18) ítemes. Por otra parte, la técnica utilizada fue la encuesta, que para Arias (2007) “La técnica es la que pretende obtener la información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismo, o en relación con un tema particular” (p. 70).

Igualmente, el cuestionario para autores como Cervo y Bervian (2010) es “Un medio para obtener respuestas a preguntas mediante un formulario de proposiciones” (p. 25) A tal fin, se dirigió a la muestra de estudio algunas acciones que deben responder mediante el instrumento para la recolección de información, donde se brindaron dos (2) alternativas de respuestas a saber: SI / NO, llamada escala de frecuencia cerrada de tipo dicotómica. La escogencia del instrumento, se sustenta en que el mismo permitió recoger información en un mayor número de sujetos en menor tiempo. (Ver Anexo A).

Validez y Confiabilidad

Un instrumento debe cumplir con dos requisitos esenciales, la validez y confiabilidad. La validez para Hernández, Fernández y Baptista (2010)...se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 243). En el presente estudio, se realizó la validación de contenido para lo cual se utilizó el procedimiento de “juicio de expertos”. Dicho procedimiento consistió en seleccionar a tres especialistas, los cuales realizaron las respectivas observaciones y sugerencias al instrumento presentado y posteriormente emitieron las constancias de validación del mismo. (Ver Anexo B).

La confiabilidad del cuestionario se determinó mediante una prueba piloto, que se aplicó a un grupo de personas con características similares a la población objeto de estudio. La confiabilidad, según Ruiz (2008), permite determinar el...“grado de homogeneidad de los ítems del instrumento en relación a la característica que pretende medir” (p. 44). De tal manera, la confiabilidad se logró mediante el procedimiento Estadístico Alfa de Cronbach y el cálculo se efectuó mediante la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{N}{N - 1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Dónde:

N =número de ítemes del instrumento o tamaño de la muestra

$\sum si^2$ = sumatoria de las varianzas de los ítemes

St^2 = sumatoria de los puntajes totales.

El valor que se obtuvo fue de....., considerado de magnitud..... Según Ruíz (2008), (Ver anexo C).

Cuadro 3

Rangos y Magnitud de la Confiabilidad

Rangos	Magnitud
0.81 - 1.00	Muy alta
0.61 - 0.80	Alta
0.41 - 0.60	Moderada
0.21 - 0.40	Baja
0.01 - 0.20	Muy baja

Fuente: Ruiz (2008)

Procedimiento para Recabar los Datos

Una vez recopilados los datos por el instrumento diseñado para este fin, fue necesario procesarlo matemáticamente, pues la cuantificación y su tratamiento estadístico permitieron llegar a conclusiones en relación con los objetivos planteados. Es así que, se procedió a tabular la información de manera manual y se realizaron los siguientes procedimientos:

La tabulación, en la cual se obtuvo la información numérica obtenida por ítem en cada una de las alternativas de respuestas. Estos datos fueron procesados en sus frecuencias absolutas y relativas (estadística descriptiva) y se desglosaron por dimensión con sus respectivos indicadores, para representarlos en tablas de distribución de frecuencias saltándose la frecuencia porcentual para cada alternativa.

Posteriormente, se registraron los datos en cuadros estadísticos con los promedios totales para cada alternativa de respuesta, de los sujetos de la investigación.

Una vez concluida la fase de recopilación, se presentaron los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario a las docentes y se procedió al análisis descriptivo por indicador e ítem de manera cuantitativa.

Finalmente, se realizó un criterio de análisis propio para cada indicador, relacionándolo con la dimensión y variable, para luego efectuar una confrontación entre el ser y el debe ser, de acuerdo con lo planteado en las bases teóricas.

Fase II: Factibilidad

En este orden, de acuerdo con la información y los resultados obtenidos, se estableció la factibilidad; es decir, la posibilidad de plantear una guía de juegos como estrategia recreativa para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Estatal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque”. De manera que, la factibilidad se estableció en atención a los aspectos: legales, pedagógicos, sociales e institucionales. Asimismo, es importante que los docentes de cumplan con su rol de mediadores, a través de una planificación estratégica que englobe las características que presenta la población infantil; como los intereses, necesidades, potencialidades, aprendizajes esperados, entre otros; para reorientar la acción pedagógica con estrategias y recursos que promuevan el desarrollo integral del estudiante de educación primaria. Por ello se espera, que la guía de juegos mejore significativamente la práctica pedagógica que desarrollan los docentes.

La factibilidad de la propuesta, se estableció desde el punto de vista legal por lo establecido en: la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), La Ley Orgánica de Educación (2009) y la Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes (2010), acerca de la importancia de la recreación en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el fin de lograr un desarrollo integral, biopsicosocial en el estudiante. En cuanto a lo social, la propuesta responde a necesidades de este tipo, porque es necesario que desde la escuela se propicie una educación que fomente

la recreación como un modo de complementar el desarrollo social y promover a través del juego la solidaridad, empatía, relaciones interpersonales.

Desde el punto de vista institucional, la propuesta es factible, por cuanto en el diagnóstico se apreciaron debilidades de los docentes desde la recreación en su praxis pedagógica, lo cual repercute en la formación integral de los estudiantes.

Finalmente, la propuesta es factible desde el punto de vista económico, no se ocasionarán gastos mayores, porque la institución cuenta con algunos recursos para la ejecución de las actividades.

Fase III: Diseño

Evidentemente, en esta fase se midió el diagnóstico y la factibilidad en función de la necesidad de proponer una guía de juegos como estrategia recreativa para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Estadal “Profesor Maximiliano Zambrano Duque”. A tal efecto, se presenta esta guía a través de un esquema práctico y de fácil aplicación, con aspectos tales como: Presentación, fundamentación teórica, objetivos, denominación del juego, contenidos, actividades, recursos, evaluación, entre otros.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de recolección de datos. Según Namakforoosh (2008)...“considera que en una investigación la presentación de los resultados son la correspondencia entre lo planteado teóricamente y lo observado en la fase real, para así poder obtener las evidencias de los formulado en el tema estudiado” (p. 139).

En la búsqueda del fortalecimiento del sistema educativo se debe establecer resultados con altos niveles de eficiencia y eficacia para ello, se debe garantizar el mejoramiento continuo en cuanto a la aplicación de estrategias recreativas para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños de la UEE. “Prof. Maximiliano Zambrano Duque”.

Para ello, los datos obtenidos se tabularon y organizaron en tablas de distribución de frecuencias absolutas y porcentuales, a través de los cuales se procedió a analizar e interpretar en forma descriptiva cada uno de los ítems e indicadores que conforman la dimensión, luego, el promedio total de la dimensión se graficó, lo que permitió así, configurar el análisis general de la variable en estudio. Se tomó en cuenta la opción más frecuente para describir y explicar por medio de la inferencia la información suministrada por los sujetos de estudio y de esta manera, darles respuesta a los objetivos específicos formulados en el Capítulo I, y, por ende, permitió sentar las bases para diseñar estrategias recreativas que permitan a los estudiantes recibir un aprendizaje significativo a través del juego.

De acuerdo con los objetivos de la investigación se planteó en las especificaciones de las variables el análisis de las variables y dimensiones, las cuales se presentan a continuación:

Cuadro 4

Distribución de Frecuencias Porcentuales para la Dimensión Aprendizaje significativo. Indicadores: Representacionales, Conceptuales y Proposicionales

N°	ÍTEMES	SI	%	NO	%
DIMENSIÓN: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO					
Indicador: Representacionales					
1	¿Utiliza mapas mentales para que los estudiantes logren un aprendizaje significativo?	3	25	9	75
2	¿Aplica juegos de desafío, para que los estudiantes logren un aprendizaje significativo?	0	0	12	100
Promedio			12,5	87,5	
Indicador: Conceptuales					
3	¿Utiliza mapas conceptuales para que los estudiantes logren un aprendizaje significativo?	4	33,33	8	66,66
4	¿Usted mediante juegos de roles hace conocer a los estudiantes un tema determinado?	3	25	9	75
Promedio			29,16	70,83	
Indicador: Proposicionales					
5.	¿En clases usted conforma grupos de trabajo para obtener un mejor aprendizaje?	7	58,33	5	41,66
6.	¿Para reforzar el trabajo en equipo, realiza usted juegos colectivos dentro del aula de clases?	0	0	12	100
Promedio			29,16	70,83	

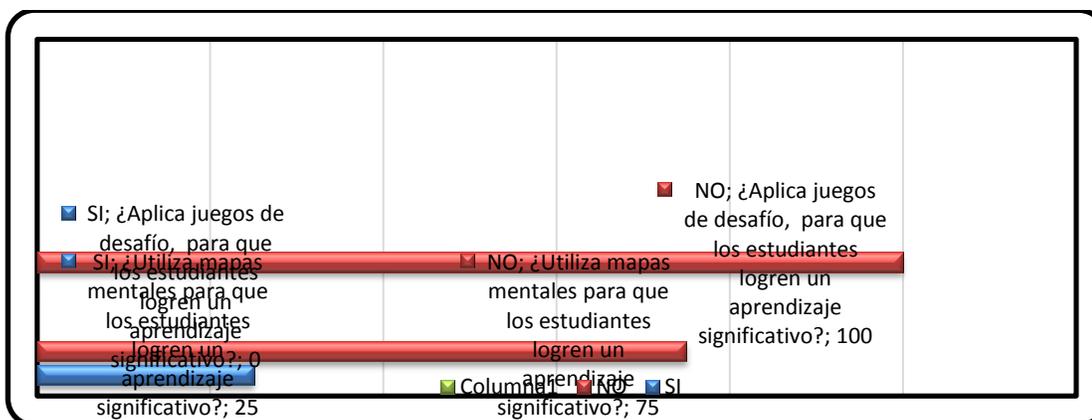


Gráfico 1. Resultados porcentuales indicador representacionales.

En la gráfica anterior se puede visualizar que la dimensión: aprendizaje significativo, en lo que corresponde al indicador representacionales. En el 100% no se aplican los juegos de desafío. Sustentado por Ausubel, Novak y Hanesian (1983)... “el aprendizaje de representaciones es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizajes. Aquí el niño adquiere el vocabulario” (pp. 46-47). Sobre este conocimiento, Ausubel (citado en Falières y Antolín, ob. Cit.), aclara, que ... “las primeras palabras que una persona aprende, representan hechos u objetos, pero no categorías” (p.44) por ello, es un conocimiento memorístico, porque en todo vocabulario se establecen relaciones arbitrarias.

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula permite a los docentes la búsqueda de actividades que le sirvan para mejorar las clases, saliéndose de las actividades rutinarias y poco incentivadoras, para dar paso a clases divertidas, pero con un trasfondo pedagógico aplicable a cualquier etapa y generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y de las niñas, permitiéndoles aprender sin estrés y disfrutar a la vez de lo que se aprende.

En la siguiente interrogante correspondiente a que, si el docente utiliza mapas mentales para que los estudiantes logren un aprendizaje significativo, respondieron un 75 % que no y un 25% que sí. Según Zambrano (citado en Ore, 2008):

Es evidente que consideran la terminología de un mapa mental derivando de aquí la importancia de utilizar mapas mentales para el aprendizaje de los estudiantes. Es una manera de generar, registrar, organizar y asociar ideas tal y como las procesa el cerebro, plasmadas en un papel. Básicamente se usan palabras claves e imágenes, poniendo en acción el hemisferio izquierdo y el derecho respectivamente, para dar una gran libertad y creatividad al pensamiento, desarrollando las inteligencias y ahorrando mucho tiempo en el estudio. (p.3)

Puede considerarse de acuerdo con los resultados que, los mapas mentales, sirven para gestionar el flujo de información que diariamente se utilizan y que facilitan la organización del pensamiento en un esquema sencillo, que permite obtener una visión clara y global de las cosas. Buzan (1999) expone que “Al emplear (*sic*) este sistema graficando (*sic*) nuestras ideas, desarrollamos y potencializamos las capacidades

mentales que en forma innata todos poseemos, tales como, la concentración, la lógica, la creatividad, la imaginación, la asociación de ideas y la memoria” (p. 4) entonces, porque los docentes no utilizan esta herramienta para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes.

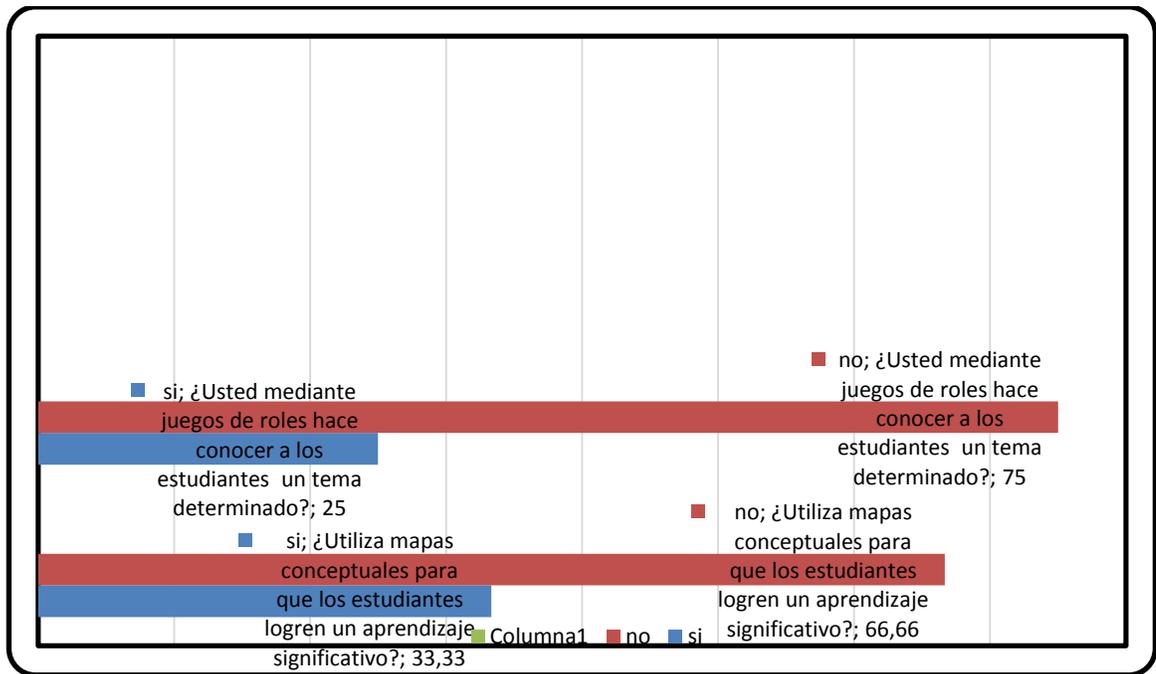


Gráfico 2. Resultados porcentuales indicador conceptuales.

En la gráfica anterior se puede visualizar que la dimensión: Aprendizaje Significativo, en lo que corresponde al indicador “Conceptuales” arroja un 75% donde el docente NO hace conocer mediante juegos un tema determinado. Y un 25 % expresó que SI lo utiliza. Martín. (1992):

El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado. (p.5)

Cabe destacar que dentro de las aulas es relevante la ejecución de juegos de roles ya que permite al estudiante desarrollar su personalidad, educar en valores y lograr su creatividad generando ellos un aprendizaje significativo.

Por otra parte, el siguiente ítem obtiene un 66,66 % en la respuesta de SI utiliza mapas conceptuales para lograr un aprendizaje significativo; y un 33,33% que NO los utiliza. A su vez, Ausubel Novak y Hanesian (1983) definen lo conceptual como... “objetos eventos situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos” son adquiridos mediante dos procesos formación y asimilación”(p.61). Para la elaboración de mapas conceptuales, según Novak y Gowin (1999):

...primeramente, hay que destacar que el mejor modo de contribuir a que el estudiante aprenda significativamente, es ayudándole a entender de una manera explícita la naturaleza y el papel de los conceptos, así como las relaciones que pueden guardar tal y como se produce en su mente o fuera de ella. (p. 43)

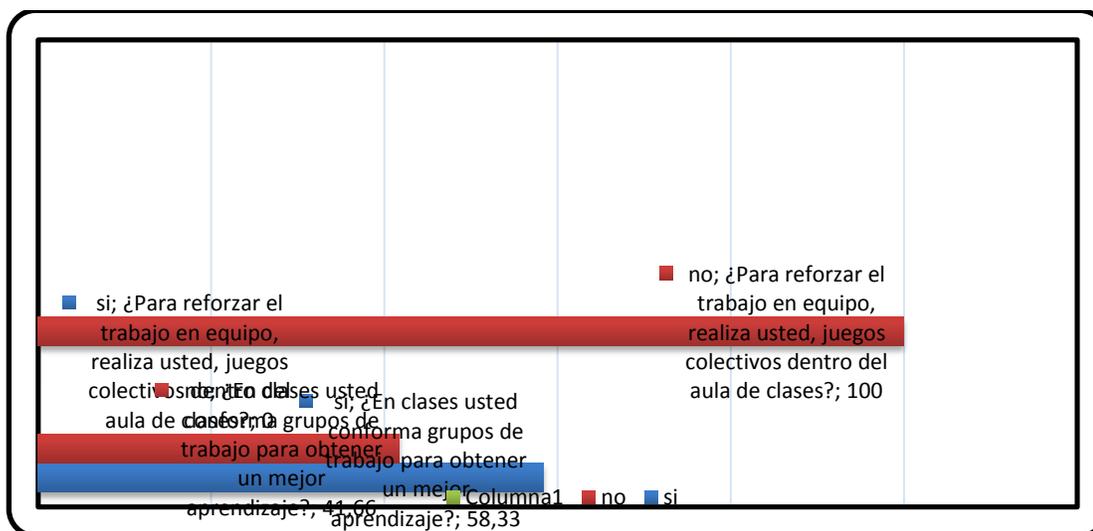


Gráfico 3. Resultados porcentuales indicador proposicionales.

Se logra detallar que la dimensión: aprendizaje significativo, en lo que corresponde al ítem ¿Para reforzar el trabajo en equipo realiza usted juegos colectivos dentro del aula de clases? Obtuvo un 100% en su respuesta NO. Ausubel (2002) considera lo proposicional, más allá de la simple asimilación de lo que representan las

palabras combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de preposición. Por tanto, implica la combinación y relación de varias palabras en donde cada una constituye un concepto, luego estos se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognitiva.

Teniendo en cuenta la teoría integradora propuesta por González (2000), y utilizando sus términos, se pudiera decir que el aprendizaje significativo constituye un aprendizaje predominantemente externo, producido por la interiorización de contenidos y determinantes del medio físico y social. El contenido que se va a aprender viene de afuera, es dado u ofrecido al sujeto mediante la palabra, vehículo emocional simbólico, por lo que además es un aprendizaje externo comunicativo.

Cuadro 5

Distribución de Frecuencias Porcentuales para la Dimensión El Juego como Estrategia Recreativa. Indicadores: Tipos de Juegos Recreativos, Importancia de los Juegos Recreativos

N°	ITEMES	SI	%	NO	%
DIMENSIÓN: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA RECREATIVA					
Indicador: Tipos de juegos recreativos					
7	¿Utiliza en las clases juegos de imitación?	3	25	9	75
8	¿Aplica en clases los juegos acuáticos?	0	0	12	100
9	¿Desarrolla gymkanas?	0	0	12	100
10	¿Utiliza en las clases juegos de mesa?	5	41,66	7	58,33
11	¿Fomenta las clases con juegos de roles?	3	25	9	75
12	¿Desarrolla en sus clases los juegos tradicionales?	12	100	0	0
13	¿Practica encuentros pre deportivos con sus estudiantes?	10	83,33	2	16,66
14	¿Planifica y desarrolla juegos de desafío?	0	0	12	100

Cuadro 4 (Cont.)

N°	ITEMES	SI	%	NO	%
15	¿Promueve juegos colectivos con los estudiantes?	7	58,33	5	41,66
	Promedio		37,03		62,96
	Indicador: Importancia de los juegos recreativos				
16	¿En el desarrollo de las clases utiliza el juego?	3	25	9	75
17	¿Planifica minuciosamente los juegos para favorecer el aprendizaje significativo de sus estudiantes?	3	25	9	75
18	¿Promueve el juego, como una vinculación entre aprendizaje serio y divertido?	3	25	9	75
	Promedio		25		75

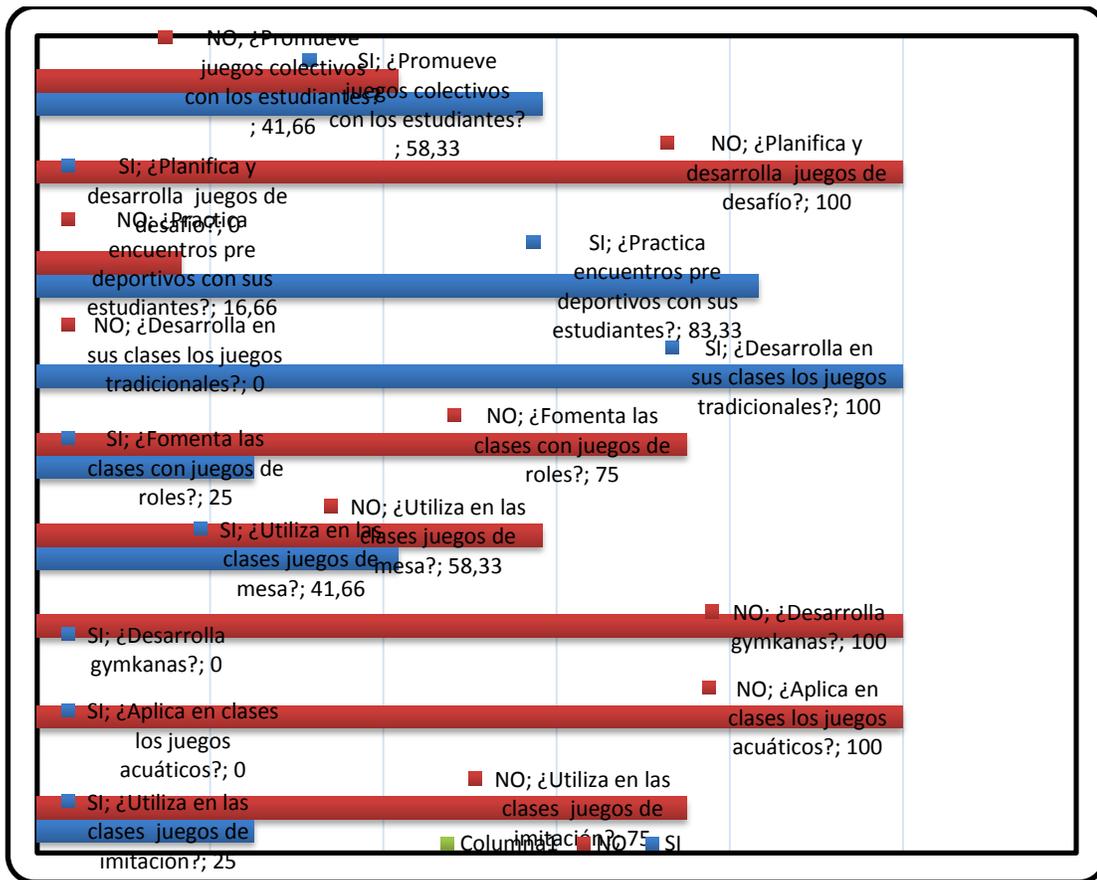


Gráfico 4. Resultados porcentuales indicador tipos de juegos recreativos.

Respecto a la dimensión: el juego como estrategia recreativa, en lo que corresponde al indicador: Tipos de juegos recreativos. Donde los docentes de la U.E.E “Prof. Maximiliano Zambrano Duque”, respondieron así de acuerdo con las interrogantes: 41,66% que NO y un 58.33% que SÍ promueven juegos colectivos con los estudiantes. En relación con su planificación con juegos de desafío coincidieron en un 100% que no realizan.

Por otra parte, se obtuvo que un 16.66 % no practica encuentros pre deportivos. Y un 83.33% SI los practica. Los juegos pre-deportivos son una variante del deporte orientado más hacia el juego con la finalidad de facilitar el aprendizaje de las normas, reglas y movimientos técnicos de uno de más deportes; pero de manera más sencilla y progresiva y que no necesariamente debe de contener lo específico de cada deporte. Utilizados casi siempre en el área de educación física por su especialista más que por el docente de aula durante su planificación.

En la totalidad del 100 % desarrolla sus clases con juegos tradicionales. El 75% fomenta sus clases con juegos de roles y el 25% NO lo hace. Un 58.33% NO utiliza juegos de mesa y un 41.66% SI los utiliza. Tomando en consideración que los juegos de mesa, como el bingo, el stop o la escalera de palabras, han sido implementados como herramienta de aprendizaje, con el objetivo de evaluar el desarrollo cognitivo de los niños frente a propuestas como estas. Con relación al bingo, Franco y otros (2010) concluyen que a los alumnos les motiva este juego, aunque no haya ninguna recompensa. No obstante, funciona mucho mejor con premios, aunque sean simbólicos.

En el desarrollo de las gymkanas en su totalidad NO las desarrolla en clase, arrojando un 100% como resultado. Las gymkanas pueden ayudar para organizar actividades al aire libre o en el interior adaptando las pruebas, pueden ser para las salidas, para los recreos, en clase de psicomotricidad, pero sin duda es una actividad muy motivante y divertida, para los participantes. Las gymkanas: se trataría de una serie de juegos y actividades encaminadas a fomentar la inclusión entre el alumnado, atendiendo a los fundamentos de la misma, de diversa índole, que se desarrolla normalmente al aire libre, en un orden establecido. Se suele participar de manera

grupal. Permite desarrollar diferentes habilidades. Pero lamentablemente, no son realizadas en la Unidad Educativa Prof. Maximiliano Zambrano Duque.

El docente NO aplica juegos acuáticos obteniendo un 100% en esta respuesta ...75% de los docentes NO aplica juegos de imitación y un 25 % SI los aplica. Pérez (2011) Los juegos de imitación son actividades que permite potenciar en los niños el desarrollo de la función simbólica, tan importante en su proceso de socialización y asimilación de conocimientos sobre la realidad. Estos juegos son un estímulo para el desarrollo de otras funciones intelectuales como la memoria, la atención, el rendimiento, la imaginación, la creatividad, la comunicación y la discriminación entre fantasía y realidad. Además, son una estrategia para que el niño acceda a la vida de relación con los demás y a la cultura sin arriesgar su infancia conservando su bagaje subjetivo (personal) que diferencia a cada ser humano.

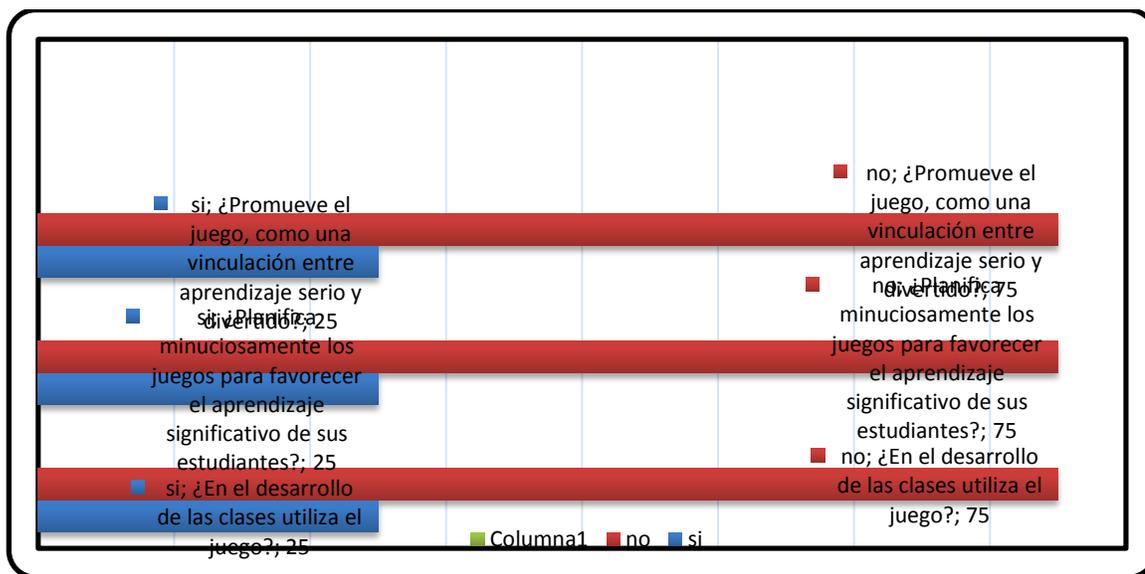


Gráfico 5. Resultados porcentuales indicador importancia de los juegos recreativos.

En función a la dimensión: el juego como estrategia recreativa, en lo que corresponde al indicador: Tipos de juegos recreativos. Un 75% NO promueve como una vinculación entre aprendizaje serio y divertido, y un 25% que si lo promueve. De igual manera, planifica minuciosamente los juegos para favorecer el aprendizaje

significativo de sus estudiantes. En un 75% dice que NO y un 25% dice que SI; Al igual, que en el desarrollo de las clases utiliza el juego respondieron en un 75% que NO y un 25% que SI. La importancia del juego: el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de vida, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori, por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. (Arango y otros, 2000). Por tal motivo, su importancia para el infante en su desarrollo físico educativo emocional y social

En la conferencia del IB en las Américas de 2016, López (citado en Perera, 2013) donde expone:

...estas nuevas generaciones de alumnos necesitan mayores dosis de motivación y predisposición para el aprendizaje. En este sentido, la conjugación adecuada de estos elementos (gratificación, reconocimiento social, relación social, etc.) con la necesidad de motivación parece apuntar de forma casi inexorable a dar una importancia significativa a la introducción del juego en el aprendizaje. (p.40)

Los estudiantes: son el centro del juego, y deben sentirse integrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por su logro y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso. Los juegos no son todos iguales a medida que va transcurriendo el tiempo, los juegos cambian como lo hacen también el proceso de pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización. Por ello, es tan necesario respetar el juego de cada niño y permitirle jugar porque así crecen, conocen y maduran y se vuelven más seguros, porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco niños.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

En atención a los resultados de la investigación, se pudieron establecer las siguientes conclusiones:

Identificar el modelo de aprendizaje significativo que ponen los docentes en relación con el juego, como estrategia para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria.

Diagnosticar los tipos de juegos y la importancia que le dan los docentes para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria.

Establecer la factibilidad legal, pedagógica, social e institucional del diseño de una guía, para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria

Por tanto, se analiza que proponer una guía es factible desde el punto de vista institucional porque favorecerá a los docentes en su praxis pedagógica con la aplicación de estrategias recreativas para favorecer el aprendizaje significativo. Asimismo, desde el punto de vista teórico, investigativo, metodológico, práctico social; ya que servirá como antecedente de estudios posteriores en relación a la temática planteada.

El conocimiento que tienen los docentes es muy bajo, se encuentra centrado en lo básico y en muy pocas actividades recreativas y dinámicas que puedan darle al estudiante un aprendizaje significativo.

Es importante destacar comentarios propios de los docentes en relación a los juegos recreativos como los colectivos, ecológicos y cooperativos, ya que son pocos

vistos y puestos escasamente en la práctica del marco de las actividades educativas que se imparten en la praxis pedagógica de su quehacer diario. En ese sentido, es importante destacar que, a través del instrumento aplicado a los docentes, se pudo analizar que se han practicado las mismas actividades siempre durante los momentos de evaluar la clase o impartir los conocimientos, no existe motivación de estrategias recreativas nuevas.

Así mismo, se detectó que el docente no se ha abocado de forma permanente y continua a promover los juegos recreativos como estrategias para un aprendizaje significativo; no existe una utilización integral de materiales y recurso para promoverlos en el ambiente de aula como fuera del aula.

Las estrategias recreativas que utiliza el docente para la enseñanza no han sido del todo satisfactorias en lo que corresponde aplicación en el contexto del ambiente de aprendizaje. A través de la investigación realizada mediante el instrumento aplicado al docente, se pudo determinar que aun cuando este realiza actividades de integración o motivación para que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo presentan fallas al ser aplicadas.

En relación con ello, los resultados de la investigación permitieron determinar que el docente no ha profundizado en la ejecución de actividades recreativas que le permitan momentos más ameno en el proceso enseñanza aprendizaje, donde los niños aprendan jugando, divirtiéndose, en conjunto con su entorno; donde aborde formas diferentes a través de las cuales promuevan la utilización de los juegos recreativos para fortalecer el aprendizaje significativo.

Recomendaciones

1. Continuar con la aplicación de juegos recreativos dentro y fuera de las aulas de clase, a fin de adquirir y brindar conocimientos.
2. Actualizar los modelos pedagógicas en el aula, para aprovechar los primeros años de vida de los niños, que es cuando el cerebro presenta mayor plasticidad y flexibilidad, con ello no solo se logra la motivación del educando sino una mejor

disposición del docente y por ende una mejora, a gran escala de lograr un aprendizaje significativo.

3. Promover el juego como un modelo educativo, de actividad lúdica, recreativa y placentera, de gran importancia para el aprendizaje significativo, y no solo como un medio de distracción y recreación, como se piensa, pues está claro que el juego es una actividad que el hombre realiza espontáneamente y por naturaleza es beneficioso en varios aspectos de la vida.

4. Utilizar constantemente los juegos recreativos ya que permiten mayor recepción en los estudiantes y hacen que las competencias planteadas se alcancen y se dé una mejora en el aprendizaje.

5. Buscar e implementar constantemente nuevas metodologías y técnicas de enseñanza para el aprendizaje de las diferentes áreas académicas, que permitan la interacción entre los estudiantes.

6. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación su creatividad y aprenden a vivir.

CAPÍTULO VI
GUÍA DE ESTRATEGIAS RECREATIVAS BASADAS EN LOS JUEGOS,
DIRIGIDAS A LOS DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO PARA EL
FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS
NIÑOS

Presentación

A través de los resultados arrojados en la fase diagnóstica, se pudo determinar la necesidad de presentar una guía de juegos como estrategia recreativa para favorecer el aprendizaje significativo en los estudiantes de la U.E.E. Prof. “Maximiliano Zambrano Duque” del estado Táchira, como una opción para transformar carencias prácticas en relación con la aplicabilidad de estrategias recreativas que comprenden la reflexión y modificación de acciones de la praxis pedagógica de los docentes; que coadyuven en el rendimiento académico de los estudiantes; con estímulos motivadores, creativos, innovadores; que inciten al revivir las ganas de estar en un aula para aprender de forma divertida, amena, placentera, con goce y sensación de alegría; que emerja en ellos felicidad a través de los juegos puestos en práctica, pero que a la vez, resulte un aprendizaje significativo del contenido aplicado.

Justificación

Las actividades recreativas desde el principio educativo como medio de socialización en el aprendizaje significativo en la U.E.E Prof. “Maximiliano Zambrano Duque” del estado Táchira, se apoyan en los resultados obtenidos por el instrumento aplicado a docentes de la institución objeto de estudio, puesto que se evidenció que existe debilidades en el acto pedagógico en cuanto a la aplicación de estrategias recreativas como medio de fortalecimiento, lo que afecta el proceso de aprendizaje de manera

significativa en el contexto. Por esto, se pretende mediante actividades recreativas brindar un beneficio pedagógico y metodológico, para fortalecer las prácticas docentes.

Seguidamente, a juicio de la autora de esta investigación, actividades recreativas, desde el principio educativo diseñadas aportan alternativas de solución a la problemática descrita en el Capítulo I, en forma abierta. A nivel institucional, en relación con las debilidades de carácter metodológico, se propone un conjunto de variadas actividades que pretenden contribuir con actos pedagógicos cónsonos a las nuevas realidades educativas dinámicas y cambiantes, en contraste a las clases tradicionales. Así, como también, promover en las docentes estrategias recreativas para fortalecer el aprendizaje significativo, desde el manejo de diversos recursos, para generar así, un ambiente creativo, donde se considere la esencia del ser, sus emociones, sentimientos, pensamientos, y comportamientos en situaciones de clase, con el uso de estrategias que inviten a un mejor conocimiento. A nivel académico, se convierte en un material valioso de información, con actividades actualizadas que puede utilizarse como sugerencia para docentes de otras instituciones educativas comprometidas con praxis docentes más idóneas, que pretenden beneficiarse de experiencias y contribuir a la solución de problemas análogos que se exteriorizan. Las actividades recreativas desde el principio educativo constituyen una valiosa contribución, puesto que se utilizará como apoyo teórico y procedimental.

Fundamentación Teórica

La propuesta sobre actividades recreativas desde el principio educativo como medio de socialización en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la U.E.E. Prof. “Maximiliano Zambrano Duque” del estado Táchira, se hace con la finalidad de fortalecer el aprendizaje significativo de los niños así, como también, de innovar y mejorar la praxis de los docentes, y lo hace desde un enfoque constructivista en la educación. De allí, que la propuesta se respalda en bases conceptuales. Es importante

destacar que el estudiante es sujeto del conocimiento, actor y gestor de su propio aprendizaje. El docente debe proporcionar recursos idóneos que generen ideas, procesos creativos, propuestas innovadoras, que le permitan al estudiante dominar sus habilidades sociales y cognitivas. En este sentido, se le debe brindar experiencias formativas con eventos variados y ricos en metodología, que signifique un apoyo al servicio educativo, donde se propicie la interacción y retroalimentación del proceso.

En consecuencia, se dará paso a la integración y al desarrollo del potencial docente para canalizarlo en dirección al cambio constructivo que ayudará a realizar actos pedagógicos más productivos en un nivel más profesional y comprometido. Conjuntamente, la propuesta toma en cuenta el fin y la meta de la educación. Es decir, se hace necesario construir nuevos caminos, facilitar actividades que permitan acceder al desarrollo de un proceso de enseñanza y aprendizaje eficaz, de disfrute e innovación, para afrontar los cambios significativos que demandan la sociedad, en expresiones de participación, alegría, liderazgo, aspectos necesarios para la praxis de un buen docente. Existen razones que justifican la importancia de las actividades recreativas en el acto pedagógico y la necesidad de aprender de forma más creativa, interesante y motivadora clases que de seguro incrementarán la posibilidad de conseguir lo que se desea, satisfacción, conocimiento y seguridad.

La educación actual exige y demanda de sus docentes, calidad en cuanto a los procesos pedagógicos, considerar una buena acción docente significa tener una visión con calidad humana, recreativa, divertida competente, y motivada a nivel del perfil profesional. Para Spencer (citado en Sáenz, 2015)... “el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social de modo que la mente del niño pensara (*sic*) de forma “natural”, para las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas” (p.17. Por otra parte, se fundamenta el aporte teórico de Novak (1970) su teoría de la educación, y las técnicas instruccionales surgidas de ella, como, por ejemplo, los mapas conceptuales, son un marco de referencia conceptual y metodológica de gran validez, es muy útil para hallar la práctica docente y mejorar la calidad de la enseñanza. Con lo cual se logra así, a través del juego la teoría de Ausubel (1963) donde expresa “El aprendizaje significativo se logra cuando el nuevo

conocimiento adquiere significado con los estudios previos que tiene el alumno; es decir, es un proceso que se da en la estructura cognitiva”(p. 74).

El docente debe basar su actividad recreativa, en conexión con la realidad dispuesta a la construcción permanente, mediante cambios positivos, centrados en el carácter tanto personal como social. De allí, se genera cierta calidad que trasciende los espacios académicos, e implica la participación de la sociedad como eje central del sistema educativo, para transformar desde ella, el aprendizaje significativo y la gestión educativa, con la participación de los actores y dar paso a las satisfacciones a través de la práctica adecuada, como un proceso de interacción. El ser humano es un activo constructor de su realidad, con lo cual, el constructivismo establece algunos principios básicos (Universidad San Buenaventura, 2015), “El conocimiento es una construcción del ser humano: cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos, gracias a la actividad de su sistema nervioso central, lo que contribuye a la edificación de un todo coherente que da sentido y unicidad a la realidad”. Dando razón a la variable de estudio que el ser humano es creador de un aprendizaje propio generado de su entorno y por los entes que le proporcionan es allí donde se da la importancia de impulsarlo con juegos recreativos desde el aprendizaje. Existe acuerdo general sobre el hecho de que jugar resulta fundamental para el desarrollo de la personalidad del niño (Gallardo y Fernández, 2010; Gómez, 2012; Montero, 2017). El juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño. Viciano y Conde (2002, p. 83) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio-motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño. En 1898, Groos propone la denominada teoría del pre-ejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto.

La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de pre-ejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

La teoría de Claparède “sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto”. En donde puede ser modificada en la interacción cotidiana del niño, en la socialización dentro del contexto que se encuentre, siendo este un puente de unión de la escuela y la vida.

A lo largo de los años, varios autores han planteado diversas teorías sobre el aprendizaje, a continuación se revisarán sucintamente las teorías de Piaget, de Ausubel y de Vygotsky, por considerarlas más cercanas a los planteamientos del constructivismo.

El aprendizaje se realiza gracias a la interacción de dos procesos: asimilación y acomodación. El primero se refiere al contacto que el individuo tiene con los objetos del mundo a su alrededor; de cuyas características, la persona se apropia en su proceso de aprendizaje. El segundo se refiere a lo que sucede con los aspectos asimilados: son integrados en la red cognitiva del sujeto, contribuyen a la construcción de nuevas estructuras de pensamientos e ideas; que, a su vez, favorecen una mejor adaptación al medio. Cuando se ha logrado la integración, aparece un nuevo proceso de equilibrio gracias al cual el individuo utiliza lo que ha aprendido para mejorar su desempeño en el medio que le rodea.

El aprendizaje significativo de Ausubel.- Afirma que el sujeto relaciona las ideas nuevas que recibe con aquellas que ya tenía previamente, de cuya combinación surge una significación única y personal. Este proceso se realiza mediante la

combinación de tres aspectos esenciales: lógicos, cognitivos y afectivos. El aspecto lógico implica que el material que va a ser aprendido debe tener una cierta coherencia interna que favorezca su aprendizaje. El aspecto cognitivo toma en cuenta el desarrollo de habilidades de pensamiento y de procesamiento de la información. Finalmente, el aspecto afectivo tiene en cuenta las condiciones emocionales, tanto de los estudiantes como del docente, que favorecen o entorpecen el proceso de formación.

Las construcciones previas inciden de manera significativa en los aprendizajes nuevos: Ausubel ya lo planteó y se revisaron los elementos esenciales de esta propuesta en las teorías de aprendizaje. Los elementos que se revisen en una determinada materia deben ser significativos, deben aportar algo al estudiante, de tal forma que puedan ser asimilarlos y luego integrados con los conocimientos que ya poseían, para así alcanzar niveles óptimos de aprendizaje.

Objetivos de la propuesta

General

Exponer una guía de juegos como estrategia recreativa para el fortalecimiento del aprendizaje significativo

Específicos

1. Mejorar actividades recreativas con variados recursos como medio para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños de educación primaria.
2. Identificar juegos como estrategia recreativa como medio para el fortalecimiento del aprendizaje significativo

Administración de la Propuesta

Para la administración del juego como estrategia recreativa se planteó ejecutarlo siguiendo las siguientes etapas:

Etapa Inicial: consiste en promover en los docentes el conocimiento del juego como estrategia recreativa de tipo cognitivas, pre deportivas, de imitación, roles entre otras, para que las practiquen en su acto pedagógico y así, puedan seleccionar sus alternativas de solución a situaciones particulares en cuanto a carencias prácticas se refiere.

Etapa de desarrollo: En esta etapa los docentes participantes de la aplicación de esta propuesta podrán adquirir conocimientos con la intención de aplicarlos en el contexto educativo donde laboran. A tal efecto, cada juego como estrategia recreativa se estructura de la manera siguiente: nombre del juego, el objetivo general, los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, que permitirán el logro de la actividad y los momentos de inicio, desarrollo y cierre, además, de los recursos donde se contemplan los institucionales, talento humano y materiales que sean requeridos para el alcance efectivo de las actividades recreativas, el tiempo y la evaluación específica que medirá la jornada o estrategia didáctica que se aplicará.

Etapa de cierre: consiste en valorar, el fortalecimiento del aprendizaje significativo, con el fin de estimar todo el proceso planteado, eso permitirá reorientar, o mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje con carácter asertivo a nivel de socialización.



**GUÍA DE ESTRATEGIAS RECREATIVAS
BASADAS EN LOS JUEGOS,
DIRIGIDAS A LOS DOCENTES
DEL NIVEL PRIMARIO
PARA EL FORTALECIMIENTO
DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
EN LOS NIÑOS**

JUEGO RECREATIVO N° 1

Gimkana: En Movimiento aprendo

Área de aprendizaje Lenguaje, comunicación y Cultura, Ciencias Sociales e Identidad, Educación Física Deporte y Recreación.

Finalidad Que los niños desarrollen habilidades para saltar; Desarrollo de habilidades kinestésicas.



Capacidad de deletrear y ordenar; fortalecer su memoria y desarrollar el proceso de respiración.

Conocer de los estados y capitales de nuestro país.

Identificar los presidentes del estado Táchira.

Contenido:

Distribución político territorial de Venezuela y sus Presidentes

Objetivo General

Conocer la distribución Político

Territorial como parte de la identidad y cultura.



Realizar actividad en movimiento como el saltar cuerda, inflar globos, trasladarse de un lugar a otro.

Facilitar la socialización a través de la gimkana.

Aprendizaje

Aprender a conocer, aprender a hacer,

fundamental	aprender a ser, aprender a compartir.
--------------------	---------------------------------------

Actividad de Inicio	La docente explicará cada estación de la gymkana que se ejecutará en dos equipos de seis participantes.
----------------------------	---

Actividad de Desarrollo	Los estudiantes deben colocar en práctica cada una de ellas. Como se explica.
--------------------------------	---

Actividad de Cierre	El equipo que haya realizado todas las estaciones en menor tiempo será el ganador.
----------------------------	--

Recursos: 	Institucionales: cancha o área verde, espacio abierto, Talento humano: docente y estudiantes. Físicos: cuerdas de saltar, globos, cartulina imágenes, vendas o cintas oscuras para tapar los párpados.
---	---

Duración: se hará por tiempo. Aproximadamente hora.

Nº2TIEMPO TOTAL :

Anexo: 1

ESTACIÓN N°1:

Deletreo los siguientes estados y capitales:

- ✓ Los participantes tendrán los párpados vendados.
- ✓ 2 participantes por cada equipo.
- ✓ cada participante deletreará dos estados y sus capitales

LA
ASUNCIÓN

TUCUPIT
A

LARA
BARQUISIMETO
GUÁRICO
SAN JUAN DE LOS MORROS

NUEVA
ESPARTA

DELTA
AMACURO

ESTACIÓN N: 2

(1) participante por equipo.

Saltando la cuerda debe decir tres estados por la letra: **TIEMPO TOTAL**

(El docente dice cualquier letra)



EQUIPO N°1

EQUIPO N°2

ESTACION N°3

Jugarán (2) participante por equipo, en posición de carretilla ubicarán las imágenes con su lugar de nacimiento de forma correcta.



Presidentes de Venezuela nacidos en el estado Táchira. Ejemplos:

CIPRIANO CASTRO
"CAPACHO"
11/ 10/1858

JUAN VICENTE GÓMEZ
"LA MULERA"
24/07/1857

MARCOS PÉREZ JIMÉNEZ
"MICHELENA " 25/04/1914

CARLOS ANDRÉS PÉREZ "RUBIO"
27 /10/1922

ESTACIÓN N° 4 **Aprendo con mi país**

Responder al mayor número de preguntas en un minuto; al mismo tiempo deberá inflar globos:

¿Estado que empieza por la letra “t”?(Trujillo-Trujillo).

¿Los nombres de los estados Sucre y Cumaná suman 12 letras?(11 letras)

¿ciudad de Anzoátegui?(Barcelona)

¿Cuál es el traje oficial de la región los llanos?(liquiliqui)

¿El estado Táchira tiene 29 municipios? (si)

¿Cuál es el Distrito Capital? (Caracas).



Evaluacion:

Observaciones:

EQUIPO N°1 : RESPUESTAS () GLOBOS ()

EQUIPO N°2 : RESPUESTAS () GLOBOS ()

Áreas de aprendizaje:

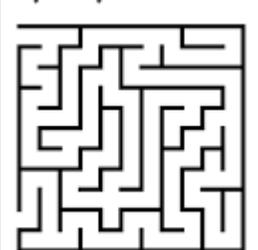
Ciencias naturales,
lengua y literatura,
educación física deporte
y recreación

Finalidad:

Importancia de los
alimentos según la

	clasificación del trompo alimenticio
Contenidos:	Conocer los diferentes tipos de alimentos
Objetivo general	Conocer los diferentes tipos de alimentos a través de la recreación
Aprendizaje fundamental	Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a compartir.

Actividad de inicio



Se dará inicio a la explicación de la actividad dando instrucciones del juego.

El juego consiste en trasladarse dentro del laberinto y en su recorrido encontrará alimentos que deberá explicar.

Actividad de desarroll



Estación N° 1:

Recorrer el laberinto; consiste en iniciar su recorrido donde encontrará un pote lleno de arena y debe sacar la semilla que representa los granos. La cual, el estudiante deberá identificar qué tipo de grano es. Seguidamente,

una imagen de una proteína y debe decir qué representa esa imagen (una proteína animal). Continúa por el laberinto elaborado con bolsas negras o sacos; consiguiendo seguidamente, un pote con aceite, que de igual forma deberá explicar que corresponde a las grasas en el trompo de alimentos.

Estación N°2

Debe pasar luego, el siguiente participante a la siguiente estación que corresponde a la puntería, lanzar y derrumbar. Elaborado con frascos de refrescos y una imagen encima sobre algún tipo de alimento y otros que no en la cual deberá derrumbar los que corresponde a los alimentos.

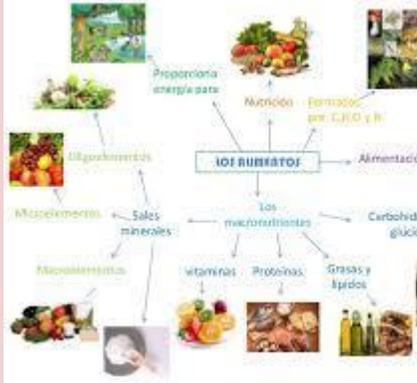
Estación N°3

Continúa el siguiente jugador en la estación número 3 que corresponde a ordenar y

formar la palabra

A L I M E N T O S

Actividad de cierre



Cuando finaliza el compañero que le sigue debe elaborar un mapa mental con las imágenes que se les dé y dará una breve explicación de los alimentos.

Palabras (carne, hortaliza, frutas, cereales, granos, grasa).

Recursos:

Bolsas negras, recipientes, granos, aceite, imágenes. Letras. Cartón.

Evaluación:

El tiempo corresponde a lo que cada grupo duren la realización del relevo de todas las cuatro estaciones. Quien lo realice en menos tiempo será el grupo ganador.

Observaciones:

Duración:

JUEGO RECREATIVO N° 2

Recorrer el laberinto

(4. Participantes) (1. Por estación) en relevo.

JUEGO RECREATIVO N°3

Canción: Don Figurón ordena

Áreas de aprendizaje:	Matemática, educación física deporte y recreación, artística
Finalidad:	Dar a conocer las figuras planas y relacionarlas con el entorno.
Contenidos:	Figuras geométricas, movimientos corporales, expresiones plásticas.
Objetivo general	Conocer las figuras geométricas cantando y jugando de forma divertida con movimientos corporales en la formación de las mismas. Identificar los colores primarios.
Aprendizaje fundamental	Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a compartir.

Actividad de inicio

Puede utilizarse al inicio de clase realizándose una serie de preguntas como ¿cuántos lados tiene cada figura geométrica? ¿Qué objetos tienen forma parecida a esas imágenes? ¿Cómo se llaman?

Actividad de desarrollo

Por medio de la siguiente

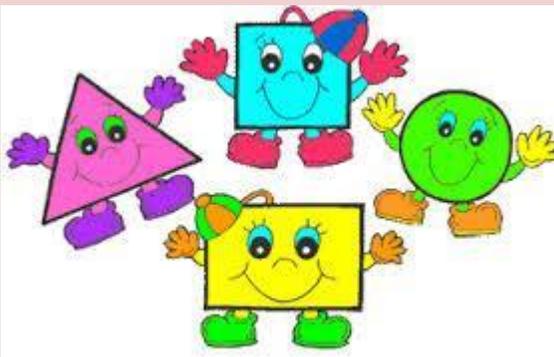
Canción se realizará la clase:

Todos repiten y realizamos lo que en ella nos indica.

Yo tengo una escuadra tiene tres laditos; dos iguales y uno pequeño. Si te atreves a acostarse armaremos uno igualito.

Se puede preguntar ¿cuántos lados tienen el triángulo?

Si te estiras de las manos formando cuatro



lados así tendremos el cuadrado, es amigo del cajón llamado rectángulo. Si te atreves a formarlo lo dejo a tu imaginación.

Si se toman las manos rapidito formaremos un redondito.

Actividad de cierre	Elaboración de composiciones artísticas de las figuras geométricas, que se nombraron en la canción. Aplicación de los colores primarios.
Recursos	Cuerpo humano (estudiantes), colores, pizarrón.
Duración	35 minutos
Evaluación:	
Observaciones:	

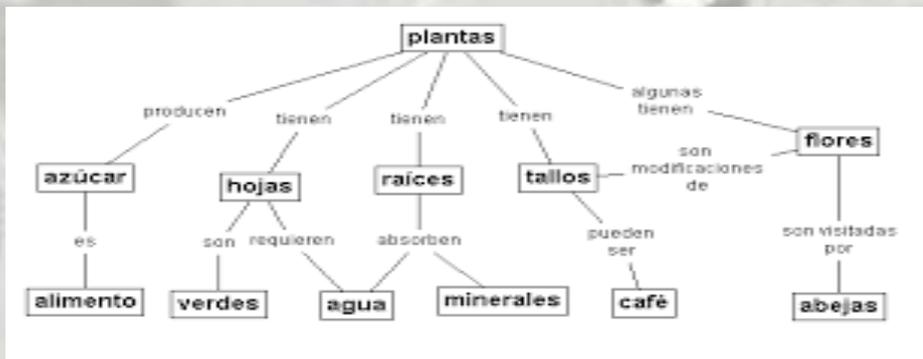
JUEGO RECREATIVO N°4

Juego: la papa se quema vs juego de palabras.

Áreas de aprendizaje:	Ciencias naturales y tecnología, lengua y literatura
Finalidad:	Reconocer la importancia del ambiente como medio indispensable para la vida, donde debemos cuidar los seres vivos que nos rodean.
Contenidos:	Las plantas, familia de palabras
Objetivo general	Concienciar en la importancia de cuidar el ambiente
Aprendizaje fundamental	Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a compartir.
Actividad de inicio	<p>Se darán las instrucciones del juego:</p> <p>Se inicia con la organización de un espacio con 20 globos, en los cuales algunos tendrán una letra, que el participante guardará después que la docente realice la canción el globo se quema.</p> <p>1.) Las letras que aparecerán serán: p-l-a-n-t-a-s</p>
Actividad de desarrollo	Temas: las plantas

	<p>Técnica: mapa conceptual Cada vez que el participante explote un globo y aparezca la letra debe responder una pregunta referente al cuadro conceptual.(ver anexo N°2 del mapa conceptual).</p> <p>Finalizado Todo el recorrido y sacadas las siete letras saldrán esos siete participantes que deberán formar la palabra: plantas.</p>
<p>Actividad de cierre</p>	<p>Cada uno de ellos escribirá 3 palabras que inicien por esa letra, ejemplo:</p> <p>P: pala-pelota-pepa.</p> <p>L: lupa-lápiz-loma</p> <p>A: amor-anillo. Amarillo</p> <p>....así con cada letra.</p>
<p>Recursos</p>	<p>Letras, globos, pizarrón, marcadores.</p>
<p>Duración</p>	<p>El que primero lo haga será el ganador.</p>

Técnica: el mapa conceptual, estrategia para un aprendizaje significativo según Novax.



Evaluación:

Observaciones:

JUEGO RECREATIVO N°5

El cuerpo torturado

Áreas de aprendizaje:

Ciencias naturaleza y tecnología, educación física deporte y recreación, matemática.

Finalidad:

Conocer su cuerpo como medio de expresión corporal.

Contenidos:

El cuerpo humano (sentidos), números naturales.

Objetivo general

Desarrollo de habilidades cognitivas, motoras.

Reconocer su cuerpo humano (sentidos)

Aprendizaje fundamental

Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a compartir.

Actividad de inicio



Juego de ludo:

Se colocarán tarjetas de tres colores que corresponden a cada área: morado (ciencias naturales) verdes(educación física)azul (matemática)

Juegan cuatro participantes por mesa.

Si llega a caer en alguna casilla de colores anteriormente señalados se hará una pregunta

¿Cómo se llama el sentido que nos permite oler?

¿Cuánto es 7 y 6?

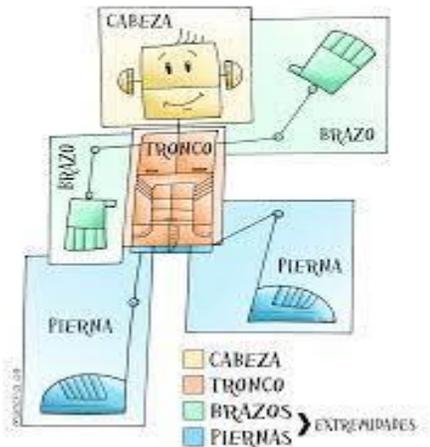
¿Cómo se llaman nuestras articulaciones?

Actividad de desarrollo

Procedimental:

Se formarán del más grande al más pequeño. Para realizar el juego

SEGMENTOS CORPORALES



corporal y completar todos los segmentos con sus mismos cuerpos. (Uno sobre otro sacando solo la parte que le correspondió y la otra la debe recoger).

Señalando el segmento que le correspondió.

Variante: se puede colocar como una estación dentro de la gymkana.

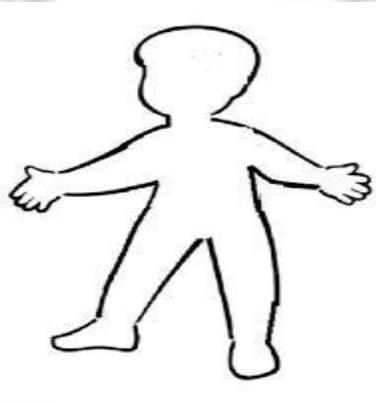
Puede hacerse a través de una gymkana en la que pueda ir recolectando las fichas para luego, armar el rompecabezas.

También podría realizar un circuito de ejercicios y cada vez que realiza lo asignado debe colocar una ficha.

Actitudinal: capacidad de armar construir y reconocer las temáticas presentadas.

Se le podría preguntar lo que conformaba el rompecabezas partes nombres colores.



<p>Actividad de cierres</p> 	<p>Se realiza una retroalimentación de los segmentos vistos en el juego y se pegarán los nombres que le correspondieron a cada uno en una silueta del cuerpo. y realizamos operaciones matemáticas contando nuestras partes del cuerpo.</p>
<p>Recursos</p>	<p>Ludo, fichas, papel , silueta, marcadores.</p>
<p>Duración</p>	<p>Jornada de clase.</p>
<p>Evaluación:</p>	
<p>Observaciones:</p>	

JUEGON RECREATIVO N°6

La caja mágica

áreas de aprendizaje:	Lengua literatura y comunicación.
Finalidad:	Desarrollar el área cognitiva
Contenidos:	El cuento Aspectos formales de la lengua escrita Onomatopeya
Objetivo general	Fomentar el hábito de la lectura y escritura
Aprendizaje fundamental	Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a compartir.
Actividad de inicio	Se pregunta quién ha leído algún cuento y se escoge un estudiante para que lo narre oralmente. Se explicará de allí, que un cuento posee personajes, lugar y acciones.
 <p>La casita de chocolate</p>	
Actividad de desarrollo	Conceptual: el cuento La lectura y escritura



Procedimental: se agregarán varias imágenes dentro de la caja en la cual el estudiante deberá sacar una de ellas y expresará lo que conozca de ella los compañeros escuchan a fin de tener ideas para luego, tomarlo como los personajes para crear un cuento.

El participante deberá imitar sonidos, movimientos de lo que haya seleccionado.

Para explicar la onomatopeya.

Actitudinal: capacidad de crear y valorar

Actividad de cierres

Se leerá en voz alta un cuento de los que crearon para conocer su trabajo escrito.

Recursos

Caja, imágenes, colores, lápiz, cuaderno.

Duración

Media jornada de clase

Evaluación:

Observaciones:

JUEGO RECREATIVO N° 7

Carreras: Paso al oso, paso a la otra pareja.

áreas de aprendizaje:

Matemática, educación física deporte y recreación, ciencias sociales.

Finalidad:

Importancia de la matemática en situaciones de la vida real.

Reconocer nuestras efemérides

Contenidos:

Posiciones corporales.

Operaciones matemáticas: adición, sustracción, multiplicación y divisiones.

Efemérides.

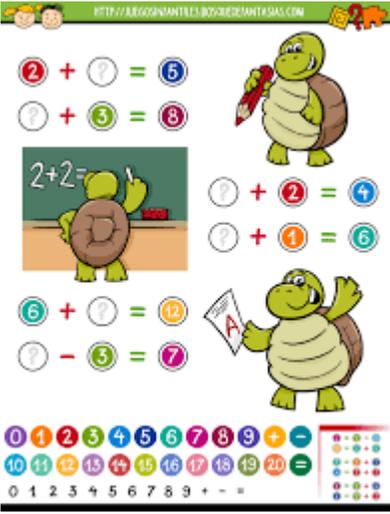
Objetivo general

Desarrollar la velocidad en posición de

	cuadrúpeda
	Desarrollo del pensamiento lógico matemático.
	Reconocer fechas patrias.

Aprendizaje fundamental
 Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a compartir.

Actividad de inicio



The worksheet includes several math problems and a number line. The problems are:

- $2 + ? = 5$
- $? + 3 = 8$
- $2 + 2 = ?$ (on a chalkboard)
- $? + 2 = 4$
- $? + 1 = 6$
- $6 + ? = 12$
- $? - 3 = 7$

At the bottom, there is a number line from 0 to 20 and a grid of colored dots.

Jugando :

Paso a la otra pareja.

De acuerdo con la pregunta debe responder acertadamente para pasar el turno al siguiente compañero.

Si respondo correcto, descongelo la siguiente pareja y así, sucesivamente. Las preguntas pueden adaptarse al tema visto en clase divisiones multiplicaciones sustracciones y adiciones.

Actividad de desarrollo Conceptual: la velocidad, posiciones



Procedimental: cada participante toma la posición del oso (cuadrupedal erguida) a la voz del que dirige sale corriendo en esa posición, sus variables es cambiar de lateralidad: de para atrás, de lado derecha e izquierda, frontal.

Variante: puede hacerse en dos grupos, la cual no debe dejar pasar los osos de un equipo hacia el otro según la etapa designada

Actitudinal:

Trabajo corporal general, motivación para realizar el juego.

Actividad de cierres

Se colocarán varios cubos con números que indican la fecha correcta de la pregunta. Deberá derrumbar y escoger la fecha correcta colocándola en la pregunta.

Variante: La pregunta puede ser cambiada por

	<p>otra. Como, por ejemplo:</p> <p>Cuándo fue decretado el himno nacional, la flor nacional, el árbol nacional.</p> <p>Cuándo nació Simón Bolívar, cuándo murió.</p>
---	--

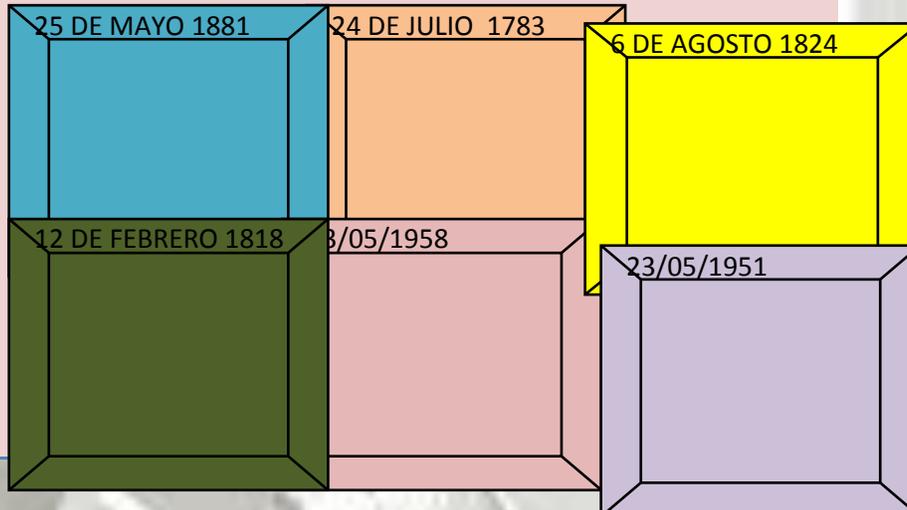
Recursos	Pizarra , marcadores, cubos, pelota, imágenes
-----------------	---

Duración	
-----------------	--

Evaluación :

--	--

<p>Observaciones:</p> <p>(Anexo del juego)</p> <p>El turpial fue decretado ave nacional el: <u>23 de mayo de 1958</u></p>	<p>Nota: en los cubos solo estarán las fechas .al reverso la imagen</p>
---	---



JUEGO RECREATIVO N°8

Gymkana :

El rompe coco

Áreas de aprendizaje: Lenguaje, comunicación y cultura, ciencias sociales e identidad, educación física, deporte y recreación. matemática, ciencias naturales y tecnología

Finalidad: Desarrollar habilidades cognitivas, creativas en los estudiantes y generar un aprendizaje significativo en lo aprendido

Contenidos: Números naturales y operaciones matemáticas. Tipo de animales: omnívoros, mamíferos, ovíparos, y aves. La descripción y narración. La oración.

Objetivo general Dar a conocer los tipos de animales de forma dinámica y divertida, expresando verbalmente narraciones creada por ellos mismos. Desarrollar la creatividad a través de la representación de los mimos.

Aprendizaje fundamental Aprender a conocer, aprender a Hacer, Aprender a ser, aprender a compartir.

Actividad de inicio Se darán las instrucciones de la gymkana

Actividad de desarrollo	Juego de boliche, Representación de mimos, formar oraciones y construir frases en relación con los animales.
Actividad de cierre	Se socializará la información de los tipos de animales para afianzar la clase; de acuerdo con la presentación de los mimos.
Recursos	boliches, pelota, cubos, cuaderno, lápiz, pinturas
Duración	Jornada de clase

Juego del boliche tumbando el número asignado por la docente (3, 6, 8) con una pelota. Y se le dice que realice una operación matemática

9	3
8	6+
7	8
6	17
5	
4	
3	
2	
1	
0	

Dos participantes por cada estación

SPORTS EQUIPMENT

Por medio de un mimo debe explicar qué tipo de animal es: ovíparo, mamífero, omnívoros, aves.

Realizando en ellos el uso de la descripción y narración: ejemplo la vaca

Decir las características de la vaca: color, partes de su cuerpo tipo de animal.

Crear historias nombrando el animal.



Tipo: _____

Características: _____

Formar oraciones con las siguientes palabras:

pato _____

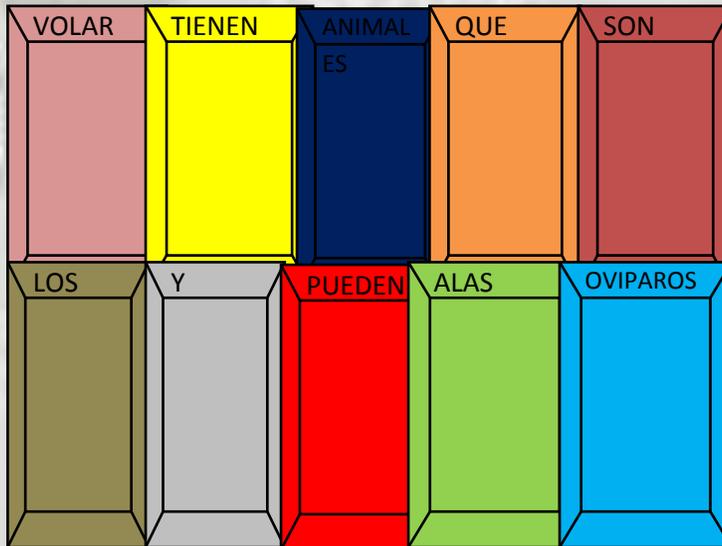
gallina _____

Pájaro _____

loro _____

turpial _____

Con una pelota tumbara los cubos y armaran la frase



Frase: Los animales que tienen alas son ovíparos y pueden volar

nota: el equipo que realice la gymkana en menor tiempo será el ganador.

Evaluación:

Observaciones:

REFERENCIAS

- Arévalo, M., y Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula "A" del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos*. Cartagena. Colombia.
- Arias, F. (2007). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. 4a. ed. Caracas.
- Ausubel, D., Novak, J., y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo*. México: Trillas.
- Bullón, R. (2005). *La actividad turística y educación*. México: Trillas.
- Buzan, T. (1999). *El libro de los Mapas Mentales*. Barcelona: Urano.
- Cañeque, H. (1993). *Juego y Vida*. Buenos Aires: El ateneo.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 5453, marzo 3, 2000.
- Díaz, F., y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. 2a. ed. México: Mc Graw Hill.
- Díaz, F., y Hernández, G. (2007). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Dumazedier, J. (1986). *Hacia una civilización del ocio*. Barcelona, España.
- García, Y. (2016). *Estrategias recreativas dirigidas al docente de educación física para promover el aprendizaje significativo de los estudiantes en las escuelas del NER 170 municipio Guásimos del estado Táchira*. Trabajo de grado de maestría no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio, Rubio, estado Táchira.
- González. S. (2000). Una concepción integradora del aprendizaje humano, *Cubanade Psicología*, 2 (17).

- Guerrero, Y. (2012). *Propuesta de actividades lúdico recreativas de aprestamiento psicomotor para la adquisición de la lectoescritura en estudiantes de 1er. grado de educación básica, del municipio Pedro María Ureña*. Trabajo de grado de maestría, no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio, Rubio, estado Táchira.
- Falieres, N. Antolín, M. (2004). *Cómo mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo*. Uruguay: Cadiex Internacional S.A.
- Secadas, F. (2010). *definiciones del juego*.
- Froebel, F. (2003). *La educación del hombre. Biblioteca virtual*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf> [Consulta: 2018, abril 20].
- FUNLIBRE. (1993/2004). *Fundamentos de la Recreación*. [Revista en línea]. Disponible: [//www.funlibre.org/documentosidrdfundamentos.html.htm](http://www.funlibre.org/documentosidrdfundamentos.html.htm). [Consulta: 2018, abril 10].
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación*. 4a. ed. México: Mc Graw Hill.
- Hurtado, J. (2007). *Metodología. Proyecto factible*. México: Mc Graw Hill.
- Huizinga, J. (1957). *Homo Ludens. Proeveeenerbepaling van het spel-element der cultuur. Haarlem*, Traducido al español con el título: *Hornoludens*, por E. Imaz, Buenos Aires: Emece.
- Ley Orgánica de Educación. (2009) Gaceta Oficial de la República de Venezuela 5.929 (Extraordinaria) agosto 15, 2009, Caracas, Venezuela.
- Ley Orgánica de la Protección del Niño, Niña y Adolescente. (2010). Gaceta Oficial N° 5. 266. Extraordinario, de fecha 2 de octubre de 1998. Caracas, Venezuela.
- Lomelli, R. (1933). *Lecciones de Historia Universal*. Maracaibo: Hermanos Belloso Rossell
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2007). *Currículo Básico Nacional*. Caracas: Autor.
- Morales, J. (2003). *Conceptos de recreación*. Material mimeografiado. Universidad del Zulia, Maracaibo.
- Namakforoosh, M. (2008). *Metodología. Presentación de resultados*. México: Mc Graw Hill.

- Oropesa, R. (2007). *Los juegos: métodos creativos de enseñanza*. [Artículo en línea]. Disponible: <http://www.monografias.com/educación> [Consulta: 2018, julio 12].
- Ore, L. (2008). *Mapas mentales: Herramienta Para potenciar nuestra creatividad. taller de mapas mentales*. Lima. Datos no publicados.
- Perera, J. (2016). Conferencia de IB en las Américas. DR. Sherry Mantyka.
- Pérez, L. (2011). *Colección de Juegos: Juegos de imitación. TI en el campo de la Antropología del Juego y del Deporte*. Datos no publicados.
- Piaget, J. (1945). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Prieto Mora, Ana Karina. (Junio de 2010). *Actividades Recreativas para un Aprendizaje Significativo en las Escuelas Básicas*. Maracaibo, Venezuela: Universidad del Zulia . Obtenido de http://tesis.luz.edu.ve/tde_arquivos/70/TDE-2013-05-09T09:56:40Z-3904/Publico/prieto_mora_ana_karina.pdf
- Rangel, C. (2014). *Actividades recreativas como estrategias de aprendizaje para los docentes de la U.E. 12 de octubre*. Trabajo de grado de maestría, no publicado. Universidad, estado Mérida.
- Romero, (2012) *Estrategias didácticas a través del juego para la enseñanza de las matemáticas en los estudiantes de primer año Robinsoniano del liceo Carlos Rangel Lamus del municipio Junín*. Trabajo de grado de maestría, no publicado.
- Ruiz, C. (2008). *Metodología de la Investigación*. Perú: Limusa Universidad.
- Sambrano, J., y Steiner, A. (1996). *Los mapas mentales. Agenda para el éxito*. Caracas: Alfadil Ediciones
- Sánchez. (2014). *Estrategias recreativas y sus características*. México: Editorial Limusa.
- Santiago, J. (2013). *El juego cooperativo para el fortalecimiento de la autorregulación de la conducta de los estudiantes del 5to grado de la U.E. "San Lorenzo" de la parroquia Santo Domingo del municipio Fernández Feo, estado Táchira*. Trabajo de grado de maestría, no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio. Rubio, estado Táchira.
- Tamayo y Tamayo, M. (1994). *Diccionario de la Investigación Científica*. México: Limusa.

Torres, C. (2002). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Núcleo Universitario Rafael Rangel de la Universidad de los Andes, Mérida, Venezuela.

Torres, M. (1991). *Literalidad en la Educación Básica. La candidez de un niño. La lectura y la escritura: un binomio completo*. Consejo de Publicaciones de la Universidad de los Andes, Mérida, estado Mérida. Material Mimeografiado.

Universidad de Antioquia. (2015). *Lectura y Escritura. Niños Con N.E.E II*. [Documento en línea]. Disponible: http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura_escritura/estrategias.html [Consulta: 2018. Septiembre 2].

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2006). *Manual de trabajos de grados de especialización y maestría y tesis doctorales*. Caracas: Autor.

UNESCO. (1980). *Les jeux et les hommes. Définition et Classification du jeu*.

ANEXO



[ANEXO A]
INSTRUMENTO APLICADO

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN RECREACIÓN**

Estimado Docente.

El siguiente cuestionario ha sido diseñado con la finalidad de recopilar información sobre un estudio que se está realizando para dar cumplimiento a la elaboración del trabajo especial de grado, para optar al grado académico de Magíster en Recreación, cuyo título es: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA RECREATIVA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA”**. La información aportada es completamente confidencial y responder tomará unos pocos minutos. Le sabría agradecer no dejar ninguna pregunta sin contestar con la sinceridad y seriedad debida ya que ello depende del éxito de la presente investigación que va en beneficio de todos.

Agradeciendo de antemano su colaboración.

Atentamente.

**Prof. Gloribel Rincón
Investigador**

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS DOCENTES

Instrucciones: el presente instrumento posee una serie de ítems, con una valoración tipo cerrada llamada dicotómica, con las opciones: (SI) o (NO) Marque con una X en la casilla la respuesta que considere se ajuste a su criterio personal.

VARIABLE: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA RECREATIVA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

N°	ÍTEMES	SI	NO
DIMENSIÓN: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO			
<i>Representacionales:</i>			
1	¿Utiliza mapas mentales para que los estudiantes logren un aprendizaje significativo?		
2	¿Aplica juegos de desafío, para que los estudiantes logren un aprendizaje significativo?		
<i>Conceptuales</i>			
3	¿Utiliza mapas conceptuales para que los estudiantes logren un aprendizaje significativo?		
4	¿Usted mediante juegos de roles hace conocer a los estudiantes de un tema determinado?		
<i>Proposicionales</i>			
5	¿En clases usted conforma grupos de trabajo para obtener un mejor aprendizaje?		
6	¿Para reforzar el trabajo en equipo, realiza usted, juegos colectivos dentro del aula de clases?		
DIMENSIÓN: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA RECREATIVA			
<i>Tipos de juegos recreativos</i>			
7	¿Utiliza las clases de juego de imitación?		

8	¿Aplica en clases los juegos acuáticos?		
9	¿Desarrolla gymkanas?		
10	¿Utiliza en las clases juegos de mesa?		
11	¿Fomenta las clases con juegos de roles?		
12	¿Maneja durante las clases los juegos tradicionales?		
13	¿Practica encuentros pre deportivos con sus estudiantes?		
14	¿Programa juegos de desafío?		
15	¿Ejercita juegos colectivos con los estudiantes?		
<i>Importancia de los juegos recreativos</i>			
16	¿En el desarrollo de las clases utiliza el juego?		
17	¿Planifica minuciosamente los juegos para favorecer el aprendizaje significativo de sus estudiantes?		
18	¿Promueve el juego, como una vinculación entre aprendizaje serio y divertido?		



[ANEXO B]

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN RECREACIÓN**

Rubio, Abril 2022

Estimado Experto:

Por medio de la presente me dirijo a usted respetuosamente con la finalidad de solicitarle formalmente la validación del instrumento que se aplicará en la recolección de información para la investigación que se titula: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA RECREATIVA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA”**. Agradeciendo de antemano por su valioso aporte y colaboración queda de usted atentamente: Rincón Muñoz Gloribel Coromoto. Estudiante de Tutoría II de la Maestría en Recreación.

Anexos:

Cuestionario aplicado al personal docente de la U.E.E.Prof. Maximiliano Zambrano Duque (instrumento)

- Título y Objetivos de la investigación
- Cuadro de operacionalización de las variables
- Criterios para la validación del cuestionario.
- Tabla de validación del instrumento.
- Constancia de validación del instrumento.



Instrucción básica:

Marque con una “X” en el cuadro que represente la puntuación que usted, como evaluador del instrumento, le asignaría a cada uno de los planteamientos que a continuación se hacen.

Aspectos Generales del Instrumento:

	NA	1	2	3	4	5
1. Identificación de la organización que respalda la investigación						
2. Declara el objetivo del instrumento						
3. Se identifica claramente las preguntas con los objetivos señalados						
4. Plantea claramente las instrucciones para el llenado del instrumento						
5. Declara la confidencialidad de la información a recolectar						
6. Plantea, en términos generales, una buena diagramación						
7. Los Ítems se pueden leer con claridad (impresión del texto)						
8. Existe una buena distribución de la información (impresión del texto)						
9. Es legible el texto del instrumento						

Escala:

Puntuación mínima = 1;

Puntuación máxima = 5;

NA = No aplica

Observaciones



[Validez de Contenido]

Concepto básico:

“Se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que mide” (Hernández y otros, 1998, p. 236). “La validez de contenido determina hasta donde los ítems de un instrumento son representativos del dominio o universo de contenido de la propiedad que se desea medir” (Ruiz, 2002, p. 75)

Instrucción básica:

Marque con una “X” en el cuadro que represente la puntuación que usted, como evaluador el instrumento, le asignaría a cada uno de los ítems que consiente el instrumento, en cada uno de los aspectos que dimensionan a la validez de contenido.

De la validez de contenido del instrumento:

Ítems	Relevancia		Claridad		Sesgo		Observación
	Si	No	Si	No	Si	No	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							.
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							

**[ANEXO C]
CONSTACION DE VALIDACION**

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN RECREACIÓN

Constancia de Validación

Quien suscribe ciudadano (a) Ramírez M. Fernando con C.I. N°
V.- 18415730 de profesión _____, hago constar que he leído
y validado el instrumento diseñado por la Prof. RINCON MUÑOZ GLORIBEL
COROMOTO con C.I. N° V.-14783736, para recabar información de la investigación
titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA RECREATIVA PARA
FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES
DE EDUCACION PRIMARIA**". La cual forma parte de su trabajo de investigación
para optar al grado de Magister en Recreación de la Universidad Pedagógica
Experimental Libertador.

En la ciudad de UREÑA a los 12 días del mes de FEBRERO del 2018.


Firma del Validador



[ANEXO D]

CONSTANCIA DE ACEPTACION DEL TUTOR

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he leído el proyecto de trabajo de grado, presentado por la ciudadana, Gloribel Rincón para optar al Grado de "Magíster en Recreación", cuyo título tentativo es: **LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA RECREATIVA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACION PRIMARIA** ; y que acepto asesorar a la participante, en calidad de **TUTOR**, durante la etapa del desarrollo del trabajo de grado, hasta su presentación y evaluación.

En la ciudad de Rubio a los 15 días del mes de septiembre de dos mil dieciocho 2018.

Leymar Depablos
C.I.V-16420722



CURRÍCULUM VITAE

Gloribel Coromoto Rincón Muñoz

DIRECCION: AVENEIDA VENEZUELA, VIA PRINCIPAL EL
PALOTAL SECTOR MOYANO 9-53

Teléfono: 04247293584

Correo: glorhec@hotmail.com

Fecha de nacimiento: 12/12/1981

DATOS LABORALES: U.E.E. PROF. MAXIMILIANO ZAMBRANO DUQUE

DIRECCIÓN; PLAZA VIEJA CARRERA 9 ENTRE CALLE 8 Y 9 N°9-38

TELÉFONO: 02768834469

CARGO: ENLACE SUPERVISION MUNICIAPAL APOYO EDUCATIVO

AÑO DE INGRESO: 20/09/2004 HASTA LA ACUALIDAD

EDUCACION:

PRIMARIA: EL PALOTAL 1986/1993

CICLO BASICO: SAN ANTONIO 1993/1996

LICEO MANUEL DIAZ RODRIGUEZ: SAN ANTONIO: 1996/1998

SUPERIOR: UPEL RUBIO: 1999/2005 PROFESOR EDUCACION INTEGRAL

MAESTRIA: UPEL RUBIO (PRESENTACION DE TESIS) RECREACION.

BACHILLER ACADEMICO EN COLOMBIA 2021 ATLANTIS SYSTEM

RECONOCIMIENTOS: EVALUCION DE LOS APRENDIZAJES, CURRICULO, ARTES PLASTICAS, DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO, ETICA Y DOCENCIA, MUSICA Y ARTES ESCENICAS. 23/06/2005 UPEL RUBIO.

TALLER: SENSIBILIZACION PEDAGOGICA 23/05/2011 UPEL

I JORNADA DE EDUCACION INTEGRAL "REALIDADES Y ASPIRACIONES: RETOS DEL SIGLO XXI" 23/01/2003 UPEL

TALLER: PLANIFICACION EDUCATIVA 21/07/2010 UPEL

TALLER DE RECURSOS AUDIOVISUALES EN "ORIENTACION A LA CONDUCTA" 2003 CIPPSV SAN CRISTOBAL

CURSO DE ORTOGRAFIA Y REDACCION: 18/05/2000 UPEL

CURSO: HABILIDAD NUMERICA: 15/05/2000 UPEL

CURSO: LECTURA TECNICA COMPRENSIVA Y PROCESAMIENTO DE MATERIAL INTELECTUAL NIVEL II
29/10/2009 CIPPSV SAN CRISTOBAL

CURSO AUDIOVISIAL "LA FELICIDAD ESTA EN TI 2008 CIPPSV

CURSO: PRIMEROS AUXILIOS NIVEL 1 2006 UNET- PROTECCION CIVIL SAN CRISTOBAL

CURSO DE FORMACION ADUANERA Y TRIBUTARIA 2014 SAN CRISTOBAL SENIAT

CURSO: HERRAMIENTAS PARA ENTRENADORES PERSONALES FUNDADREF 2016 FALCON

CURSO DE NEUROENTRENAMIENTO 2016 INSTITUTO GRAN COLOMBIA SAN CRISTOBAL