



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y
PLANEAMIENTO EDUCATIVO
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



**JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA TURISMO EN LA
U.E “LITIN” LICEO DE TECNOLOGÍA INDUSTRIAL, DEL ESTADO
CARABOBO.**

TUTORA: ARELIS MARCANO

AUTORA: DANIELA CASARES

Bárbula, septiembre 2013



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y
PLANEAMIENTO EDUCATIVO
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



**JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA TURISMO EN LA
U.E “LITIN” LICEO DE TECNOLOGÍA INDUSTRIAL, DEL ESTADO
CARABOBO.**

**Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar el título de
licenciada en Educación.**

AUTORA: DANIELA CASARES

Bárbula, septiembre 2013

DEDICATORIA

Primeramente a Dios, por darme la vida, es la fuente verdadera de amor y sabiduría. Me dio las fuerzas necesarias para seguir luchando en los momentos más difíciles de mi carrera.

A mi Madre Betty que amo con toda mi alma, por ser el apoyo más grande, mi confidente y mi verdadera guía durante todos mis estudios. Sus grandes consejos están dentro de mi corazón. Quien me permite ser la alegría de ser su única hija hembra, gracias por acompañarme en mi primera meta. Este, mi primer logro es dedicado a ti madre hermosa.

A mi Padre José que con sus palabras de aliento me motivo a seguir durante los momentos difíciles, mi mayor apoyo económicamente y espiritualmente, eres un excelente padre y Te amo por ser el mejor del mundo. De tu mano voy segura a cualquier lugar, este logro, mi primer logro es dedicado a ti padre hermoso.

A mis hermanos David y Daniel los quiero muchísimo, son parte de mi vida, gracias porque su carisma me ayudo a superar esos obstáculos que se presentaron durante mi carrera. Gracias por estar aquí hermanos, este logro es para ustedes.

A mi Mejor Amiga Avi que con su incondicional abrazo me hizo saber que detrás de tanto esfuerzo siempre viene una gran satisfacción y que en cada logro obtenido existe el suficiente alivio para emprender nuevas búsquedas., gracias por apoyarme en todo momento y más en los difíciles, este mi primer logro también es dedicado a ti, mejor amiga.

A todos mis familiares que siempre estuvieron presentes en cada momento de mi carrera, que se preocuparon por saber de mis avances, gracias a ustedes que también son parte esencial de este gran logro.

Por último y no por eso menos importante a JCJ por ser mis amigos y ser esa familia que no escogemos, por apoyarme y porque en los servidores e integrantes encontré a Dios siempre presente.

Daniela Casares.

ÍNDICE

Portada.....	i
Dedicatoria.....	ii
Resumen.....	vi
Introducción.....	7

CAPÍTULO I

Planteamiento del problema.....	10
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Justificación	15

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación.....	16
Bases Teóricas.....	25
Teoría del constructivismo.....	26
Aprendizaje Significativo.....	27
Formas del aprendizaje significativo.....	29
Tipos de Aprendizaje significativo.....	30
Estrategias Didácticas.....	33
Taxonomía de las estrategias didácticas.....	38
Clasificación de estrategias y técnicas según la participación.....	40
Características de las estrategias didácticas.....	41
Estrategias didácticas innovadoras.....	41
El juego.....	42
Juegos recreativos.....	43
Tipos de Juegos Recreativos.....	45
Recreación como bienestar Humano.....	46
Turismo y Recreación vinculación necesaria.....	49
Turismo.....	49
Tipos de turismo.....	50
Programación del contenido de Turismo.....	51
Bases Legales.....	52

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Paradigma de la investigación.....	59
Tipo de investigación.....	60
Diseño de investigación.....	60
Población.....	61
Muestra.....	61
Técnica de recolección de datos.....	62
Instrumento.....	62
Validez del instrumento.....	63
Confiabilidad.....	63
 CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	65
 CAPÍTULO V	
LA PROPUESTA.....	97
 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	107
 ANEXOS.....	111

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1.....	66
TABLA 2.....	69
TABLA 3.....	71
TABLA 4.....	73
TABLA 5.....	75
TABLA 6.....	77
TABLA 7.....	80
TABLA 8.....	83
TABLA 9.....	84
TABLA 10	85
TABLA 11.....	87
TABLA 12.....	88
TABLA 13.....	89
TABLA 14.....	91
TABLA 15	92
TABLA 16.....	94

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1.....	66
GRÁFICO 2.....	69
GRÁFICO 3.....	71
GRÁFICO 4.....	73
GRÁFICO 5.....	75
GRÁFICO 6.....	77
GRÁFICO 7.....	81
GRÁFICO 8.....	85
GRÁFICO 9.....	84
GRÁFICO 10.....	86
GRÁFICO 11.....	87
GRÁFICO 12.....	88
GRÁFICO 13.....	90
GRÁFICO 14.....	91
GRÁFICO 15.....	92
GRÁFICO 16.....	94



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y
PLANEAMIENTO EDUCATIVO
TRABJO ESPECIAL DE GRADO**



**JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA TURISMO EN LA
U.E “LITIN” LICEO DE TECNOLOGÍA INDUSTRIAL, DEL ESTADO
CARABOBO.**

Autora: Casares G., Daniela C.

Tutor: Arelis Marciano

Fecha: septiembre, 2013

RESUMEN

La siguiente propuesta tuvo como propósito incentivar el uso de elementos lúdicos y recreativos para la enseñanza didáctica de la asignatura Turismo de la U.E “Litin” de Valencia, Estado Carabobo, aunado a la modalidad de aprendizaje significativo. Este estudio se sustentó epistemológicamente en un paradigma cuantitativo. Así mismo, estuvo enmarcado en la metodología de un proyecto factible, bajo un diseño de campo de tipo descriptiva. La presente investigación tuvo una población conformada por 28 estudiantes y 1 docente, con una muestra representativa donde toda la población fue encuestada. Se empleó un instrumento, conformado por un cuestionario dicotómico, de treinta y un (31) ítems, se evaluaron tres dimensiones: Aprendizaje significativo, Estrategias didácticas con juegos recreativos y Turismo. Este instrumento, fue validado por profesionales especializados en esta área de estudio, se estableció la confiabilidad al utilizar una fórmula estadística de Alfa de Cronbach, esta arrojó un grado de confiabilidad de 0.90 lo que demuestra ser un instrumento altamente confiable. Paralelamente fueron representados cada uno de los resultados, para una clara visualización de los mismos fueron utilizadas barras de colores para así diferenciar las respuestas que fueron obtenidas, tanto de los estudiantes como del docente encuestado, demostrando a través de gráficos particulares hallazgos, revelando importantes conclusiones donde la falta de estrategia está presente en la institución y la motivación del docente hacia el estudiante no existe, dichas conclusiones dan pie a plantear una propuesta que ayude y beneficie tanto a estudiantes como docentes, dicho supuesto está basada en la aplicación de juegos recreativos, donde los objetivos principales serán incentivar, capacitar y promover a los docentes para la aplicación de los juegos programados, con metas y tareas con

finalidades particulares, para de este modo concretar conocimientos, se finalizará esta propuesta con una serie de recomendaciones para que sea ejecutada de manera factible.

Palabras claves: Juegos recreativos, estrategias didácticas, aprendizaje significativo, Turismo.

Línea de investigación: Turismo, Trabajo y desarrollo Endógeno.

Temática: Cultura, sociedad y Educación.

Sub-temática: Didáctica en la enseñanza del Turismo.

INTRODUCCIÓN

A medida que la sociedad se vuelve más compleja, el hombre siente la necesidad de recrearse, porque, las distintas actividades que realiza (laborales, educativas y científicas) ocupan la mayor parte de su tiempo. Razón por la cual; en la actualidad la persona presenta cada día estrés.

De esta manera los juegos recreativos constituyen un medio de escape para las tensiones físicas y psíquicas. Por ello las actividades recreativas son consideradas acciones básicas para la formación integral del individuo en los primeros años de vida. Pues, este mediante los juegos recreativos aprende distintos conocimientos en contacto directo con el ambiente que lo rodea, en un clima de alegría y felicidad.

No obstante la recreación, ha sido desconocida en la educación venezolana. Específicamente en la programación de la Educación Básica, en la cual se contempla su enseñanza, solamente en el área de educación física y se ignora como estrategia de enseñanza en el resto de las asignaturas del plan curricular.

De allí surge el presente estudio, en el que se plantea el problema de la falta de juegos recreativos como estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en la asignatura Turismo, dando a conocer que la recreación y el turismo van de la mano.

En efecto, el análisis del mencionado problema señala como causa a la educación tradicional. La cual se caracteriza por impartir contenidos que el educando debe memorizar, es decir la adquisición mecánica de conocimientos, también porque el educador olvida e intereses del estudiante y solamente es un dador de información,

mostrando a su vez los estudiantes comportarse como un ser pasivo, memorístico y repetitivo.

Por otro lado, el compromiso del estudiante con su propio proceso de aprendizaje es fundamental. Sin embargo, para que exista un interés en la enseñanza no puede depender sólo de la disposición del estudiante, sino, que es necesario que alguien abra esa posibilidad planteando relaciones, pidiendo analogías, exigiendo ejemplos, mostrando conexiones nuevas.

Esta tarea corresponde al docente, quien es la imagen principal dentro del aula mediante la utilización de juegos recreativos como estrategias didácticas en los distintos contextos en los que se desenvuelven los estudiantes, de un aprendizaje enriquecedor, fortalecedor y garante de un proceso educativo enmarcado en los intereses, aptitudes, cognición, habilidades y destrezas de quienes se están educando o formando.

Al utilizar el juego recreativo como estrategia didáctica es posible desarrollar una mejor enseñanza y un aprendizaje significativo y eficaz, se busca despertar el interés y la motivación de los estudiantes de manera que éstos encuentren sentido y placer a la experiencia de aprender y participar activamente en la construcción de su propio proceso de adquisición de conocimientos, experiencias y vivencias.

En la presente investigación se hace un estudio de los juegos recreativos como estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en la asignatura Turismo que puedan ser utilizados en el aula de acuerdo a las necesidades, intereses, motivación y nivel académico del grupo con el cual se trabaja. Los mismos pueden ser aplicados al inicio, durante el desarrollo y al culminar una clase, siendo utilizados de manera

adecuada, consciente y planificada previamente, de tal manera que favorezcan el desarrollo y despierte el interés de los estudiantes en las diferentes asignaturas, específicamente turismo.

En referencia a la estructura de la presente investigación se expresa que está diseñada en cinco capítulos los cuales son; El capítulo I donde está presente el problema planteado, hace referencia a la situación de la cual se desprende la presente investigación, los objetivos y la justificación de la misma.

El capítulo II basado en el marco teórico que aborda los antecedentes, bases teóricas que sustentan el juego recreativo, las estrategias didácticas y el aprendizaje significativo para la asignatura turismo, desde una perspectiva más cercana al ejercicio de la profesión docente y las bases legales.

El capítulo III donde se encuentra el marco metodológico con el paradigma, tipo y diseño de la investigación, la población, muestra, técnica e instrumento de la recolección de los datos que se emplearon en la investigación, también la validez y confiabilidad del instrumento y el instrumento de evaluación que fue aplicado.

El análisis de los resultados obtenidos, se presenta en el capítulo IV donde el resultado porcentual se dan a conocer a través de los gráficos de barras y su debida interpretación, esto permitió que se generará unas conclusiones que conllevaron a la elaboración de una propuesta que es el capítulo V la propuesta, donde se enmarca la necesidad de aplicar los juegos recreativos, donde los objetivos y meta principal será incentivar, capacitar y promover a los docentes para la aplicación de los mismo, para concluir con unas recomendaciones necesarias para que la propuesta pueda llevarse a

cabo de la mejor forma. De la misma manera encontrando por ultimo la bibliografía y los anexos de la investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El ámbito mundial del presente milenio se caracteriza por la sociedad del conocimiento en la que juega un papel clave la educación, la innovación y la creatividad de las personas para responder a los cambios. El avance de los países depende del ritmo de aprendizaje de la gente y de los mecanismos institucionales que se utilizan para producir, evaluar y difundir conocimientos que respondan a las necesidades de desarrollo social y científico-tecnológico.

La sociedad que está emergiendo se denomina sociedad del conocimiento, por el valor que éste tiene en el proceso productivo, constituyéndose la educación permanente en la respuesta pedagógica estratégica para dotar a las personas de las competencias necesarias que les permitan enfrentar los cambios.

De esta manera, la educación se integra a un mundo cambiante, complejo e incierto, donde cada día aparecen avances en los sistemas de información, nuevas teorías, paradigmas para entender la vida y diferentes formas de interacción social.

Esto es evidente en el ámbito laboral, ya que los novedosos métodos de producción requieren un recurso humano altamente capacitado y tecnificado, que sea capaz de abordar el acto productivo con una visión de conjunto, y en donde los procedimientos y estrategias innovadoras y creativas sean una constante con el quehacer diario, aspecto éste que en la actualidad encuentra la mayor dificultad en un sistema de enseñanza y aprendizaje que está desfasado con todas las innovaciones que en el campo didáctico internacional se están desarrollando.

La política educativa en Venezuela está orientada hacia el mejoramiento de la calidad, incremento de la cobertura y modernización de la estructura administrativa del sistema educativo, a través de la revisión y reforma de todos sus niveles y modalidades, razón, por la cual se le ha dado énfasis al proceso de descentralización, como una estrategia orientada a dar mayor autonomía de gestión a los centros educativos; y por otra parte, generar cambios profundos en la profesión docente para la transformación de las prácticas pedagógicas.

Sin embargo la educación venezolana se encuentra afectada notablemente por diversos factores, entre los que se pueden mencionar la deserción escolar, la deficiencia en el aprendizaje, el bajo rendimiento, la apatía, la desmotivación, la baja autoestima y los problemas socioeconómicos, políticos, culturales y éticos.

Este panorama se constituye en un reto: transformar el país para que todo hombre y toda mujer tenga acceso a los beneficios que se generen socialmente y pueda participar en la construcción de la sociedad a través del trabajo y de la convivencia colectiva. Frente a estos retos, la educación debe desarrollarse alrededor de la formación individual y ciudadana, y en ese marco, orientar sus transformaciones procurando dar respuesta a la generación de ciudadanos deliberantes y participativos, capaces de comprender y operar modificando sus entornos de vida y trabajo, dando relevancia al papel del conocimiento en la creatividad, la innovación, la resolución de problemas, la excelencia en el trabajo, al enfrentar los cambios y permitir la integración cultural a través de la transmisión de valores que propicien la convivencia, la responsabilidad social, la solidaridad, la democracia y la paz, de acuerdo con los lineamientos establecidos en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999).

Es importante resaltar es la concepción del educador y del educando en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este aspecto, la educación no puede seguir concibiéndose bajo la óptica de que el docente enseña y el alumno aprende, sino que hay que asumirla desde sus primeras etapas, con un sentido bidireccional donde el estudiante en interacción recíproca con el docente puede nutrirse, por lo que es importante implementar juegos recreativos como estrategias didácticas que promuevan la participación activa y armónica de todos los entes involucrados en el proceso.

Ahora bien, ese docente debe ser innovador que utilice juegos recreativos como estrategias didácticas con los educandos mediante su proceso de aprendizaje, esto podría despertar en ellos el interés y a la vez permitiría mejorar y mantener el nivel académico de los estudiantes. Además, ser asertivos en la selección de estrategias que lo lleven hacia el logro de un aprendizaje significativo y alcanzar su propio proceso enseñanza-aprendizaje. Así mismo, el docente, como pieza clave en estrategias didácticas dentro del aula, debe también actualizarse en cuanto a las nuevas metodologías y estar a la par en el uso de estrategias adecuadas a la nueva realidad social que involucra a todos por igual.

Desde esta perspectiva los liceos juegan un papel fundamental como toda casa de estudio del país; sin importar el nivel de estudios que se impartan todos son de suma importancia. Pues es así que en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin”, ubicado en el municipio Valencia del Estado Carabobo presenta una problemática en la falta de juegos recreativos como estrategias didácticas, que faciliten el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en 4to año, no existen profesores capaces de dar el primer paso para innovar la clase, para hacerlo diferente, de impartir objetivos de manera fuera del esquema tradicional, eso hace que el estudiante no alcance un aprendizaje significativo, pues la falta de motivación en

clases, la apatía del estudiante hacia el autodescubrimiento, la pasividad de mantener el paradigma donde el docente es quien dicta, explica y da la clase, mientras el estudiante es un ser dogmático que cree todo lo que oye, hace sólo lo que se le pide e investiga poco.

Por parte del docente son utilizadas las estrategias tradicionales como el dictado, el cuestionario, la exposición parcelada, la prueba escrita para evaluar conocimientos y la explicación repetitiva de un contenido, dificultan que el estudiante aprenda de manera significativa. En raras ocasiones, los docentes ponen en práctica actividades ya sean juegos recreativos o actividades divertidas que motiven a los educandos a desarrollar habilidades y destrezas orientadas al logro de aprendizajes significativos, siendo este otro de los principales indicadores que develan el problema.

El repetitivo uso del apunte, copiado en el pizarrón, para que luego los estudiantes copien en sus cuadernos, provoca en ellos cansancio de manera que bostezan en clases y les da sueño, manifiestan aburrimiento demostrando que no prestan atención a la clase y se colocan hablar con otros estudiantes, una actitud desmotivada donde le dicen al docente que no quieren realizar las actividades porque tienen flojera y a veces hasta frustración o rabia cuando se termina la hora de la clase y el docente tiene que borrar lo escrito porque finalizó la hora estipulada para la misma y debe dar inicio en otra área con la misma rutina y ellos aún no han terminado de copiar, o en muchas ocasiones no copian ya que les parece muy largo la teoría. Esto genera descontento y poca motivación de manera que al salir de clase ellos mismos se dicen que la clase fue aburrida, haciendo comentarios hasta que llega la próxima hora de clases para continuar en el aula donde deberán continuar escribiendo y oyendo lo que el docente escribe y dice.

Ante tal problemática, los estudiantes continúan siendo seres pasivos donde no realizan ni aportan opiniones a los objetivos dados, donde la asignatura Turismo es una asignatura teórica más, donde no existe la interacción dinámica entre el docente y los estudiantes, donde solo absorben conocimientos teórico y no vivenciales; situación que desmejora la calidad de la enseñanza de estos educandos, quienes al culminar el año escolar no habrán ganado motivación ni estrategia para un mejor aprendizaje.

De lo anteriormente expuesto, surgen las siguientes interrogantes:

- ¿Qué tipo de estrategias didácticas utilizan los docentes en el aula para que el estudiante obtenga un aprendizaje significativo?
 - ¿Cuáles Estrategias didácticas pueden utilizar los docentes en forma asertiva para lograr que los estudiantes aprendan de manera significativa?
 - ¿Cómo Influyen las estrategias didácticas en el nivel académico de los estudiantes?
- ¿Con los juegos recreativos como estrategias didácticas puede existir un aprendizaje significativo en la asignatura Turismo?

1.1 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General:

Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.

Objetivos Específicos:

- ✓ Diagnosticar el tipo de estrategia didáctica que utilizan los docentes en el aula para que el estudiante obtenga un aprendizaje significativo.
- ✓ Identificar las estrategias didácticas que utilizan los docentes en forma asertiva para lograr que los estudiantes aprendan de manera significativa.
- ✓ Diseñar Juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Justificando institucionalmente, la presente investigación es un gran paso hacia una nueva visión, beneficiándose tanto los estudiantes, padres, docentes y personal administrativo de la institución. En la medida en que se vaya concretando, se irán abriendo nuevos caminos hacia un aprendizaje constructivista, interdisciplinario y globalizador que ayudará al estudiante en formación, a tomar conciencia de la complejidad en la realidad que le rodea, a involucrarse más en ella y en consecuencia a plantear o buscar soluciones a los problemas que le afecta. Todo esto redundaría en un mejor nivel académico, y el estudiante altamente motivado por aprender, conocer, hacer, ser y convivir.

La comunidad estudiantil se beneficiará porque mejorarán el rendimiento y la calidad de educación, podrán dominar destrezas, habilidades y aptitudes tanto en la asignatura Turismo como en las demás. Los docentes tendrán la oportunidad de capacitarse para un nuevo reto de utilizar juegos recreativos como estrategias didácticas y lograr desarrollar el pensamiento crítico y un aprendizaje significativo en sus estudiantes. Los padres de familia porque se encuentran involucrados directamente en la educación de sus hijos. Para el personal administrativo de la institución por el mejoramiento de la calidad de la educación.

En el ámbito social, se pretende brindar al estudiante de manera sostenida, condiciones ambientales, pedagógicas que favorezcan el óptimo desarrollo de éstos en los aspectos cognitivo, emocional, social, psicomotor , físico; con el propósito de fortalecer la salud, educar, desarrollar y mejorar tanto las cualidades como los hábitos motrices necesarios, para la vida y para la creación de un ciudadano preparado para la participación activa, productiva en la futura vida personal, social y cultural del entorno que le rodea.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES

Para el desarrollo de toda investigación es fundamental apoyarse en otras obras que han sido realizadas por otros autores o investigadores ya sean tanto a nivel nacional como internacional y que estén relacionadas con el tema objeto de estudio con el propósito de recopilar información sobre el fenómeno planteado. En este sentido, se presentan a continuación una serie de estudios que han servido de apoyo para el desarrollo de esta investigación por guardar estrecha relación con el tema de estudio.

Para Acevedo, R (2012) en su trabajo titulado “Estrategias Didácticas en el Fortalecimiento de las competencias académicas del docente en el área de Educación para el Trabajo en el Liceo Antonio Minguet Letterón” el cual tuvo como objetivo general diagnosticar las estrategias didácticas en el fortalecimiento de las competencias académicas del docente en el área de Educación para el Trabajo en el liceo Antonio Minguet Letterón, y como objetivos específicos identificar, determinar, diseñar y proponer estrategias didácticas en los estudiantes de la institución ya mencionada en el área de Educación para el Trabajo.

El estudio se basó en que se proporcionaron estrategias para fortalecer las competencias del docente en el área de Educación para el Trabajo, donde se evidenció que la motivación estudiante-docente es asertiva, lo que se considera como una oportunidad para los docentes, por cuanto se visualiza que la información que se

les suministrará para aplicar estrategias androfóbicas funcionaria para dar efectivo cumplimiento en los objetivos de la materia en el área de Educación para el Trabajo.

La relación que guarda el presente antecedente con la investigación a realizar, radica en el hecho de que ambas tienen como fin la generación de estrategias nuevas e innovadoras que propicien al estudiante aprendizajes nuevos y significativos mediante actividades estratégicas directamente de dicho docente.

Para Tinedo, M (2012) en su trabajo titulado “Diseño de Estrategias Pedagógicas orientadas al Estímulo de la práctica deportiva en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Carlos José Bello” Valle de la Pascua, Estado Guárico. La presente investigación se realizó con la finalidad de diseñar estrategias pedagógicas orientadas al estímulo de la práctica deportiva, en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Carlos José Bello”, de Valle de la Pascua, estado Guárico. Este estudio se sustenta en epistemológicamente en un paradigma cuantitativo, y ontológicamente se sustentan en la teoría del aprendizaje como proceso y como producto de Gagné.

Asimismo, está enmarcado en la metodología de un proyecto factible bajo un diseño de campo descriptivo, presenta como objetivo general Diseñar estrategias pedagógicas orientadas al estímulo de la práctica deportiva en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Carlos José Bello”, de Valle de la Pascua, Estado Guárico, como objetivos específicos diagnosticar, describir, establecer y elaborar estrategias pedagógicas orientadas al estímulo de la práctica deportiva, dirigida a los y las docentes de la institución en estudio.

En la institución antes mencionada se concluye que existe un alto porcentaje de docentes que no emplean estrategias pedagógicas orientadas a incentivar la práctica deportiva, y que también desconocen todos los beneficios que aportan las mismas al desarrollo integral de los estudiantes de dicho nivel; por lo que se desarrolló una propuesta para solventar el problema encontrado. Esta investigación aporta razones de seguir adelante con las estrategias recreativas innovadoras donde el docente promueva el interés de los estudiantes de cualquier área, para así tener un aprendizaje significativo, de manera que actualmente puedan relacionarse con el entorno que los rodea, teniendo actitudes positivas en las situaciones que se presenten.

Guignan D, (2011) en su trabajo titulado “Estrategias de Gerencia Didáctica de práctica de Oficina de 4to año Técnico Medio en la Unidad Educativa San Antonio” Estado Carabobo, plantea en sus objetivos de la investigación proponer estrategias de gerencia didáctica en la enseñanza de práctica de oficina de 4to año técnico medio en la U.E San Antonio, se ubico en la modalidad de investigación de campo, basado en una investigación descriptiva de campo, planteando así una fase diagnóstica para establecer la realidad en estudio, donde se determinaron los contenidos de prácticas de oficina del año ya mencionado, donde los estudiantes presentan mayor deficiencia, así como también, las estrategias de enseñanza – aprendizaje empleados por los docentes de prácticas de oficina en la institución.

Se evidenció, la importancia de la gerencia didáctica en el proceso de aprendizaje docente-estudiante. En atención a ello el estudio propone estrategias para un aprendizaje significativo, para el desarrollo del individuo de forma integral.

De la misma forma Velasco de Brito (2010) en su trabajo titulado "Estrategias de enseñanza para el desarrollo de aprendizajes significativos en los alumnos del 6to grado de la Unidad Educativa Virgen de la Trinidad" Valencia, Estado Carabobo. La presente investigación se trazó como objetivo desarrollar aprendizajes significativos en los alumnos del 6to grado de la U.E Virgen de la Trinidad mediante el uso asertivo de Estrategias de Enseñanza en el aula basándose en las teorías de Aprendizaje Significativo de Ausubel (1986) y la Sociocultural de Vygotsky (1998). Teniendo como objetivo general Desarrollar aprendizajes significativos en los alumnos del 6to. Grado de la Unidad Educativa Virgen de la Trinidad mediante el uso asertivo de estrategias de enseñanza en el aula, como objetivos específicos indagar e identificar las estrategias de enseñanza realizadas por el docente en el aula, ejecutar y evaluar las estrategias realizadas y propuestas por el docente en el aula de clase para un aprendizaje significativo y asertivo de los alumnos.

Es una investigación cuantitativa, diseño experimental, tipo pre-experimental con pretest y posttest, de acuerdo a los resultados obtenidos, se planificó y ejecutó un plan de actividades que permitió el conocimiento y manejo de nuevas estrategias de enseñanza antes, durante y al término de cada clase. Ello permitió concluir que el uso asertivo de Estrategias de Enseñanza en el aula, coadyuvan en el desarrollo de aprendizajes significativos en los alumnos.

De esta manera la investigación antes mencionada aporta criterios importantes como el hecho de motivar intrínsecamente a los estudiantes con la finalidad de que le den más valor al hecho de aprender y no al del éxito o fracaso. De la misma forma aporta la actualización veraz de los docentes de acuerdo a las distintas estrategias que puedan emplear.

Para Piñero y Seijas (2009) “Proponer un Programa de Recreación, Turismo y Tiempo Libre para la Administración del Sector Público. Caso de estudio, Alcaldía del Municipio Guacara – Edo. Carabobo”. Esta investigación tiene como objetivo primordial el hacer una propuesta de un programa de recreación, turismo y tiempo libre para la administración del sector público, caso: Alcaldía del Municipio Guacara, Edo. Carabobo. Dicha indagación plantea que la recreación concientiza a la persona como ser humano, la hace ver, disfrutar y sobre todo aprender muchas cosas en el campo laboral no es posible acceder con facilidad, ya que las cargas laborales no son favorables para los empleados.

Asimismo, plantea objetivos específicos como; Conocer las preferencias en materia recreativa, turismo y utilización del tiempo libre de los trabajadores de la Alcaldía del Municipio Guacara – Estado Carabobo; Evalúa las características físicas y de infraestructura de la Alcaldía del Municipio Guacara – Edo. Carabobo; Determinar oportunidades de recreación, turismo y tiempo libre de los trabajadores de la Administración Pública. Caso Alcaldía del Municipio Guacara – Edo. Carabobo, según lo establecido en su convención colectiva; Diseñar un Programa de Recreación Turismo y Tiempo Libre, que sea integral, participativo, variado y que sea factible para la Alcaldía del Municipio Guacara – Edo. Carabobo.

Dicha investigación se puede catalogar de tipo mixta, ya que presenta características de la investigación de documental y a su vez de campo con carácter descriptivo. También obtiene la clasificación de proyecto factible, debido a que está orientada a identificar y resolver un problema real que se está viviendo en la Alcaldía del Municipio Guacara, Estado Carabobo.

Luego de analizar los objetivos propuestos, Piñero y Seijas llegan a la conclusión que son necesarias las actividades que proporcionen descanso, recreación

y experiencias turísticas; beneficiando de esta manera por una parte a la institución que se encontraría apegada completamente a las leyes que exigen este tipo de programas y por otro lado al mismo trabajador, ya que lo mantendría motivado e identificado con la institución, así como también aumentaría la integración entre los grupos de trabajo y aseguraría un sistema que minimice generación de problemas de salud debido a la fatiga o el estrés.

De esta misma forma, la investigación ya realizada, aporta aspectos importantes, ya que establece a los programas de recreación como productivos, accesibles, motivadores de manera que el lugar donde estas actividades se impartan sea cuales sea, debe ser con propósitos, a fin de lograr una estabilidad emocional con la comodidad del entorno.

Molina R, (2008) “Estrategias Dirigidas al Docente de la Segunda Etapa de Educación básica para facilitar la implementación del Área de Ambiente y Turismo en el Currículo Básico Regional” Mérida – Venezuela. En esta investigación el autor atribuye la importancia de las estrategias dirigidas por el docente son fundamentales especialmente en la escuela, el cual moldea corrige y enseña a usarlas correctamente mediante el enriquecimiento del área de ambiente y turismo donde el estudiante manifiesta sus emociones y un buen vocabulario a fin de estimular el desarrollo que permita su conocimiento cognoscitivo, afectivo y social.

La importancia de esta investigación parte de sus objetivos, donde el general propone Estrategias Dirigidas al Docente de la Segunda Etapa de Educación básica para facilitar la implementación del Área de Ambiente y Turismo en el Currículo Básico Regional. Estudio de caso: Unidad Educativa “Gran Mariscal de Ayacucho del municipio campo Elías del estado Mérida, las estrategias mencionadas son

aquellas que faciliten al docente de la segunda etapa el aprendizaje del área de ambiente y Turismo, como actividades fuera del aula, dinámicas de grupo, juegos de acuerdo al tema, entre otras.

A su vez el objetivo general se relaciona completamente con los específicos que plantean: el Determinar las estrategias que utiliza el docente para el área de ambiente y turismo en sus alumnos; Conocer como es la interacción entre los docentes acerca de las estrategias que faciliten la implementación del área de ambiente y turismo en el currículo básico regional; Determinar si los docentes en estudios utilizan estrategias en planificación para orientar a los niños en el área de ambiente y turismo.

Es importante resaltar que dicho trabajo es de tipo documental y descriptivo aplicado al método cualitativo con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza con apoyo principalmente en antecedentes históricos divulgados por varios autores dentro de la originalidad de estudio. El diseño se refirió a la explicación de un modelo, descriptivo de campo.

La investigación concluye con que las estrategias para la preparación de los profesores en cuestiones del medio ambiente y turismo presupone el desarrollo de acciones situando al estudiante como centro del proceso educativo, dándole un gran aporte a la investigación que se realiza en pro de una mejora estudiantil que de manera innovadora pueda aprender.

El siguiente antecedente implica gran relevancia a la presente investigación puesto que está orientado hacia el estudio de la recreación como formación y uso del tiempo libre.

Por lo tanto Meza J, (2008) con su investigación: Recreación, formación y uso del tiempo libre en el desarrollo de una anatomía social de conexión entre la vida – escuela en el educando del séptimo grado en la U. E “Herminio León Colmenares”, describe la importancia y el grado de participación de los actores responsables de la recreación, formación y uso del tiempo libre del educando del séptimo grado en la U.E. “Herminio León Colmenares” del distrito escolar N° 1 del estado Barinas, en pro del desarrollo de una anatomía social en la conexión vida – escuela.

El diseño es descriptiva de campo, de tipo correlacional, donde sus niveles están fundamentados y centrados en los principios del currículo básico nacional con el propósito implícito de abrir y conectar al educando, la escuela para el fortalecimiento con la anatomía social, garante del entendimiento, solidaridad, la tolerancia entre los individuos en las transiciones de formación y configuración de la personalidad del educando.

Para ello se tomó en cuenta a sus actores en dos contextos estelares. Las escuelas, los docentes, los educando, la familia, padres y representantes a quienes se les aplicó un instrumento de medición que responde a las características de una escuela descriptiva la cual permitió analizar y graficar cada uno de los indicadores operacionalizados para abordar los resultados que conllevó a la construcción del cuerpo de conclusiones y recomendaciones respectivas.

En este sentido, vale la pena mencionar algunas de las conclusiones que el autor pudo obtener a lo largo de su investigación. En primer lugar, se hizo evidente la escasez de orientación, tanto por parte del docente, como de los padres y representantes, acerca de la mejor manera de aprovechar el tiempo libre, teniendo en

cuenta que las actividades de recreación, son una alternativa para iniciar el cambio en las instituciones educativas, donde los alumnos pueden expresar sus emociones y sentimientos, adquiriendo una mejor comprensión del conocimiento teórico y abstracto con experiencias dentro y fuera de las aulas de clase.

Por otro lado, el autor, destaca que existe la necesidad que la escuela se prepare para ofrecer alternativas curriculares, con posibilidades de elección, capaces de satisfacer los intereses, preferencias e inquietudes, a fin de que éstos sean motivados en cuanto a la utilización del tiempo libre en actividades que desarrollen y despierten su interés, lo cual se traducirá en cambios en sus hábitos de estudio.

Finalmente, se resalta la inversión a corto y largo plazo de las actividades recreativas. El autor señala que los recursos destinados para este fin, se traducen en una formación que facilita en el joven un desarrollo integral, con plena conciencia del uso de todas sus facultades individuales, que más tarde serán las herramientas indispensables para incorporarse a la sociedad en forma eficiente y productiva y de esta manera una mejor adaptación al medio en el que la corresponda desenvolverse logrando una vida llena de logros y satisfacciones personales.

Esta investigación contribuye notablemente con la presente, ya que, se enfocó principalmente en la promoción de la recreación y uso del tiempo libre en este caso, en alumnos de séptimo grado. La relación más importante es que el objetivo principal del estudio es un grupo de personas, así tal como se plantea en esta investigación.

Montoya, Maduro y García (2008). Preferencias recreativas de los estudiantes de matemática y física de la UPEL. El presente estudio tuvo como propósito analizar las preferencias recreativas de los estudiantes de las especialidades de Física y

Matemática de la UPEL-Maracay. El diagnóstico fue dirigido según la participación de los estudiantes en las actividades deportivas recreativas, sociales recreativas, al aire libre, musicales, culturales y juegos de azar. El estudio se ubicó en la modalidad de una investigación exploratoria de campo de carácter descriptivo. De acuerdo a estos resultados se pudo concluir que los estudiantes de las especialidades de Matemática y Física de la UPEL Maracay, coinciden en tener preferencias en las actividades deportivas recreativas, sociales recreativas, musicales y culturales. En cuanto a la forma de participación, prefieren realizarlas los fines de semana, en horas de la tarde, de noche y en grupos, con una duración máxima de 2 ó más horas y de forma gratuita.

El estudio realizado tiene como objetivo principal Analizar las preferencias recreativas de los estudiantes de las especialidades de Física y Matemática de la UPEL-Maracay, como específicos presenta caracterizar los elementos socio-académicos de los estudiantes de las especialidades de Física y Matemática; Determinar las actividades recreativas que realizan los estudiantes de las especialidades de Física y Matemática, desde su perspectiva; Describir las actividades recreativas en las que se quisieran involucrar los estudiantes de las especialidades de Física y Matemática.

Este estudio guarda estrecha relación con el presente, debido a que ambos persiguen la búsqueda de las preferencias y participación de las personas en las actividades recreativas con el fin de mejorar el rendimiento, conocimiento y así el aprendizaje sea significativo en las materias netamente teóricas.

Osorio E, (2005) “I Congreso de Recreación y sus aportes al desarrollo Humano”. Según la autora, la premisa fundamental de esta conferencia es que el

desarrollo trasciende la adquisición de bienes materiales, los cuales por si solos no determinan la calidad de vida de las personas. En un país de múltiples pobreza, y dado que se da preeminencia a la pobreza económica por su impacto en la vida de las personas, la recreación se ve subordinada en la inversión a otras necesidades, en un marco de priorización donde es relegada a un último plano.

Asumir a la recreación como mediadora de procesos de desarrollo humano, significa comprenderla desde sus beneficios en cada una de las dimensiones de desarrollo de los seres humanos y tener claridad sobre las condiciones que hacen estos beneficios posibles.

La experiencia que se vive a través del juego y de formas jugadas, logran sacar a los sujetos de la comodidad de la rutina y facilitar la reflexión sobre sí mismo, sus condiciones y las de su entorno. La recreación ha de favorecer la diversión, es justamente la posibilidad de potenciar la dimensión lúdica de los sujetos como transversal a sus experiencias de vida, es una relación con el mundo desde sus posibilidades y no desde sus limitaciones. La construcción misma de un proyecto de sociedad es una de las tareas de la recreación.

BASES TEÓRICAS

El presente trabajo se realiza bajo la perspectiva constructivista del aprendizaje significativo, el cual concibe la instrucción como un proceso activo de obtención de conocimientos, donde el estudiantes es el constructor de su propio desarrollo, a través de la interacción con el medio que lo rodea, ya que es un ente cognitivo que posee una organización biológica que le permite, mediante la asimilación y acomodación, confrontar la información dada por el mundo exterior, estableciendo hipótesis en un proceso reflexivo interno y que no necesariamente es idéntico al mundo del adulto.

En otras palabras el desarrollo cognitivo no resulta de una suma específica de aprendizaje, sino de la interacción entre sujeto y el objeto de conocimiento.

La Teoría del Constructivismo Social

En relación con este postulado, Vigotsky (1979) señala que el constructivismo social es "Un enfoque que trata sobre la forma en que el ser humano aprende a la luz de la situación social y la comunidad de quien aprende" (p. 36). Por otro lado, el hecho central de esta teoría es la mediación pues a través de este proceso se puede llegar a un nivel más alto de verdad que haya sido probado socialmente.

Asimismo, el constructivismo social expone que el ambiente de aprendizaje óptimo es aquel donde existe una interacción dinámica entre los instructores, los alumnos y las actividades que proveen oportunidades para que los alumnos puedan crear su propia verdad, gracias a la interacción con los otros.

Esta teoría, por lo tanto, enfatiza la importancia de la cultura y el contexto para el entendimiento de lo que está sucediendo en la sociedad y para construir conocimiento basado en este entendimiento, esto quiere decir, que vale la pena entablar una comunicación fluida en el entorno educativo para que se construya el aprendizaje entre todos los participantes del mismo. (ob. cit.)

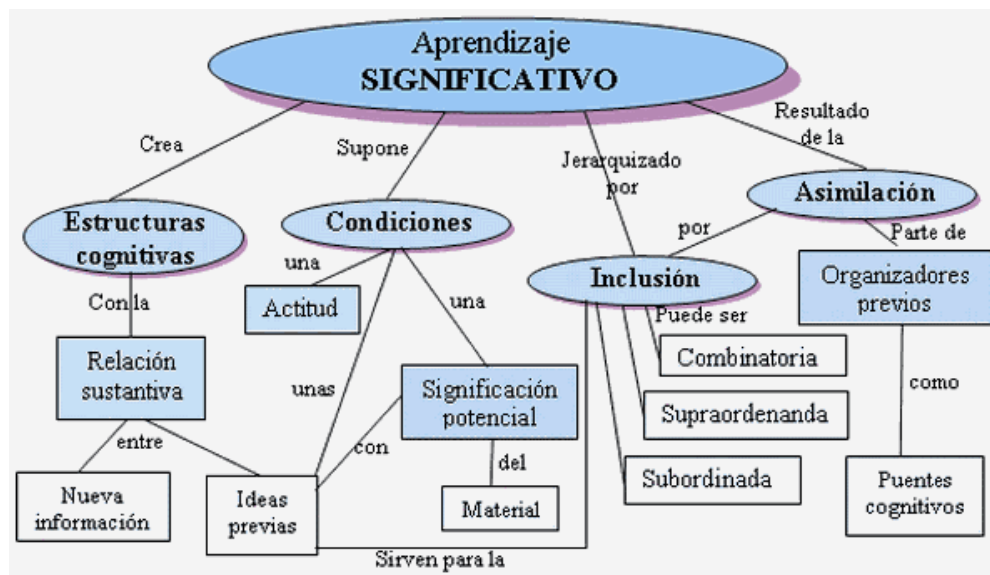
Interesa remarcar, que el constructivismo ayuda a que el estudiante tenga contacto directo con elementos cognitivos, para de allí formar una nueva conducta y/o competencia, a través de la cual creará estructuras mentales cognitivas de manera que pueda generar actividades de aprendizaje en la búsqueda de la excelencia educativa. Cabe señalar, que el enfoque constructivista facilita a los estudiantes

desarrollar actividades, tales como; los juegos recreativos, para fortalecer sus valores humanos.

Las contribuciones de Vigotsky como hemos visto anteriormente, tiene gran significado para la teoría constructivista y han logrado que el aprendizaje no sea considerado como una actividad individual y por lo contrario sea entendido como una construcción social.

El Aprendizaje Significativo

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 (1984), citados por 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 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:



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.

La TASA es una teoría psicológica debido a que se ocupa del proceso que los individuos realizan para aprender. Su énfasis está en el contexto de ese aprendizaje, en las condiciones requeridas para que se produzca y en los resultados. Según Rodríguez (2004), la Teoría del Aprendizaje Significativo aborda cada uno de los elementos, factores y condiciones que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que se ofrece a los estudiantes, de modo que adquiera significado para ellos. Pozo, 1989, citado por Rodríguez (2004), la considera una teoría constructivista, ya que es el propio individuo el que genera y construye su aprendizaje (p.2). En el mismo sentido, Díaz, 1989, citado por Díaz y Hernández (2002), señala que el aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información literal, el sujeto la transforma y estructura.

El aprendizaje significativo 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 (Ausubel, 1976, 2002; Moreira, 1997; citados por Rodríguez 2004, p.2). Al respecto, Díaz, 1989, citado por Díaz y Hernández, 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 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.

1. Aprendizaje subordinado:

A. Inclusión derivativa: La nueva información es 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

2. 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.

3. 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 señala tres tipos de aprendizajes, que pueden darse en forma significativa:

- **Aprendizaje de Representaciones**

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.

- **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.

- **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 inclusores 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 a la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario se cumplan tres condiciones:

- **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. (Coll,). 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.
- **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.

- **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.

Condiciones para que se dé el Aprendizaje Significativo en el Aula, desde los Juegos Recreativos como Estrategias Didáctica.

En los diferentes niveles de la educación venezolana, aún continúa la enseñanza tradicional. Enseñanza que promueve la dependencia intelectual y la adquisición de diversos conocimientos descontextualizados (Lanz, 1998).

Porque en dicho proceso el docente no enseña a pensar por sí mismo, buscar información, analizarla e interpretarla y menos a construir nuevos conocimientos.

Circunstancia que lleva a proponer **juegos recreativos como estrategia didáctica**, pues, la misma fomenta el aprendizaje autónomo en el alumno, es decir, ésta lleva él aprender a aprender de un modo independiente.

Ahora bien, la mencionada alternativa didáctica parte del conocimiento previo del aprendiz, ya que, éste es el cimiento para construir nuevos significados o aprendizajes. En efecto, el aprendizaje surge en la interacción del alumno con el grupo cultural al que pertenece. Además debe existir un objetivo de enseñanza que lleve al educando a dar nuevos significados. Para ello, el contenido a aprender debe ser potencialmente significativo.

Por tanto, el docente que orienta el aprendizaje, a partir de los juegos recreativos como estrategia didáctica, debe tomar en cuenta las diferencias individuales del aprendiz para alcanzar el aprendizaje significativo. En tal sentido, el educador propiciará en el estudiante el desarrollo de una actitud favorable hacia el aprendizaje.

Finalmente, la recreación y los juegos recreativos en la vida cotidiana del aula, persigue incrementar el deseo de aprender en el educando, porque éste debe asumir un papel activo que lo lleve a formarse con actitud de líder en su comunidad

Estrategias Didácticas

La didáctica (del griego didaskein, "enseñar, instruir, explicar") es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

Las estrategias didácticas, según Rojas A. (2012) "Son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje, además, son variadas y su finalidad es propiciar la participación activa de los estudiantes en las actividades propuestas para que logren avanzar en óptimo aprendizaje" (p. 38).

En este sentido, parafraseando lo postulado por el autor, puede asumirse que las estrategias didácticas son un conjunto planificado de técnicas que conducen a la comunicación de objetivos para el desarrollo del trabajo escolar. De este análisis se desprende que las estrategias didácticas contenidas en el presente trabajo, están basadas en la aplicación de juegos recreativos para el aprendizaje significativo de la asignatura turismo.

De igual manera De acuerdo con Camilloni (2003) las estrategias didácticas son "las formas en que el docente crea una situación que permita al alumno desarrollar la actividad de aprendizaje", es decir, hacer referencia a una acción planeada especialmente para una situación concreta. Al respecto, Farirstein y Gyssels (2003) indican que una estrategia didáctica puede planificarse

para una clase o una serie de ellas, especificando la forma de organizar el grupo, el orden de presentación de los contenidos, la preparación del ambiente de aprendizaje, el material didáctico a utilizar las actividades a realizar por los alumnos y el tiempo para cada una de ellas.

Existen diversas estrategias y la variedad depende de la creatividad del educador, por tanto, es recomendable combinar y articular diferentes estrategias de enseñanza a lo largo del tratamiento de un contenido, en diferentes clases o dentro de una sola. Al respecto, Feldman (2008, p.56) propone una serie de recomendaciones para la selección y preparación de estrategias didácticas:

Para planificar las estrategias: se debe organizar una esquema o mapa del contenido que quiere enseñar a trabajar con los alumnos, por cuanto esto le va a permitir al docente analizar qué posibles actividades se podrían hacer sobre ese contenido, decidir por qué tema es mejor comenzar, anticipar cuántas clases va a necesitar para los distintos temas y organizarlas, analizar qué partes podrían conectarse con lo que los alumnos ya saben y cuáles con lo que a ellos les interesa.

Asimismo, se debe considerar al momento de planificar las estrategias, utilizar a lo largo del desarrollo de un contenido y en las diferentes sesiones de clase, estrategias didácticas alternativas a la exposición directa en las cuales se planteen actividades como juegos o actividades en los que los alumnos deban reinventar los conceptos, proponer el desarrollo de proyectos de investigación por ellos mismos, utilizar formas de expresión no verbal como dramatizar, pintar en relación al tema que se está tratando, realizar trabajos de campo, entre otros.

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 (1992), la define 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.

Cabe destacar que esta disciplina es la encargada de articular la teoría con la práctica. Juan Amos Comenio fue quién acuñó la palabra didáctica en su obra "Didáctica Magna", desarrollada en 1657. Está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor
- El discente o estudiante
- El contexto social del aprendizaje
- El currículo

El currículo escolar es un sistema de vertebración institucional de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente cuatro elementos constitutivos: objetivos, contenidos, metodología y evaluación. Aunque hay países que en sistema educativo el elemento contenido lo llegan a derivar en tres, como lo son los

contenidos declarativos, actitudinales y los procedimentales. Es importante tener en cuenta el denominado currículum oculto que, de forma inconsciente, influye de forma poderosa en cuáles son los auténticos contenidos y objetivos en los que se forma el alumnado. Por ejemplo, un docente tiene que conocer el CNB (Currículum Nacional Base) de su país (porque no todos tenemos las mismas necesidades) para trabajar de una manera eficiente de acuerdo a lo que localmente se necesite.

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano.

Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la *escuela nueva*) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional).

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico).

Cabe distinguir:

- Didáctica general, aplicable a cualquier individuo. Sin importar el ámbito o materia.
- Didáctica diferencial, que tiene en cuenta la evolución y características del individuo.
- Didáctica especial o específica, que estudia los métodos específicos de cada materia.

Dentro la didáctica especial o específica se ubica a la Didáctica tecnológica. Con la incorporación de distintas tecnologías en educación, fue necesario pensar en estrategias de enseñanza y formas de uso adecuado que posibiliten mejores vínculos con el conocimiento. A partir de la década del 90 y con el aporte de diferentes teorías (lingüísticas, culturales y cognitivas) el acercamiento de la tecnología educativa y la didáctica fue mayor. Por ello el campo de la didáctica tecnológica se conformó como un cuerpo de conocimientos referidos a las nuevas prácticas de enseñanza. Pero este cuerpo teórico necesitó y necesita constantemente, incorporar trabajos empíricos y analizados a la luz de los debates teóricos y prácticas referidas a la tarea de enseñanza.

Una de las principales característica de la educación corporativa, que la distingue de la educación tradicional, es la posibilidad de adoptar una didáctica diferencial. Las características del público discente pueden ser conocidas al detalle.

Una situación de enseñanza puede ser observada a través de las relaciones que se «juegan» entre tres polos: maestro, alumno, saber, por que se analiza:

- La distribución de los roles de cada uno.
- El proyecto de cada uno.
- Las reglas de juego: ¿qué está permitido?, qué es lo que realmente se demanda, qué se espera, qué hay que hacer o decir para demostrar que se sabe.

(Ricardo Isaac Arévalo Herrarte)

Muy esquemáticamente se describen tres modelos de referencia:

- El modelo llamado «normativo», «reproductivo» o «pasivo» (centrado en el contenido). Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de «hacer pasar un saber».
 - El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos.
 - El alumno, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica.
 - El saber ya está acabado, ya está construido.
 - El modelo llamado «incitativo, o germinal» (centrado en el alumno).
 - El maestro escucha al alumno, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación (medios centros de interés de Decroly, cálculo vivo de Freinet).
 - El alumno busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada).
 - El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de ese saber pasa a un segundo plano).
- El modelo llamado «aproximativo» o «constructivo» (centrado en la construcción del saber por el alumno). Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el alumno y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas.
 - El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología).

- El alumno ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute.
- El saber es considerado en lógica propia.

Taxonomía de las estrategias didácticas.

Existen diversas taxonomías para clasificar las estrategias de enseñanza – aprendizaje, una de ella es la sugerida por Díaz Barriga (1993), que plantea que esta se pueden clasificar de acuerdo a:

- **El momento de uso y presentación de la secuencia didáctica**
 - De inicio o apertura (Preinstruccionales).
 - De desarrollo (Coinstruccionales).
 - De cierre (Posinstruccionales).
- **Su propósito pedagógico**
 - De sondeo o elicitación de conocimientos previos.
 - De establecimientos de expectativas adecuadas.
 - De motivación.
 - De apoyo a los contenidos curriculares.
 - De orientación a la atención de los alumnos.
 - De exploración y seguimiento.
 - De promoción de la discusión y la reflexión colectiva.
- **Su persistencia en los momentos didácticos.**
 - De rutina.
 - Variables o circunstanciales.
- **Según la modalidad de enseñanza.**
 - Individualizadas.
 - Socializadas

- Mixtas o combinadas.

Tipos y características de las estrategias didácticas

Según Velasco y Mosquera (2007) Existe una gran cantidad de estrategias y técnicas didácticas, así como también existen diferentes formas de clasificarlas. En este caso se presentan distinciones en dos diferentes ejes de observación: la participación, que corresponde al número de personas que se involucra en el proceso de aprendizaje y que va del autoaprendizaje al aprendizaje colaborativo y, por la otra, las técnicas que se clasifican por su alcance donde se toma en cuenta el tiempo que se invierte en el proceso didáctico.

Desde la perspectiva de la participación se distinguen procesos que fortalecen el autoaprendizaje, el aprendizaje interactivo y el aprendizaje de forma colaborativa.

Cuando se vincula en las tutorías académicas un espacio académico determinado, el concepto de consulta o revisión de exámenes se visibiliza frecuentemente. Al considerarlo como un espacio de enseñanza aprendizaje vinculante (varios espacios académicos), de forma planeada y coordinada de equipos docentes, grupos investigativos, el trabajo del estudiante se concentra en tiempos distintos y experiencias formativas e investigativas, diferentes a las consultas sobre dudas académicas.

***Clasificación de estrategias y técnicas según la participación:**

- **Autoaprendizaje.**
 - Estudio individual.
 - Búsqueda y análisis de información.

- Elaboración de ensayos.
- Tareas individuales.
- Proyectos.
- Investigaciones.

- **Aprendizaje interactivo.**
 - Exposiciones del profesor.
 - Conferencia de un experto.
 - Entrevistas.
 - Visitas.
 - Paneles.
 - Debates.
 - Seminarios.

- **Aprendizaje colaborativo**
 - Solución de casos.
 - Método de proyectos.
 - Aprendizaje basado en problemas.
 - Análisis y discusión en grupos.
 - Discusión y debates

Características de una Estrategia Didáctica

Para que el alumno pueda cumplir con las intenciones de aprendizaje previstas en el diseño de la estrategia didáctica, es necesario que éstas cumplan con ciertas características como:

- Ser Propositivas (darle cierta libertad de actuación al alumno).
Flexibles y adaptativas (ajustadas a las necesidades del alumno y el contexto cultural en el que se desarrolla).
- Intencionadas (si no existe una intención ni una planeación sistemática de la experiencia, no puede llamarse estratégica).
- Promover en el alumno los procesos de metacognición (reflexión del cómo se ha aprendido), autorregulación (planeación y control de los procesos de aprendizaje) y transferencia del aprendizaje a otras situaciones y contextos.
- Propiciar un aprendizaje recíproco, a través de la interacción con los demás aprendices.

Estrategias Didácticas Innovadoras.

Objetivos:

- Que los/as alumnos/as logren conocer el marco jurídico regulatorio del grupo social Familia que integran, y sus distintas modalidades en la sociedad actual.
- Que los estudiantes lleven el conocimiento teórico a la aplicación práctica, utilizando las Tics como recurso didáctico.
- Crear un clima donde el propio estudiante sea protagonista de su propia realidad y le dé su mirada crítica a los temas que investiga.
- Incentivar una conciencia de ciudadano desde su visión de estudiante y miembro de una sociedad.

Contenido de las Estrategias Didácticas Innovadoras

- Inicio
- Evaluación del proyecto

- Cierre

El Juego

Según Torres, C (2002) 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.

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

Juegos Recreativos

Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los **juegos recreativos**, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad) Monografías.com (2012). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y

nunca deben ser obligatorios para los participantes. En consecuencia, los juegos recreativos están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Según la “Subdirección General de Cultura Física Dirección de Activación Física y Recreación (2008-2012)” El juego recreativo es aquella dimensión donde el ser humano, se remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin mascarar ni caretas, donde todo – o casi todo – se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo, y el ser humano se remonta a lo más profundo de su ser. Los recreativos tienen la ventaja de poder ser aplicados tanto por maestros, padres de familia o voluntarios.

Asimismo Abreu, P (2005) dice que los **juegos recreativos** son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

El juego es una conducta intrínsecamente motivada, ninguna persona puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se pueda imponer, con violencia el sentido del juego a nadie. El juego recreativo es espontáneo hace que cualquier elemento se convierta en cosas divertidas y de provecho al momento de jugar.

Mediante el juego recreativo las personas pueden lograr:

- *Recreación y diversión.*
- *Liberación de energías*
- *Relaciones sociales.*
- *Objetivos físicos.*
- *Habilidades psicomotoras.*
- *Finalidades intelectuales.*
- Habilidades mentales

Analizando el juego desde el aspecto **psicomotor** vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. **Intelectualmente**, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo.

Los juegos no son un pasatiempo, constituyen una función que responde a una exigencia fundamental de la vida, por eso presentan toda una serie de características que los diferencia de cualquier otra forma de ejercitación física, estas son:

- Tienen por objetivo el gusto por jugar, sin otras complicaciones.
- Poseen flexibilidad en la interpretación y en el cambio de las reglas.

- Debe existir capacidad de aceptación por parte de los jugadores, de los múltiples cambios de rol que en ellos ocurre.
- Son actividades donde la acción física se ejecuta con elevado estado emocional, contribuyendo a mejorar el colectivismo, la seguridad en si mismo y la decisión.
- Tienen gran importancia los procesos comunicativos.
- Su finalidad no es la competición reglamentada, sino el placer de jugar por diversión.

Tipos de juegos Recreativos

Según Mujica (2004) los juegos sirven de diferentes formas o maneras, ya sea de distracción, como competencia, para el desarrollo de habilidades y destrezas, unión grupal, compenetración con las demás personas de nuestro alrededor. De la misma manera clasifica los juegos en:

- **Juegos Ecológicos:** El objetivo de este trabajo surge de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre los chicos y así estimular la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos, lo que implica en definitiva, mejorar nuestra propia calidad de vida.

Durante los juegos los chicos aprenderán lo que representa la Naturaleza y su fragilidad. Tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla. Y adoptarán conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la Naturaleza.

- **Juegos Individuales:** Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

- **Juegos Colectivos:** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia.
- **Juegos Cooperativos:** son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

La Recreación como bienestar humano.

El hombre el ser más complejo de la creación y el más perfecto, tiene un potencial inagotable de mejoramiento y de necesidades para lograr una vida satisfactoria y plena, lo que depende de sus características como ser complejo que debe ser clasificadas de alguna manera para ser analizadas y mejoradas. Así mismo, estas características atienden a la condición personal y humana de los hombres y su presencia comienza a insinuarse en la medida en que son satisfechas las necesidades humanas, estas corresponden a un nivel en que el ser humano busca no solo sobrevivir sino también el encuentro consigo mismo y el desarrollo de talentos, que no persiguen otra cosa que el goce y la felicidad; a este nivel corresponden necesidades como el amor, el afecto, el respeto, el amor propio, el poder y el control, la pericia y la ilustración, el prestigio, la satisfacción estética, el interés, la novedad y por supuesto la necesidad de recrearse y de tener bienestar propio. Epistia (2009).

Por lo tanto este hombre, siente la necesidad de una Recreación sana, que logre satisfacer sus apetencias y aspiraciones ya sean naturales, o culturales y de progreso. Al respecto, Butler (1969) (citado por Bolaño 2008), dice que la Recreación es una fuerza vital que influye en la vida de las gentes, es esencial para la felicidad y la satisfacción de la existencia, ya que mediante estas actividades el individuo crece, desarrolla su capacidad y su personalidad.

El problema de la recreación así no es de un lugar determinado, ni mucho menos de un grupo o región geográfica, es de todos los hombres, ya que estos aspiran a lograr el bienestar en el transcurso de su vida. Por eso las últimas décadas se han caracterizado por un esfuerzo consciente que pueda permitir el logro del bienestar, para la realización plena del ser humano. La recreación debe contribuir a elevar el nivel de calidad de vida de las personas, es decir elevar su nivel de bienestar.

Al respecto, Espitia (ob. Cit.), manifiesta que la Recreación es como una función creadora que debe partir del núcleo familiar para satisfacer las necesidades que en este campo tienen los niños, jóvenes, adultos y ancianos y extenderse luego a sectores más amplios, con el fin de favorecer condiciones de sociabilización, armonía, participación y creatividad dentro de un mundo cambiante.

En este sentido la Recreación pertenece a todos los hombres y ámbitos sociales en mayor o menor medida y por lo tanto es un problema de índole mundial, la cuestión de la Recreación está recibiendo considerable atención en los años recientes, en todo el mundo el hecho recreativo ha venido creciendo, se manifiesta en los pueblos como un índice de su desarrollo social e individual.

La recreación es un hecho social presente en la vida de todo individuo, a través de ella se ha constituido en objeto de estudio logrando alcanzar un estatus educativo y social, ya que la inserción de la recreación en la educación no es una opción que podamos tomar o dejar desapercibida, cuyo escenario se encuentra inmerso y en estrecha relación con la vida cotidiana, en la familia, en las relaciones con la sociedad. Su importancia radica en establecer lazos de comunicación e integración de grupos, además la necesitamos para socializarnos y aprender de forma participativa desde adentro, en función de la objetivación de nuestro ser.

Con base en lo anterior, parafraseando a Castaño (2007), se podría decir que la Recreación es como la gripe: casi todo el mundo es afectado por ella, todo el mundo habla de ella, pero en sí nadie sabe lo que es, se trata de un concepto-hospital, una policlínica en la que todas las enfermedades del siglo tienen su cura.

En este sentido, la Recreación constituye una necesidad universal, fundamental en todos los pueblos, ya que en todas las épocas de la historia el hombre ha buscado una salida a su auto-expresión, creatividad y desarrollo personal, a través de formas recreativas que tienen una asombrosa similitud.

Es así, que promover desde la escuela reflexiones y espacios para las prácticas recreativas se constituye también en una estrategia de inclusión social de todas aquellas prácticas socioculturales de carácter lúdico, creativo y festivo presentes en la cotidianidad de las comunidades. Contribuye a que los sistemas de educación formal, que han excluido estas prácticas porque desconocen sus potencialidades y los fuertes vínculos entre éstas y los procesos de creación y su papel equilibrante en la dimensión afectiva de los seres humanos. Sin que ello implique que la recreación favorezca exclusivamente lo afectivo.

Esta articulación entre las actuaciones del maestro y de los estudiantes en un proceso de enseñanza-aprendizaje en torno a unos contenidos recreativos, debe comprender no sólo la puesta en escena de unas técnicas recreativas, sino en el cómo consolidarlas como mecanismos y mediaciones semióticas de tal modo que movilicen una actividad mental constructiva y para ello, los contenidos de las prácticas recreativas deben estar articulados a proyectos pedagógicos concretos, como por ejemplo: educación para el tiempo libre, proyectos pedagógicos de formación en valores, proyectos de educación ambiental y ecoturismo, proyectos de organización participativa de fiestas y festivales, entre otros. Según Manzano (2004)

Turismo y Recreación Vinculación Necesaria

Teóricamente la vinculación entre recreación y turismo es clara. Ambas son formas de disfrute ajenas al trabajo que se realizan en distintas temporalidades, una – la que habitualmente denominamos recreación – se corresponde con la temporalidad cotidiana y la otra a la temporalidad vacacional. De allí que estemos a favor de identificarlas como recreación cotidiana y recreación turística, a fin de no perder de vista las características comunes a ambas.

En términos de las políticas públicas que intervienen en la recreación cotidiana se reconoce que debieran promover hábitos recreativos para el desarrollo humano mediante la cualificación de las propuestas recreativas que posibiliten el ejercicio de todas las potencialidades del ser humano para el disfrute de su tiempo libre y que sean permanentes en el tiempo a fin de que se constituyan en parte del proceso de socialización y resocialización para amplios sectores de la población Gerlero (2005).

Así mismo, se da a conocer que la Recreación y el Turismo en los compendios institucionales, donde se dicta dicha materia, es importante relacionarla con la recreación ya que la fusión de estas dos hace real lo que el ser humano busca y necesita para una mejora del conocimiento y comodidad emocional.

Turismo

El turismo es la actividad que se realiza, según las motivaciones que experimenta el individuo para satisfacer sus necesidades y en busca de la consumación de sus deseos. Este concepto nos permite un enfoque completo de la actividad, o funciones que se puedan desempeñar al mismo tiempo que se recrea o se disfruta en un momento dado, exista o no desplazamiento.

La Organización Mundial del Turismo (OMT, 2007) define el turismo como las actividades que realizan las personas durante sus viajes y estancias en lugares distintos al de su entorno habitual, por un período consecutivo inferior a un año y mayor a un día, con fines de ocio, por negocios o por otros motivos.

Tipos de Turismo

El turismo se puede visualizar o clasificar en tres tipos básicos. Según OMT (2007). Turismo Interno, el de los visitantes residentes que viajan dentro del mismo territorio económico del país de referencia. Turismo Receptor cuando los visitantes no residentes que viajan dentro del mismo territorio económico del país de referencia. Turismo Emisor: el de los visitantes residentes que viajan fuera del territorio económico del país de referencia. Los tres tipos de turismo pueden combinarse de diversas maneras, produciendo entonces las siguientes categorías: Turismo Interior

donde se incluye el turismo interno y el receptor; Turismo Nacional aquel que incluye el turismo interno y el emisor y Turismo Internacional compuesto el turismo emisor y el turismo receptor.

PROGRAMACION DEL CONTENIDO DE TURISMO

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACIÓN
LICEO DE TECNOLOGÍA INDUSTRIAL “LITIN”
VALENCIA – EDO. CARABOBO**

PLANIFICACIÓN 1ER LAPSO.

AREA: TURISMO

DOCENTE: MARITZA NIÑO.

UNIDAD I

Turismo

- Definición
- Tipos de Turismo:
Negocio, Espacimientamiento y descanso
Místico, Vivencial, Cultural,
Aventura, Deportivo, Incentivo,
Científico, Individual, Social.

Ecoturismo

Medios de Transportes: Aéreo, marítimo, terrestre.

UNIDAD II

Capitales de Venezuela y sus actividades principales.

Monumentos Históricos de Venezuela

Monumentos naturales de Venezuela

UNIDAD III

Parques nacionales de Venezuela.

BASES LEGALES

En Venezuela, un conjunto de normas de carácter constitucional y legal explicar las disposiciones y finalidades que se deben cumplir en el Sistema Educativo para estudiar los aportes culturales relacionados con los juegos y otras actividades

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999):

Artículo 102: La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal.

El artículo anterior expresa claramente que toda persona tiene derecho a educarse, a recibir una educación digna, gratuita y obligatoria, donde el estado debe asumir su función educativa y velar por su cumplimiento, teniendo como finalidad el potencial intelectual, la personalidad, según se establece en la constitución. Los principios fundamentales que este establece son fundamentales de la educación de

igual manera la obligación ineludible que posee el estado de proveer una educación atendida con todos los medios necesarios para cada uno de sus niveles.

Artículo 104: La educación estará a cargo de personas de reconocida moralidad y de comprobada idoneidad académica. El Estado estimulará su actualización permanente y les garantizará la estabilidad en el ejercicio de la carrera docente, bien sea pública o privada, atendiendo a esta Constitución y a la ley, en un régimen de trabajo y nivel de vida acorde con su elevada misión. El ingreso, promoción y permanencia en el sistema educativo, serán establecidos por ley y responderá a criterios de evaluación de méritos, sin injerencia partidista o de otra naturaleza no académica.

El Estado debe seguir fomentando para cumplir con el derecho humano preferido de los padres a escoger esa educación. Si el modelo educativo público es el único existente y además es uniforme, es imposible "escoger", seleccionar entre varias posibilidades. De allí la garantía plena de la libertad educativa tanto en el sector público como en el sector privado. Y encargado de personas con reconocida moralidad y comprobado índice académico por lo tanto establece que todo docente debe ser titulado o estar en proceso del mismo.

Artículo 111: Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantiza los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley. El Estado garantizará la atención integral de los y las deportistas sin discriminación alguna, así como el apoyo al deporte de alta competencia y la evaluación y regulación de las entidades deportivas del sector público y del privado, de conformidad con la ley. La ley establecerá incentivos y estímulos a las personas, instituciones y comunidades que promuevan a los y las atletas y desarrollen o financien planes, programas y actividades deportivas en el país.

Establecen el derecho que tienen los niños y las niñas a ser formados en educación ambiental, el deber que tienen los medios de comunicación públicos y privados de contribuir a la formación ciudadana, y el derecho al deporte y la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva, respectivamente; elementos que son considerados en esta construcción curricular para la formación humanista social y ambientalista del nuevo republicano y la nueva republicana.

Ley Orgánica de Educación (2009)

Artículo 5º Los docentes que se desempeñen en los niveles de educación básica y media diversificada y profesional y en las modalidades del sistema educativo, estarán obligados a enseñar a sus alumnos el uso de las diversas técnicas pedagógicas de aprendizaje y de investigación que determine el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes.

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

Garantiza El derecho pleno a una educación integral, permanente, continua y de calidad para todos y todas con equidad de género en igualdad de condiciones y oportunidades, derechos y deberes. La gratuidad de la educación en todos los centros e instituciones educativas oficiales hasta el pregrado universitario.

Asimismo, en el numeral 2 del mismo, establece que el estado, Regula, supervisa y controla: La obligatoriedad de la educación y establece los mecanismos para exigir a las comunidades, familias, padres, madres, representantes o responsables, el cumplimiento de este deber social. La idoneidad académica de los y las profesionales de la docencia que ingresen a las instituciones, centros o espacios educativos oficiales y privados del subsistema de educación básica, con el objeto de

garantizar procesos para la enseñanza y el aprendizaje en el Sistema Educativo, con pertinencia social, de acuerdo con lo establecido en la ley especial que rige la materia.

Mientras que el numeral 3 del mencionado artículo estipula que el Estado, Planifica, ejecuta, coordina políticas y programas: De formación, orientados hacia el desarrollo pleno del ser humano y su incorporación al trabajo productivo, cooperativo y liberador; Para la inserción productiva de egresados universitarios y egresadas universitarias en correspondencia con las prioridades del Plan de Desarrollo Económico y Social de la Nación; De desarrollo socio-cognitivo integral de ciudadanos y ciudadanas, articulando de forma permanente, el aprender a ser, a conocer, a hacer y a convivir, para desarrollar armónicamente los aspectos cognitivos, afectivos, axiológicos y prácticos, y superar la fragmentación, la atomización del saber y la separación entre las actividades manuales e intelectuales.

De actualización permanentemente del currículo nacional, los textos escolares y recursos didácticos de obligatoria aplicación y uso en todo el subsistema de educación básica, con base en los principios establecidos en la Constitución de la República y en la presente Ley.

Artículo 7º En los planes y programas de estudio se especificarán las competencias, bloques de contenidos conceptuales, procedimentales, actitudinales, objetivos, actividades, conocimientos, destrezas, valores y actitudes esenciales que deberán alcanzar los educandos en cada área, asignatura o similar del plan de estudio para los distintos grados, etapas y niveles de aprendizaje en los planteles de los medios urbano, rural y de las regiones fronterizas y zonas indígenas

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Arias (2006) explica el marco metodológico como el “Conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas” este método se basa en la formulación de hipótesis las cuales pueden ser confirmadas o descartadas por medios de investigaciones relacionadas al problema. (p. 18).

Atendiendo a las características de la investigación, se delimitaron los objetivos, se hizo la selección de los diferentes métodos y técnicas que apoyan el estudio. En tal sentido, la base fundamental del marco metodológico es definir el lenguaje de la investigadora, los métodos y técnicas que se emplearon; describiendo el tipo de investigación y diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, la validez de la investigación, la confiabilidad, el procedimiento de investigación y las técnicas de análisis de datos.

Paradigma de la investigación

De acuerdo a los objetivos planteados, la naturaleza de la investigación corresponde al enfoque cuantitativo puesto que se recogieron y analizaron datos cuantitativos para determinar la fuerza de “el juego como estrategia didáctica”. Dicho enfoque es definido por Hernández (2003), como:

...aquella que utiliza la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población (p.5).

Este enfoque permitió recolectar la información necesaria, directamente de los estudiantes, docentes y personal directo que conforma la institución de la presente investigación

Tipo de Investigación

La presente investigación tiene como objetivo Diseñar Juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial "LITIN". Se ubica en una investigación tipo descriptiva, enmarcada bajo la modalidad de proyecto factible, ya que, se pretende describir las causas y efectos que surgen como consecuencia de la problemática planteada. A tal efecto, Dubs y Bustamante (2009) precisan que la investigación descriptiva, "tiene como propósito describir situaciones, fenómenos y propiedades importantes de personas, grupos, comunidades, entre otros y mide cada uno de los conceptos o variables relacionados con el fenómeno en estudio." (p. 73).

Diseño de la Investigación

Tomando en cuenta las bases teóricas y según los objetivos de la investigación propuesta, el estudio se apoyo en una investigación de campo. Se considera investigación de campo, puesto que, la investigadora posee contacto directo con los sujetos de estudio y las informaciones se recolectarán de forma directa con la realidad a través del instrumento.

En concordancia con lo anterior, el Manual de Trabajo de Grado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2007), afirma que la investigación de campo "permite el análisis sistemático de problemas en la realidad,

con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo”. (p.18).

Población

Para llevar a cabo la investigación, se hace necesario seleccionar la población objeto de estudio, que permite la indagación acerca de sus características para la posterior búsqueda de las conclusiones de dicha investigación. En este particular, Arias (2006) menciona que la población “es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda limitada por el problema y por los objetivos de estudio.” (p. 81).

En concordancia con lo anterior, la población que conforma la investigación es finita, pues son los 28 estudiantes y 01 docente de turismo de la sección B del 4to año.

Muestra

Para estudiar las características existentes de los elementos que integran la población, se analizará una muestra representativa de la misma. En este sentido, Arias (2006) señala que se entiende por muestra al "subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible". (p. 83). Es decir, representa una parte de la población objeto de estudio. De allí, es importante asegurarse que los elementos de la muestra sean lo suficientemente representativos de la población que permita hacer generalizaciones.

En cuanto a la muestra esta es definida por Díaz (2005; p. 3), “como un subconjunto de unidades, una porción del total que nos representa la conducta del universo en su conjunto”. En este sentido y atendiendo al reducido número de estudiantes y docente de 4to año sección “B”, no se calculó la muestra, es decir, se tomo en cuenta la totalidad de los sujetos que integran la población con la finalidad de garantizar el criterio de representatividad tomando en cuenta lo señalado por Munch y Angeles (ob. cit. p. 99), quienes recomiendan: “encuestar a la población de manera total cuando comprende menos de cien unidades de análisis”. Dado lo poco numeroso que es la sección “B” y el docente del area, se tomo un docente (01) y veintiocho (28) estudiantes como muestra, lo cual representa un 100% de la población considerada, distribuido de la siguiente manera:

Tipo de Muestra	Cantidad
Estudiantes	28
Docentes	01
Total.....	29

Técnicas de Recolección de Datos

En la presente investigación se trabajó con la técnica de la Encuesta y el instrumento aplicado fue el cuestionario por ser éste el que más se adapta al paradigma, como al diseño de la investigación.

Para Arias (2006) las técnicas de recolección de datos son "el procedimiento o forma particular de obtener datos o información" (p. 67). De igual manera Palella y Martins (2003): “La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias

personas cuyas opiniones interesan al investigador” (p.111). Esto indica que es a través de esas distintas opiniones que se recopiló gran parte de la información necesaria sirvió de sustento para procesar la investigación.

Instrumento

Para Arias (ob. Cit) el instrumento "es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información". (p. 69). El cuestionario fue el instrumento que se aplicó en la presente investigación constó de 31 ítems, como instrumento de medición se realizó una serie de preguntas cerradas enmarcada en respuestas dicotómicas, según Arias (ob. cit) “un cuestionario de preguntas cerradas: son aquellas que establecen previamente las opciones que puede elegir el encuestado. Estas se clasifican en dicotómicas cuando ofrecen solo dos opciones de respuesta” (p.67).

Validez del Instrumento

La validez del instrumento que se utilizó en esta investigación se obtuvo a través del juicio de expertos, donde se les entregó el instrumento de recolección de los datos para que evalúen los ítems del instrumento.

Corral, Y (2009) plantea que la validez:

Se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico del contenido de lo que se quiere medir, se trata de determinar hasta dónde los ítems o reactivos de un instrumento son representativos del universo de contenido de la característica o rasgo que se quiere medir, responde a la pregunta cuán representativo es el comportamiento elegido como muestra del universo que intenta representar (p.230)

Confiabilidad.

La confiabilidad es definida por Palella y Martins (2003; p. 176), como “la ausencia de error aleatorio en un instrumento de recolección de datos. Es el grado en que las mediciones están libres de la desviación producida por los errores causales; la precisión de una medida es lo que asegura su repetitividad, es decir, que si se repite siempre debe dar el mismo resultado”. Para el efecto se le aplicó el cuestionario a un grupo de cinco (05) personas de la misma población, pero no pertenecientes a la muestra previamente seleccionado, a fin de tratar los resultados mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, donde se efectuó una correlación entre los resultados obtenidos en el grupo control y los obtenidos en el resto de la muestra, lo que determinó el índice de confiabilidad, mediante el siguiente procedimiento:

Fórmula de Confiabilidad del Instrumento.

Formula Según la Varianza de los Ítems	Σ : Sumatoria. K: El Número de Ítems. Si ² : Sumatoria de Varianzas de los Ítems. ST ² : Varianza de la Suma de los Ítems. α : Coeficiente de Alfa de Cronbach.
$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$	

Fuente: Casares (2013).

Una vez, sustituida la formula, se obtuvo un **0,90 de Coeficiente**.

$\alpha = 0,90$ Altamente confiable. (Coeficiente Alfa de Cronbach).

$$\alpha = \underline{31(0.49)}$$

$$31 + (0.494)(31-2)$$

$$\alpha = \frac{2.22}{2.48}$$

$$\alpha = 0.895$$

$$\alpha = 0.90 \text{ (cerrado)}$$

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.

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 juegos recreativos como estrategias didácticas que propicien en el estudiante un aprendizaje significativo.

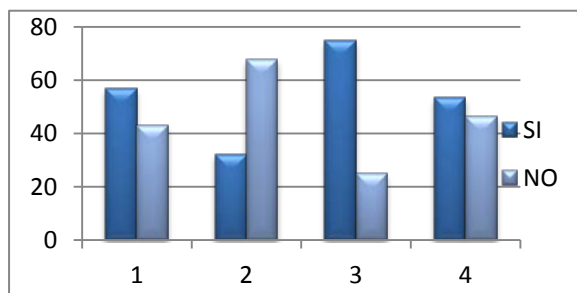
Los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario, se representan mediante cuadros, donde se muestran las respuestas obtenidas por cada ítems, correspondiendo estos a la evaluación de cada uno de los indicadores que componen los objetivos específicos, siendo analizados e interpretados a través de fundamentos teóricos y enfoques de diversos investigadores, lo que permitió sentar las bases para diseñar nuevas estrategias que permitan a los estudiantes recibir un aprendizaje significativo a través de los juegos recreativos.

De acuerdo a los objetivos de la investigación se planteo en las especificaciones de las variables el análisis de las variables y dimensiones serán presentadas a continuación.

<u>OBJETIVO GENERAL:</u> Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.	
Dimensión: ESTRATEGIAS DIÁCTICAS	
# Ítems	PREGUNTAS
1	¿El docente realiza estrategias para el inicio, desarrollo y cierre de la clase?
2	¿El docente durante la clase motiva a los estudiantes a comprender mejor el contenido?
3	¿En el desarrollo de la clase el docente siempre realiza las mismas actividades de rutina?
4	¿Al evaluar el contenido, el docente solo utiliza actividades individuales?

TABLA N°1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

GRÁFICO N°1



Fuente: Casares (2013)

# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
1	16	57,1	12	42,8
2	9	32,1	19	67,9
3	21	75	7	25
4	15	53,6	13	46,4

Fuente: Casares (2013)

Interpretación: en la tabla y gráfico N° 1 se puede observar como los estudiantes respondieron a los ítems correspondientes de la primera dimensión establecida : Estrategias didácticas.

En el primer ítems 16 estudiantes respondieron que el docente SI realiza inicio, desarrollo y cierre en la clase, mientras que 12 respondieron que No, esto arrojó un porcentaje 57,1% y 42,9%.

Esto demuestra que el docente al inicio, desarrollo y cierre de las clases debe ser más didáctico con el fin de que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo, de manera que las etapas de la clase sean observadas y apreciada por ellos ya que son los beneficiarios del aprendizaje que propicia el docente a la hora de esas tres etapa de la clase. De acuerdo a lo planteado en el marco teórico en las estrategias didácticas es importante resaltar que estos resultados obtenidos afirman lo que dice Díaz Barriga (ob.cit.) de acuerdo a la taxonomía de las estrategias, donde los momentos de la clase forman parte esencial de la clase y del aprendizaje.

El segundo ítems 09 estudiantes respondieron que el docente Si los motiva en clases en comparación con los 19 estudiantes restantes respondieron que No existe una motivación en la clase por parte del docente, arrojando un porcentaje de 32,1% y 67,9%.

Cabe destacar que la motivación es un factor importante en cualquier actividad, trabajo o tareas que sean parte de la responsabilidad del ser humano, en este caso la motivación en clase es la clave fundamental para que el estudiante obtenga un aprendizaje enriquecido de manera que sea significativo todo lo que aprenda en clases. Esto demuestra todo lo contrario según Díaz Barriga (ob.cit.) donde plantea que la motivación es un paso importante y relevante en las estrategias didácticas.

Continuando con la misma dimensión, en el tercer ítem 21 estudiantes respondieron que el docente Si realiza las mismas actividades de rutina en cada clase, mientras solo 7 estudiantes respondieron que No se realizan las mismas actividades siempre.

Arrojando un porcentaje de 75% y 25% las respuestas obtenidas permite saber que el docente no utiliza estrategias didácticas diferentes en la clase, que no es capaz de realizar actividades o estrategias innovadoras, que permitan al estudiante una gran satisfacción al aprender y no siempre ser de la misma manera, rutinario.

En el cuarto ítem se obtuvo que 15 estudiantes respondieron que el docente al evaluar los contenidos Si realiza solamente actividades individuales, mientras que 13 estudiantes respondieron que No, que el docente utiliza otras actividades aparte de las individuales para evaluar contenido.

Arrojando un porcentaje de 53,6% y 46,4% las respuestas obtenidas dan a conocer que dentro del aula de clase siempre existe la misma técnica y forma de evaluar los contenidos a los estudiantes, es importante hacer saber que para evaluar los contenidos no es necesario solo actividades individuales, pues existen otras formas y maneras, a través actividades para realizarle a los estudiantes utilizando las estrategias didácticas. Eso hace que la persistencia en el momento didáctico sea de bajo nivel.

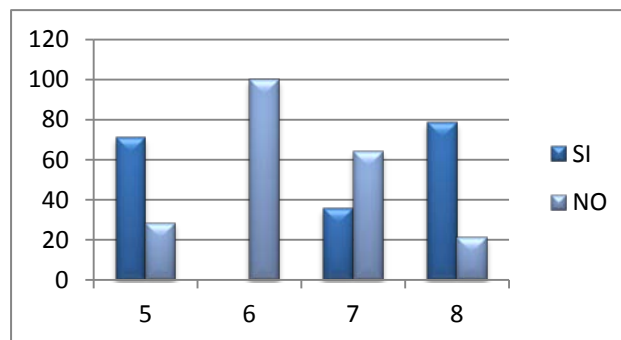
<u>OBJETIVO GENERAL:</u> Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.	
Dimensión: ESTRATEGIAS DIÁCTICAS	
# Ítems	PREGUNTAS
5	¿Dentro de la clase el docente manda a realizar investigaciones?
6	¿Dentro del contenido de turismo, existe alguna visita a lugares turísticos?
7	¿En clases el profesor realiza grupos de trabajo para obtener un mejor aprendizaje?
8	¿Las actividades que asigna el docente están a tu alcance?

# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
5	20	71,4%	8	28,6%
6	0	0	28	100%
7	10	35,7%	18	64,3%
8	22	78,6%	6	21,4%

Fuente: Casares (2013)

TABLA N° 2

GRÁFICO N° 2



Fuente: Casares (2013)

Dentro de la dimensión que se está analizando de las estrategias didácticas, el quinto ítem obtuvo que 20 estudiantes respondieron que el docente Si realiza investigaciones dentro de la clase y 8 estudiantes respondieron que No.

Arrojando un porcentaje de 71,4% y 28,6%. Con estos resultados se obtiene la importancia que le da el docente a las investigaciones, de manera que a través de

estas el docente es quien incentiva y promueve el autoaprendizaje y es importante que el estudiante lo descubra por sí mismo, esto de manera significativa eleva el interés de los estudiantes al momento de aprender. Esto conlleva a una gran afirmación a lo que establece Velasco y Mosquera (ob.cit.) es de gran relevancia que el docente promueva el autoaprendizaje y que a través de las investigaciones los estudiantes sean capaces de analizar la información encontrada.

El sexto ítem tiene una diferencia notoria en cuanto a la respuesta de los estudiantes donde la totalidad respondió que No existe una visita a un lugar turístico dentro del contenido de la asignatura Turismo, siendo este la representación del 100% de los estudiantes.

De este ítem es importante concluir que dentro de la asignatura turismo debería existir visitas guiadas algún sitio turístico, pues la finalidad de la asignatura es llevarla a cabo tanto en la teoría como en la práctica, es significativo el aprender en el lugar que se desea estudiar, esto promueve en los estudiantes un aprendizaje interactivo, fuera de lo común y sería de gran motivación para ellos.

En el séptimo ítem 10 estudiantes respondieron que el docente Si realiza grupos de trabajos durante la clase y solo 18 estudiantes respondieron a ese ítem que No se hacen grupos de trabajo en clases.

Arrojando un porcentaje de 35,7% y 64,3%. Lo que lleva a concluir que el trabajo grupal dentro del aula es una gran estrategia, esto promueve el aprendizaje colaborativo en los estudiantes, aunque se utilice pocas veces y en momentos estratégicos, es excelente que se den este tipo de trabajos grupales en clase. En vista a los resultados obtenidos es contradictorio en cuanto a lo que plantea Velasco y Mosquera (ob.cit.) donde se aprecia el aprendizaje colaborativo a través de diferentes estrategias didácticas como y los debates, discusiones, soluciones de problemas

OBJETIVO GENERAL: Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.	
Dimensión: ESTRATEGIAS DIÁCTICAS	
# Ítems	PREGUNTAS
9	¿Notas que el docente planifica las actividades a realizar en clases?
10	¿Al ir culminando la clase el docente hace referencia que también aprendió algo de

donde demuestran que son estrategias de gran importancia para la ayuda del estudiante en su aprendizaje.

En el octavo ítem 22 estudiantes respondieron que las actividades que el docente asigna Si están a su alcance, y sólo 6 estudiantes respondieron que No.

Porcentualmente se obtiene 78,6% y 21,4% donde es importante resaltar que el docente es consciente de las actividades que asigna, de la manera que lo hace, teniendo cada detalle en cuenta, siendo flexible y adaptándose al grupo de estudiantes que atiende púes a pesar de las actividades que este pueda asignar, el aprendizaje es lo importante a evaluar dentro del aula de clase.

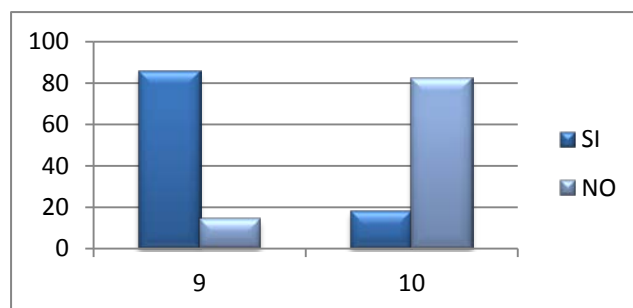
	ustedes?
--	----------

TABLA N° 3

Fuente: Casares (2013)

# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
9	24	85,7%	4	14,3%
10	5	17,9%	23	82,1%

GRÁFICO N° 3



Fuente: Casares (2013)

En el noveno ítem 24 estudiantes respondieron que el docente Si se planifica al realizar las actividades en clases, mientras que solo 4 estudiantes respondieron que No existe una planificación de parte del docente.

Representado porcentualmente con 85,7% y 14,3% se obtiene que el docente si planifica su clase y sus actividades que pueden ser muy pocas las que se realicen por improvisación.

En el décimo y último ítem de esta dimensión 5 estudiantes respondieron que el docente Si hace énfasis que aprendió algo de los estudiantes, mientras que 23 estudiantes respondieron que el docente No hace énfasis en que aprendió algo de ellos; los estudiantes.

Esto arroja un porcentaje de 17,9% y 82,1% donde se verifica que el docente solo es un mediador de información y que no recibe un aprendizaje mediante los estudiantes, pues el docente de la actualidad debe facilitar el aprendizaje y que también sea de forma reciproca.

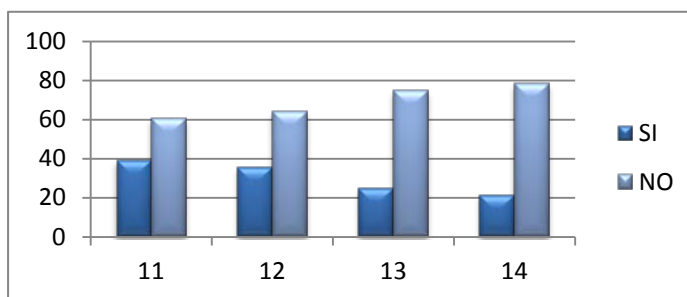
De Tal manera los resultados obtenidos en estos últimos ítems de la dimensión no tienen una relación con lo establecido en el marco teórico cuando presenta que las estrategias didácticas son “las formas en que el docente crea una situación que permita al alumno desarrollar la actividad de aprendizaje”, es decir, hacer referencia a una acción planeada especialmente para una situación concreta Camilloni (Ob. cit).

Lo que se obtuvo en estos resultados es que mayormente no son empleadas estrategias didácticas por el docente, ya que este no es propiciador de situaciones que permitan al estudiante tener un aprendizaje de manera distinta a través de dichas estrategias que deben ser planificadas de acuerdo a La población estudiantil para así tener el éxito en el aprendizaje.

<u>OBJETIVO GENERAL:</u> Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.	
Dimensión: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
# Ítems	PREGUNTAS
11	¿El docente toma en cuenta los conocimientos de los estudiantes y luego los refuerza?
12	¿El docente construye conceptos de acuerdo a sus conocimientos y el de los estudiantes?
13	¿El docente imparte el conocimiento y al final toma en cuenta sus opiniones?
14	¿Dentro del contenido de turismo el docente utiliza ilustraciones para explicar algún contenido?

TABLA N° 4

GRÁFICO N° 4



# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
11	11	39,3%	17	60,7%
12	10	35,7%	18	64,3%
13	07	25%	21	75%
14	06	21,4%	22	78,6%

Fuente: Casares (2013)

Fuente: Casares (2013)

En el ítem once tuvo como resultado que 11 estudiantes que representa 39,3% respondieron que el docente Si toma en cuenta sus conocimientos y luego los refuerza mientras que 17 estudiantes que representa 60,7% respondieron que No.

Esto permite concluir en este ítem que el docente muy pocas veces toma en cuenta los conocimientos previo de los estudiantes, para luego reforzarlo, sean como sean los conocimientos deben ser tomados en cuenta para que la clase sea participativa.

En el ítem doce 10 estudiantes que representan 35,7% respondieron que el docente Si utiliza el conocimiento de ellos y el del mismo docente para reforzar la información del contenido, mientras que 18 estudiantes respondieron que No.

OBJETIVO GENERAL: Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin”

Se puede concluir que se hace con muy poca frecuencia o intensidad la participación de los estudiantes a la hora del docente construir un concepto de los contenidos que están previsto en la planificación antes realizada.

En el ítem trece 7 estudiantes que representan 25% respondieron que el docente Si toma en cuenta los conocimientos de los estudiantes al final de cada clase, mientras 21 estudiantes que representan 75% respondieron que el docente al finalizar la clase No toma en cuenta los conocimientos de los estudiantes.

Se puede concluir que la situación es muy evidente con las respuestas obtenidas, los docentes de la área de turismo deben tomar en cuenta las opiniones y conocimientos de los estudiantes al iniciar, desarrollar y culminar la clase, de manera que el estudiante sea parte del proceso de un aprendizaje significativo.

En el ítem catorce solo 6 estudiantes que representan 21,4% respondieron que el docente durante la clase para explicar algún contenido Si utiliza ilustraciones, mientras que 22 estudiantes que representan 78,6% respondió que el docente No utiliza ilustraciones para explicar algún contenido.

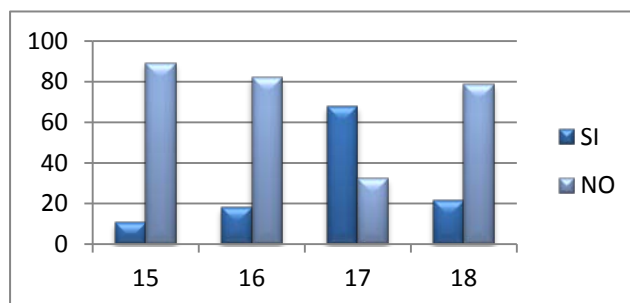
Concluyendo así que para la asignatura Turismo es muy importante explicar con ilustraciones, mostrar colores y dinamismo dentro de las explicaciones de los contenidos, pues muchos estudiantes tienen diferentes formas de percibir el aprendizaje y eso los lleva a obtener un aprendizaje significativo. Como antes plasmado en el marco teórico cuando Ausubel (ob. Cit) el aprendizaje por representación e ilustraciones una garantía de que la mayoría de los estudiantes pueda entender y captar la atención del docente, es parte del aprendizaje significativo que se necesita para los estudiantes.

en Valencia - Estado Carabobo.				
Dimensión: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO				
# Ítems	PREGUNTAS			
15	¿El docente les pide palabras claves como lluvia de ideas y luego conformar un concepto del contenido?			
16	¿El docente toma en cuenta la vida diaria de los estudiantes para explicar mejor la clase?			
17	¿Al impartir en contenido en clases, se nota que el docente lleva un orden para el contenido?			
18	¿El docente logra que el contenido impartido en clase no se olvide después de ser evaluado?			
# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
15	3	10,7%	25	89,3%
16	5	17,9%	23	82,1%
17	19	67,9%	9	32,1%
18	6	21,4%	22	78,6%

Fuente: Casares (2013)

TABLA N°5

GRÁFICO N° 5



Fuente: Casares (2013)

En el ítem quince 3 estudiantes que representan 10,7% respondieron que el docente Si utiliza lluvia de ideas con las opiniones de los estudiantes para conformar conceptos del contenido, en cambio 25 estudiantes que representa 89,3% respondió que el docente no utiliza lluvia de ideas ni toma en cuenta las opiniones de los estudiantes para conformar conceptos de algún contenido.

Es importante concluir que el docente no toma en cuenta los conocimientos y opiniones de los estudiantes para la conformación de conceptos de algunos contenidos, que no utiliza lluvia de idea. Y así es imposible que se pueda dar un aprendizaje significativo. Esto es totalmente lo opuesto según lo que plantea Ausubel (ob. Cit) cuando dice que el aprendizaje participativo y reciproco es un elemento clave donde los estudiantes se toman en cuenta en cualquier momento de la clase.

En el ítem dieciséis solo 5 estudiantes que representan 17,9% respondieron que el docente Si toma en cuenta la vida diaria y cotidiana para explicar el contenido, en cambio 23 estudiantes que representan 82,1% respondió que el docente No utiliza la vida diaria y cotidiana de los estudiantes para explicar el contenido.

Es importante concluir que es de gran importancia que los estudiantes aprendan de manera significativa y el incluir ejemplos de la vida diaria y del día cotidiano, sea más significativo el aprendizaje. El docente debe ser parte de que el estudiante tenga un aprendizaje significativo.

En el ítem diecisiete 19 estudiantes que representan 67,9% respondió que el docente Si lleva un orden al impartir el contenido en clases, mientras que 9 de los estudiantes que representan 32,1% respondió que el docente No lleva un orden del contenido.

Es importante concluir en este ítem que el docente si planifica y lleva en orden su contenido en clase, eso proporciona al estudiante obtener un aprendizaje significativo

y eficaz y estos resultados afirman lo que Ausubel (ob. Cit) plantea que se necesitan tres requisitos para que se lleve a cabo un aprendizaje significativo y uno de ellos es

<u>OBJETIVO GENERAL:</u> Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.
--

el orden de impartir las ideas, el docente organizado lleva ventaja al lograr en sus estudiantes un aprendizaje significativo.

En el ítem dieciocho 6 estudiantes que representan 21,4% respondió que el docente Si logra que el contenido no se olvide después de ser evaluado, mientras que 22 estudiantes que representan 78,6% respondió que el docente No logra que el contenido no se olvide.

De tal manera es importante concluir que para que un aprendizaje sea significativo debe ser eficiente para el estudiante y el docente tiene la tarea de que el contenido no se aprenda solo para la evaluación sino que sea retenida porque se aprendió para no olvidarse.

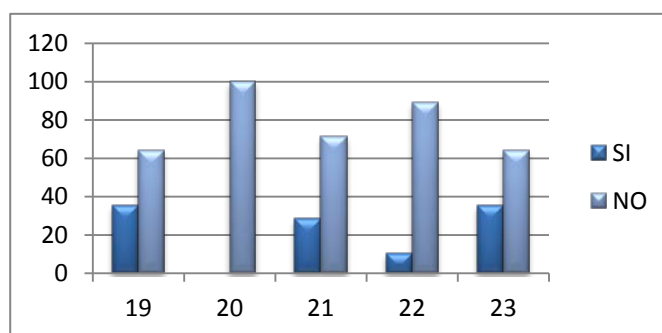
Dimensión: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
# Ítems	PREGUNTAS
19	¿Para un aprendizaje significativo el docente hace la clase dinámica y divertida?
20	¿El docente a través de juegos ecológicos los enseña a cuidar el país por ser parte importante del turismo?
21	¿En clases el docente utiliza juegos recreativos individuales para un mejor aprendizaje?
22	¿Para probar el nivel de competencia y de conocimientos el docente realiza fuera o dentro del aula juegos colectivos?
23	¿Para reforzar el trabajo en equipo, el docente realiza juegos cooperativos dentro del aula de clases?

TABLA N°6

# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
19	10	35,7%	18	64,3%
20	0	0	28	100%
21	8	28,6%	20	71,4%
22	3	10,7%	25	89,3%
23	10	35,7%	18	64,3%

Fuente: Casares (2013)

GRÁFICO N° 6



Fuente: Casares (2013)

En el ítem diecinueve 10 estudiantes que representan 35,7% respondió que el docente Si hace la clase dinámica y divertida, mientras que 18 estudiantes que representan 64,3% respondió que el docente no hace la clase dinámica y divertida.

Esto permite concluir que el aprendizaje significativo va de la mano con las estrategias didácticas que pueda haber diversión y dinamismo dentro del aula y en la planificación del contenido, es tarea y deber del docente actualizar sus estrategias para el contenido de turismo.

En el ítem veinte 28 estudiantes que representan 100% respondieron que el docente No realiza juegos ecológicos para saber cuidar el país por ser parte importante del turismo.

Es importante concluir que el docente no realiza juegos ecológicos, y que por lo tanto de la ecología no se habla también se debe practicar, es tarea del docente hacer actividades de este tipo siendo parte de juegos recreativos como estrategias didácticas para un aprendizaje significativo. Los resultados obtenidos marcan una gran diferencia y contradictoria a lo que dice Mujica (ob. Cit) donde los juego ecológicos son parte importante y más en los estudiantes adolescentes porque permite que estos tomen conciencia del medio ambiente y de las realidad en el que el mundo se encuentra y que es importante la colaboración, los juegos ecológicos que se enmarcan en los juegos recreativos como estrategia didáctica serian el mejor intermediario para que ellos ayuden a cuidar el medio ambiente.

En el ítem veintiuno 8 estudiantes que representan 28,6% respondió que el docente Si utiliza juego recreativos individuales para un mejor aprendizaje, mientras que 20 estudiantes que representan 71,4% respondió que No.

Se puede concluir que el docente no utiliza juegos recreativos individuales como estrategia didáctica para un aprendizaje significativo dentro del aula de clases y hace que los estudiantes solo sean apáticos al momento de realizar las actividades rutinarias. Los resultados aquí obtenidos contradicen lo que plantea el autor Abreu, P (ob. Cit) donde plasma que los juegos recreativos son importante que se le realicen a los estudiantes y que sean parte del contenido programático de las actividades en clase ya que estos liberan energía en los estudiantes y en el caso docente también, permite una mejor relación social con los compañeros de estudios y lo más valioso que por ser un juego promueve las habilidades motoras, intelectuales y mentales del individuo, en este caso del estudiante.

En el ítem veintidós 3 estudiantes que representan 10,7% respondió que el docente Si utiliza juegos colectivos dentro y fuera del aula que motiven a la competencia de conocimientos, mientras que 25 estudiantes que representan 89,3% respondió que No.

Quiere decir que el docente no incentiva la competencia de conocimientos, ni realiza juegos colectivos, donde los estudiantes estimulen el trabajo en equipo y la competencia sana, los juegos son estrategias didácticas que permiten que el estudiante aprenda significativamente.

En el ítem veintitrés 10 estudiantes que representan 35,7% respondieron que el docente Si realiza juegos cooperativos para reforzar el trabajo en equipo, mientras que 18 estudiantes que representan 64,3% respondió que No.

Es importante concluir que los juegos cooperativos son estrategias didácticas que proporcionan un aprendizaje significativo y que el docente debe realizarlos, debe existir en sus planificaciones.

De acuerdo con lo establecido en el marco teórico se define aprendizaje significativo como una teoría psicológica que se ocupa del proceso en el que los individuos

OBJETIVO GENERAL: Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.

realizan para aprender. Su énfasis está en el contexto de ese aprendizaje, en las condiciones requeridas para que se produzca y en los resultados. (Ausubel 1973)

Esto quiere decir que para obtener un aprendizaje significativo los docentes deben estar centrados en los procesos que tiene que pasar el estudiante para llegar a él, Mediante actividades donde estos puedan aprender de manera significativa.

Cabe desatacar que en los resultados obtenidos en el instrumento no fueron favorables según lo que indica la teoría de Ausubel (ob. cit) pues los estudiantes encuestados respondieron a la mayor parte de esta dimensión, como que el docente no incentiva, motiva y mucho menos realiza actividades de manera que el aprendizaje de los contenido sea significativo y logre quedar en el estudiante aun después de la evaluación. No cumplen un proceso solamente imparten el contenido como responsabilidad de planificación y no preocupándose por el estudiante y sus logros.

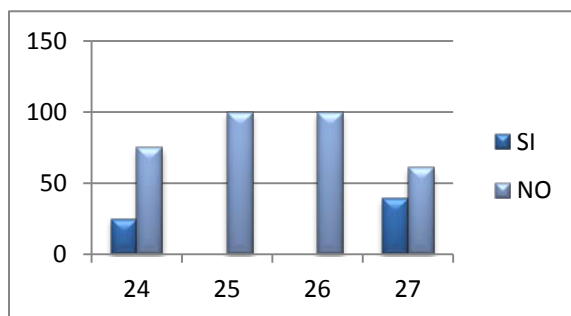
Dimensión: TURISMO	
# Ítems	PREGUNTAS
24	¿Los conceptos de Turismo dados por el docente son de forma dinámica?
25	¿A través de juegos o exposiciones el docente explica los tipos de turismo existentes?
26	¿Fuera del salón de clases el docente explica y enseña que es el Ecoturismo?
27	¿Los medios de transportes son explicados por el docente mediante alguna actividad dinámica?

TABLA N° 7

# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
24	7	25%	21	75%
25	0	0	28	100%
26	0	0	28	100%
27	11	39,3%	17	60,7%

Fuente: Casares (2013)

GRÁFICO N° 7



Fuente: Casares (2013)

En el ítem veinticuatro 7 estudiantes que representan 25% respondieron que los conceptos de turismo Si son dados de forma dinámica, mientras que 18 estudiantes que representan 64,3% respondió que no.

Es importante concluir que el docente no tiene el suficiente dinamismo para dar y plasmar los conceptos básicos del turismo, ya que es una asignatura que el dinamismo debería ser esencial. Porque lo que se busca es que al estudiante se le promueva el sentido de pertenencia, cuidando su país y medio ambiente y de eso se trata el Turismo, no tanta teoría pero mejor la practica donde se puede llevar mejor a cabo el aprendizaje significativo que se busca, a través de estrategias didácticas que sean dinámicas y de agrado para los estudiantes.

En el ítem veinticinco 28 estudiantes que representan 100% respondieron que No existen juego ni exposiciones donde el docente explique los tipos de turismo.

Es de gran relevancia concluir con los resultados obtenidos que la asignatura turismo se está impartiendo de manera teórica solamente, no hay práctica ni actividades recreativas que ayuden al estudiante a tener un aprendizaje significativo.

En el ítem veintiséis 28 de los estudiantes que representan 100% respondió que No existen actividades ni juego dentro ni fuera del salón que les explique el ecoturismo.

El docente no realiza actividades fuera del aula de clases, al momento de explicar el ecoturismo es un contenido valioso de aprender y el docente debe ingeniárselas para el momento de dar ese tema. Cabe destacar que lo que se quiere incentivar debe ser dado o implementado de la mejor forma, es muy difícil hablar de ecoturismo cuando ni a la cancha de la institución salen, la importancia de los juegos recreativos es que ellos no solo pueden ser dentro del aula, también se utiliza cualquier espacio de la institución y que estos sirvan de ayuda a los temas y objetivos que están planteados, en este caso el ecoturismo, más que la teoría hay que ponerlo en práctica.

En el ítem veintisiete 11 estudiantes que representan 39,3% respondieron que el docente Si explica los medios de transporte a través de actividades dinámicas, mientras que 17 estudiantes que representan 60,7% respondieron que No son explicados de manera dinámica, quiere decir que es un contenido teórico más de la lista donde los estudiantes no son partícipes de alguna actividad recreativa o

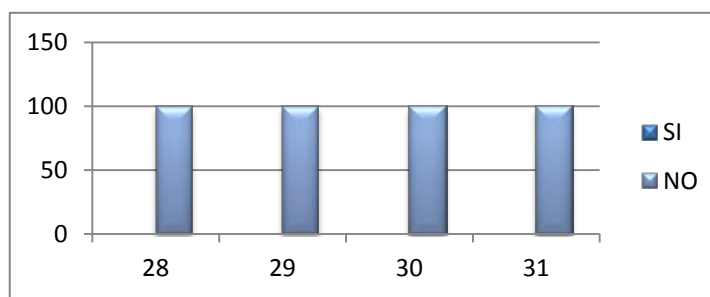
<u>OBJETIVO GENERAL:</u> Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litín” en Valencia - Estado Carabobo.
--

dinámica. Es muy difícil saber que la falta de motivación y de innovación por parte del docente para impartir de mejor manera y diferente el contenido, es grande. La monotonía se ha convertido en el eje clave de esta asignatura, haciendo siempre lo mismo, lo rutinario.

# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE	
	SI	%	NO	%	
28	0	0	28	100%	e las
29	0	0	28	100%	
30	0	0	28	100%	
31	0	0	28	100%	
Fuente: Casares (2013)					de
	venezuela:				
31	¿Se hacen proyectos relacionados con los parques nacionales de Venezuela?				

TABLA N° 8

GRÁFICO N° 8



Fuente: Casares (2013)

En los ítems veintiocho, veintinueve, treinta y treinta y uno se obtuvo un resultado donde 28 estudiantes que representan 100 respondieron que no existen

OBJETIVO GENERAL: Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.	
Dimensión: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	
# Ítems	PREGUNTAS
1	¿Usted realiza inicio, desarrollo y cierre de la clase?
2	¿Motiva usted a los estudiantes a comprender mejor los contenidos?

representaciones culturales sobre las principales capitales de Venezuela, no hay excursiones con los docentes, no son utilizados juego memorísticos para conocer los monumentos históricos y naturales de Venezuela ni hay proyectos que se relacionen con los parques nacionales.

Con los resultados obtenidos en la dimensión de Turismo tiene un alto porcentaje la negatividad a las preguntas, de acuerdo a que el contenido de turismo no se adapta a tener un aprendizaje significativo y los docentes no realizan estrategias didácticas para que esto sea significativo, motivador e innovador para los estudiantes. Con lo establecido en el marco teórico de acuerdo al programa de turismo del colegio, se cumplen los objetivos y contenidos a impartir sin utilizar estrategias didácticas para que así los estudiantes obtengan un aprendizaje de verdad.

3	¿En el desarrollo de la clase usted siempre realiza las mismas actividades de rutina?
4	¿Al evaluar el contenido, usted solo utiliza actividades individuales?

TABLA N° 9

GRÁFICO N° 9



# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
1	1	100%	0	0
2	1	100%	0	0
3	1	100%	0	0
4	1	100%	0	0

Fuente: Casares (2013)

Fuente: Casares (2013)

En el primer ítem el docente que representa 100% respondió que Si realiza inicio, desarrollo y cierre de clase, pues es muy importante que a los estudiantes se les especifique los momentos de la clase y así saber el orden del contenido.

De igual manera en el segundo ítem el docente que representa 100% respondió que Si motiva a los estudiantes en la clase de manera que se pueda obtener un aprendizaje significativo.

En el tercer ítem el docente que representa 100% confirmo que Si realiza siempre las mismas actividades de rutina dentro del salón de clase, quiere decir que no utiliza estrategias didácticas nuevas de manera que el estudiante tenga un mejor aprendizaje.

En el cuarto ítem el docente respondió que Si utiliza solo actividades individuales

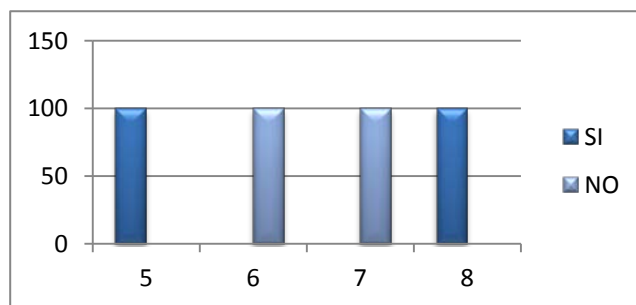
<u>OBJETIVO GENERAL:</u> Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.	
Dimensión: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	
# Ítems	PREGUNTAS
5	¿Dentro de la clase usted manda a realizar investigaciones?

para evaluar los contenidos, quiere decir que muy pocas veces utiliza otro tipo de actividades para evaluar a los estudiantes.

6	¿Dentro del contenido de turismo, existe alguna visita a lugares turísticos?
7	¿En clases usted conforma grupos de trabajo para obtener un mejor aprendizaje?
8	¿Las actividades que usted manda están al alcance de los estudiantes?

TABLA N° 10

GRÁFICO N°10



# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
5	1	100%	0	0
6	0	0	1	100%
7	0	0	1	100%
8	1	100%	0	0

Fuente: Casares (2013)

Fuente: Casares (2013)

En el quinto ítem el docente respondió que Si utiliza las investigaciones como parte de la clase, para que los estudiantes puedan obtener un aprendizaje significativo, reforzando en ellos el autoaprendizaje.

En el sexto ítem el docente respondió que No existe ninguna visita guiada a lugares turísticos planificada con los estudiantes y que no es parte del contenido de la asignatura turismo.

En el séptimo ítem el docente respondió que No utiliza en clases grupos de trabajos para obtener un mejor aprendizaje colectivamente, para el docente no parece necesario que los estudiantes trabajen en grupo.

En el octavo ítem el docente afirma que las actividades que les envía a los estudiantes, si están al alcance de ellos, es muy importante que los estudiantes sean capaces de responder con las actividades asignadas.

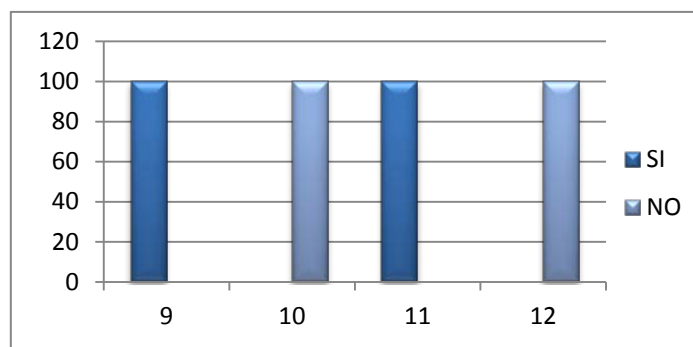
TABLA N° 11

OBJETIVO GENERAL: Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.	
Dimensión: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	
# Ítems	PREGUNTAS
9	¿Usted como docente planifica las actividades a realizar en clases?
10	¿Al ir culminando la clase usted hace referencia que también aprendió algo de los estudiantes?
11	¿Usted toma en cuenta los conocimientos de los estudiantes y luego los refuerza?
12	¿Usted realiza conceptos de acuerdo a sus conocimientos y el de los estudiantes?

# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
9	1	100%	0	0
10	0	0	1	100%
11	1	100%	0	0
12	0	0	1	100%

Fuente: Casares (2013)

GRÁFICO N°11



Fuente: Casares (2013)

En el noveno ítem el docente respondió que Si planifica las actividades que se realizaran en la clase. De acuerdo con las planificaciones son importantes para un mejor aprendizaje.

En el decimo ítem el docente respondió que No hace referencia a los estudiantes que también ha aprendido algo de ellos, solo se basa en sus conocimientos.

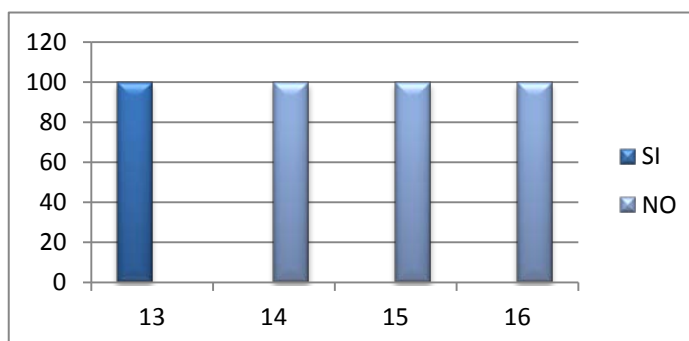
En el ítem once el docente afirmo que toma en cuenta los conocimientos de los estudiantes, los refuerza y los lleva a cabo, es importante tomar en cuenta a los estudiantes y sus conocimientos.

OBJETIVO GENERAL: Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.	
Dimensión: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
# Ítems	PREGUNTAS
13	¿Usted imparte el conocimiento y al final toma en cuenta las opiniones de los estudiantes?
14	¿Dentro del contenido de turismo usted utiliza ilustraciones para explicar algún contenido?
15	¿Usted les pide palabras claves a los estudiantes como lluvia de ideas y luego conformar un concepto del contenido?
16	¿Usted toma en cuenta la vida diaria de los estudiantes para explicar mejor la clase?

En el ítem doce el docente respondió que No realiza conceptos con sus conocimientos y el de los estudiantes, quiere decir que solo el refuerza y los conceptos salen de sus conocimientos sin ayuda de los estudiantes.

TABLA N° 12

GRÁFICO N° 12



# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
13	1	100%	0	0
14	0	0	1	100%
15	0	0	1	100%
16	0	0	1	100%

Fuente: Casares (2013)

Fuente: Casares (2013)

En el ítem trece el docente afirmó que primero imparte todos los conocimientos del contenido y al final toma en cuenta solo las opiniones de los estudiantes, si el docente tomara en cuenta con prioridad el conocimiento u opiniones del estudiante se daría un aprendizaje significativo.

En el ítem catorce en docente respondió que No utiliza ilustraciones para explicar los contenidos de la asignatura turismo, y es relevante concluir que las ilustraciones son parte importante de un aprendizaje significativo.

En el ítem quince el docente respondió que No utiliza con los estudiantes lluvia de ideas para conformar conceptos dentro de los contenidos de la clase de turismo. No es un aprendizaje participativo solo el docente tiene los conocimientos.

En el ítem dieciséis el docente también respondió que No toma ejemplos de la vida diaria para explicarles a los estudiantes sobre el turismo. El incluir la vida cotidiana en las explicaciones hace que el estudiante comprenda un poco más el contenido y se le dificulte menos.

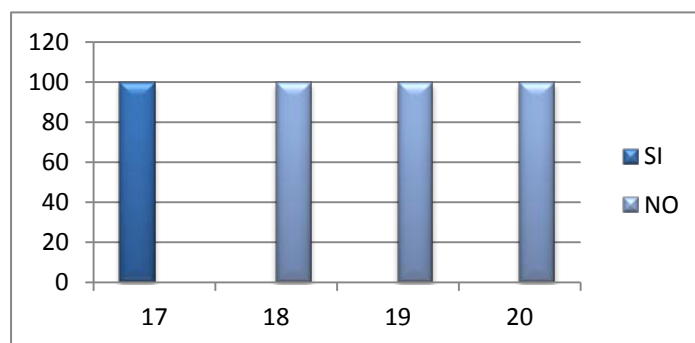
<u>OBJETIVO GENERAL:</u> Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.				
Dimensión: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO				
# Ítems	PREGUNTAS			
17	¿Al impartir el contenido en clases, lleva usted un orden para el contenido?			
18	¿Usted logra que el contenido impartido en clase a los estudiantes no se olvide después de ser evaluado?			
19	¿Para un aprendizaje significativo usted hace la clase dinámica y divertida?			
20	¿Usted a través de juegos ecológicos los enseña a cuidar el país por ser parte importante del turismo?			
# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE

TABLA N° 13

	SI	%	NO	%
17	1	100%	0	0
18	0	0	1	100%
19	0	0	1	100%
20	0	0	1	100%

Fuente: Casares (2013)

GRÁFICO N° 13



Fuente: Casares (2013)

En el ítem diecisiete el docente afirmó que lleva un orden para impartir el contenido en clases, es importante que el contenido tenga una secuencia para que así el aprendizaje sea significativo.

En el ítem dieciocho el docente respondió que No logra que el contenido en clases no se olvide después de ser evaluado, eso es indicativo que el docente no utiliza las estrategias didácticas correctas para que el estudiante tenga un aprendizaje significativo y que así no se olvide el contenido.

<u>OBJETIVO GENERAL:</u> Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.	
Dimensión: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
# Ítems	PREGUNTAS

En el ítem diecinueve el docente respondió que No hace la clase dinámica ni divertida, es un indicador que las clases y los contenidos son muy teóricos y rutinarios, no existen estrategias didácticas para que haya un mejor aprendizaje.

En el ítem veinte el docente también respondió que No enseña juegos ecológicos dentro del contenido en clases, por lo tanto a los estudiantes no se les refuerza como cuidar el país por ser parte importante del turismo.

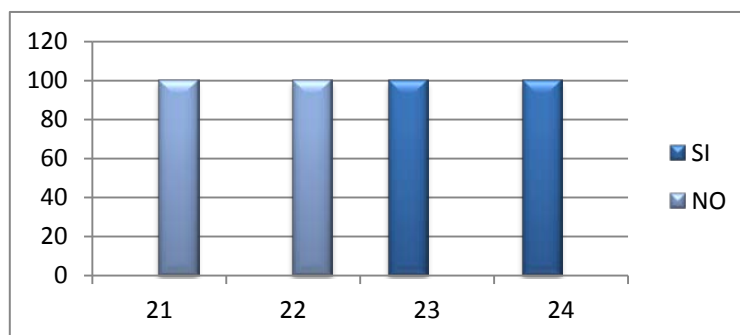
21	¿En clases usted utiliza juegos recreativos individuales para un mejor aprendizaje?
22	¿Para probar el nivel de competencia y de conocimientos usted realiza fuera o dentro del aula juegos colectivos?
23	¿Para reforzar el trabajo en equipo, usted realiza juegos cooperativos dentro del aula de clases?
24	¿Los conceptos de Turismo dados por usted son de forma dinámica?

# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
21	0	0	1	100%
22	0	0	1	100%
23	1	100%	0	0
24	1	100%	0	0

Fuente: Casares (2013)

TABLA N°14

GRÁFICO N°14



Fuente: Casares (2013)

En el ítem veintiuno el docente respondió que No utiliza juegos recreativos individuales con los estudiantes para un mejor aprendizaje, quiere decir que no existen nuevas estrategias didácticas para que el estudiante aprenda de forma diferente.

En el ítem veintidós el docente respondió que No realiza juegos que incentiven a la competencia de conocimientos dentro ni fuera del aula, no realiza juegos competitivos y no motiva a los estudiantes a ser mejores para ellos mismos.

<u>OBJETIVO GENERAL:</u> Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.
--

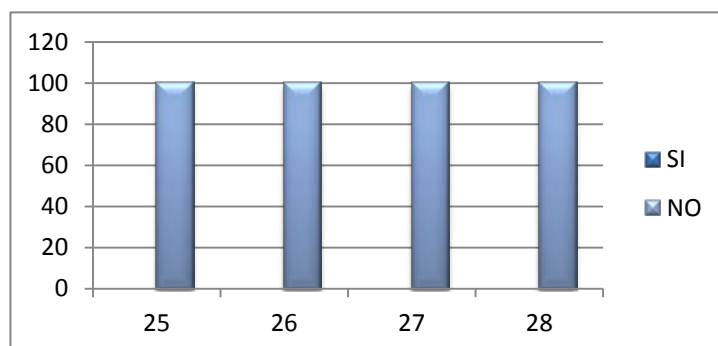
En el ítem veintitrés el docente afirmo que realiza juegos cooperativos dentro del aula para así afianzar los lazos del trabajo en equipo con los estudiantes, es muy importante que estos juegos se realicen porque permite que el estudiante obtenga un aprendizaje con ayuda de sus mismos compañeros.

En el ítem veinticuatro el docente afirmo que los conceptos de turismo impartidos en clases, son dadas de forma dinámica y es importante que sea de esa manera para que el estudiante obtenga un aprendizaje mas didáctico y significativo.

Dimensión: TURISMO	
# Ítems	PREGUNTAS
25	¿A través de juegos o exposiciones usted explica los tipos de turismo existentes?
26	¿Fuera del salón de clases usted explica y enseña que es el Ecoturismo?
27	¿Los medios de transportes son explicados por usted mediante alguna actividad dinámica?
28	¿A través de representaciones culturales usted explica las actividades principales de las capitales de Venezuela?

TABLA N°15

GRÁFICO N° 15



# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
25	0	0	1	100%
26	0	0	1	100%
27	0	0	1	100%
28	0	0	1	100%

Fuente: Casares (2013)

OBJETIVO GENERAL: Proponer juegos recreativos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” en Valencia - Estado Carabobo.

Fuente: Casares (2013)

En los ítems veinticinco, veintiséis, veintisiete y veintiocho el docente respondió que No a todas las preguntas.

Respondió que No explica los tipos de turismo existentes a través de juegos y exposiciones, son explicados de manera sencilla y teórica. También respondió que fuera del salón de clases No explica lo que es el ecoturismo de tal manera que solo es explicado teóricamente sin ninguna práctica.

De la misma forma los medios de transportes No son explicados de manera dinámica con alguna actividad y no utilizan representaciones culturales que permita que los estudiantes vean lo principal de cada capital del país.

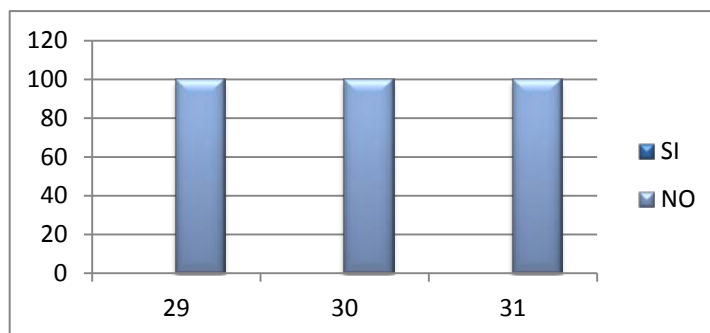
Los contenido de Turismo son dados de manera teórica y no existe la practica o alguna actividad que motive al estudiante a aprender de manera diferente.

Dimensión: TURISMO				
# Ítems	PREGUNTAS			
29	¿Junto a los estudiantes, usted planifica alguna excursión?			
30	¿Usted mediante juegos memorísticos hace conocer a los estudiantes los monumentos históricos y naturales de Venezuela?			
31	¿Usted hace que los estudiantes realicen proyectos relacionados con los parques nacionales de Venezuela?			
# Ítems	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	SI	%	NO	%
29	0	0	1	100%
30	0	0	1	100%
31	0	0	1	100%

Fuente: Casares (2013)

TABLA N° 16

GRÁFICO N° 16



Fuente: Casares (2013)

De la misma manera en los siguientes tres ítems el docente respondió que no existe alguna excursión planificada con los estudiantes, tomando en cuenta que de eso se trata el turismo de visitar lugares turísticos y hacer excursiones, que no realiza ningún tipo de juegos ni memorísticos para enseñar los monumentos históricos y naturales de Venezuela. Y no realizan proyectos referentes a los parques nacionales de Venezuela de manera que los estudiantes lo conozcan más y aprendan más sobre el país.

CONCLUSIONES

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

- Principalmente existe carencia de estrategias didácticas que promuevan un aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Falta de motivación, dinamismo e innovación por parte del docente en las actividades desarrolladas en los estudiantes de la asignatura Turismo.
- El conocimiento que tienen los estudiantes sobre la asignatura Turismo y juegos recreativos es muy bajo, se encuentra centrado en lo básico y en muy pocas actividades didácticas y dinámicas que puedan darle al estudiante un aprendizaje significativo.

Es importante señalar que los propios estudiantes y docentes expresaron que estos juegos recreativos como los colectivos, ecológicos y cooperativos son escasamente puestos en práctica en el marco de las actividades educativas que se imparten en la asignatura Turismo como objeto de estudio. En ese sentido, es importante destacar que a través del instrumento aplicado a los estudiantes y docente, se pudo determinar que se han practicado las mismas actividades siempre durante los

momentos de evaluar la clase o impartir los conocimientos, no existe motivación de estrategias didácticas nuevas.

- Así mismo, se detectó que el docente de la asignatura no se ha abocado de forma permanente y continua a promover los juegos recreativos como estrategias didácticas para un aprendizaje significativo; no existe una utilización integral de materiales y recurso por parte del docente para promoverlos en el ambiente de aula como fuera del aula ya que el Turismo es una asignatura vivencial.
- Las estrategias didácticas que utiliza el docente para la enseñanza del Turismo a través de los juegos recreativos 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 del estudio, se pudo determinar que aun cuando el docente realiza actividades de integración o motivación para que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo presentan fallas al ser aplicadas por el docente.

En relación a ello, los resultados de la investigación permitieron determinar que el docente no ha profundizado en la ejecución de formas diferentes a través de las cuales promuevan la utilización de los juegos recreativos como estrategias didácticas. Igualmente, se percibió que el docente no ejecuta actividades grupales entre los estudiantes para promover los juegos recreativos para conocer el Turismo. Así mismo, no han utilizado con frecuencia situaciones de la realidad local, ejemplos de la vida diaria para incorporar el Turismo en las actividades que realizan los estudiantes, así como las actividades pedagógicas que deben realizarse en el ambiente

de aprendizaje para incorporar/enseñar el uso de los juegos recreativos como estrategia didáctica para un aprendizaje significativo en la asignatura Turismo.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

Diseño basado en Juegos Recreativos como Estrategias Didácticas para un aprendizaje significativo en la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” Valencia –Edo. Carabobo.

Presentación.

La presente propuesta está basada en la aplicación de Juegos Recreativos como Estrategias Didácticas para un aprendizaje significativo en la asignatura Turismo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin” Valencia – Edo. Carabobo.

A tal efecto su operacionalización requiere de la capacitación y ampliación de conocimiento del personal docente de la institución atendiendo los criterios de eficiencia y competitividad, con una imagen profesional, capaz de producir servicios y proyectos de alta calidad, en beneficios de los estudiantes y del aprendizaje que estos puedan adquirir y de tal manera lograr el éxito institucional.

Se plantea entonces, que la propuesta es una herramienta, cuya finalidad es ampliar, profundizar y mejorar la participación de los docentes para impartir un mejor aprendizaje en el área de Turismo.

La presente propuesta se considera un modelo motivador y dinámico que pueda permitir el logro de los objetivos propuestos en el contenido de la asignatura Turismo.

Se desea lograr con dicha propuesta un adiestramiento motivacional, que permita mejorar el desempeño del docente, mediante juegos recreativos como estrategias didácticas, además de reforzarlo cuando así lo requiera, en apoyo de los distintos recursos humanos, físicos y financieros que interactúen en la aplicación de estos juegos recreativos como estrategia didáctica.

Justificación

Los elementos que justifican la formulación de una propuesta expresada en un diseño de Juegos Recreativos como estrategias didácticas se justifican en primer lugar en la necesidad de reafirmar la importancia de las estrategias didácticas en general como parte fundamental y significativa del aprendizaje, importancia para colocar a los educandos en situaciones concretas que le faciliten la construcción de sus aprendizajes en términos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

En el caso concreto de los juegos recreativos, la propuesta del programa viene a tratar de incorporar el uso de este tipo de juegos como elemento de formación, a través de la recreación de situaciones vinculadas con los factores sociales y culturales propios de la localidad, la región y el país como turismo, conjuntamente con el desarrollo de vivencias de participación, cooperación, responsabilidad compartida y sentido del respeto, entre otros como elementos de base para coadyuvan en esta formación..

También se debe acotar que la propuesta de esta parte del estudio se orienta a facilitarle a los docentes de la aérea de Turismo de la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial, una herramienta didáctica de alta relevancia, a través de la cual

les facilitan a los estudiantes el conocimiento acerca del Turismo de su realidad social y cultural.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Incorporar los juegos recreativos como estrategias didácticas en los procesos aprendizaje sobre el Turismo que se llevan a cabo en la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin”

Objetivos Específicos

- Incentivar la integración de los docentes del área de Turismo en los procesos de inserción de los juegos recreativos como estrategias didácticas.
- Capacitar a los docentes y grupos familiares sobre la utilización de los juegos recreativos en el desarrollo del proceso de socialización y motivación de los estudiantes.
- Promover la aplicación de estrategias didácticas que viabilicen los juegos recreativos que se integran al contenido de la asignatura Turismo, que puedan ser aplicados dentro y fuera del aula de clases.

Proceso Operativo para su Ejecución

Para la consecución de los objetivos trazados en el programa propuesto, se ha esquematizado el siguiente plan de acción cuya estructura comprende la formulación de cada objetivo específico, las metas a alcanzar, las estrategias a través de las cuales se logrará la ejecución de las metas trazadas, los recursos necesarios para aplicación

de las estrategias y la evaluación del logro del objetivo, incluyéndose en este último aspecto los criterios e instrumentos para establecer el logro de los objetivos.

Objetivos Específicos: Incentivar la integración de los docentes del área de Turismo en los procesos de inserción de los juegos recreativos como estrategias didácticas
Meta 1: En término de tres (03) meses se deben sensibilizar a los docentes acerca de los juegos recreativos como estrategias didácticas y su importancia para favorecer los ambientes educativos creativos, recreativos y participativos en el proceso de socialización de los estudiantes de la Unidad Educativa “Litin”
Meta 2: En tres (03) meses se debe consolidar un proceso de integración de los docentes del área de Turismo para discutir sobre la planificación, diseño y organización de ambientes educativos creativos, recreativos y participativos mediante la incorporación de los juegos recreativos como estrategia didáctica.
Estrategias: - Taller de Información/sensibilización sobre los juegos recreativos como estrategias didácticas y su relación en la formación de ambientes educativos creativos, recreativos y participativos. Los contenidos a desarrollar en dicho taller serían los siguientes: Fundamentos del juego recreativo para el desarrollo humano. ✓ El juego, el juego recreativo y otras experiencias lúdicas como base de los procesos educativos formales, no formales e informales.

- ✓ El juego recreativo como elemento mediador en el desarrollo de las dimensiones cognitiva, afectiva, comunicativa, creativa y política.
- ✓ Los juegos recreativos como estrategias para la formación de escenarios de desarrollo personal, institucional y comunitario y de fortalecimiento de la localidad.

- Jornadas de reflexión y discusión para precisar aspectos concretos relacionados con los temas del taller realizado

Recursos:

- Recursos Humanos:

- ✓ Supervisores y docentes de la Unidad Educativa “Litin”
- ✓ Promotores culturales y artísticos.
- ✓ Especialistas en el área recreativa
- ✓ Especialista en didácticas.

- Recursos Materiales:

Módulo instruccional: Los Juegos recreativos, y su Importancia dentro del Ambiente Educativo enmarcado como estrategias didácticas para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa “Litin”

- ✓ Computadora y programa de presentación.
- ✓ Video-Beam.
- ✓ Espacios de la Institución. .

Evaluación:**Criterios:**

- ✓ Al elaborarse reflexiones y/o proyectos para el diseño de Juegos Recreativos ajustados a ambientes educativos recreativos, creativos y participativos, que coadyuven en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la institución.
- ✓ Al integrarse equipos de trabajo para la elaboración de los juegos recreativos como estrategias didácticas.

Instrumentos y técnicas:

- Observación participante, a través notas de campo, lista de cotejo y discusiones en grupo.
- Cuestionario/ entrevista/conversación con actores del proceso.

Objetivos Específicos: Capacitar a los docentes y grupos familiares sobre la utilización de los juegos recreativos en el desarrollo del proceso de socialización y motivación de los estudiantes.

Meta 1: En dos (02) meses los docentes, se integrarán a los procesos para los Proyectos Educativos que van dirigido a promover el uso los juegos recreativos como estrategias didácticas en la Unidad Educativa “Litin”

Meta 2: En cuatro (04) meses deben estar elaborados Proyectos Educativos dirigido a promover el uso los juegos recreativo como estrategia didáctica en la Unidad Educativa “Litin”

Estrategias:

- Taller de Información/capacitación sobre la recreación o fortalecimiento de los juegos recreativos en el contexto escolar, las estrategias didácticas, donde se desempeñan los actores educativos (docentes) como mediadores de procesos. Los contenidos a desarrollar en dicho taller serían los siguientes:
 - ✓ Organización y funcionamiento de la institución, específicamente en el departamento del área de Turismo, con la adaptación de nuevas estrategias didácticas en este caso el juego recreativo dentro y fuera del aula de clases.
 - ✓ Organización de trabajo con todos los docentes pertenecientes al área de Turismo y los que no pertenecen también junto a los líderes en la materia de recreación.
 - ✓ Actividades intergeneracionales mediadas por la lúdica de los juegos recreativos.
 - ✓ Creación y elaboración de juegos recreativos entorno al turismo (juegos recreativos relacionados con el medio ambiente por ser materia de Turismo).
- Jornadas para el diseño de los programas de juegos tradicionales en los espacios de la institución.

Recursos:**- Recursos Humanos:**

- ✓ Supervisores y docentes de la Unidad Educativa “Litin”
- ✓ Promotores culturales y artísticos.
- ✓ Especialistas en el área recreativa
- ✓ Especialista en didácticas

- Recursos Materiales:

- ✓ Computadora y programa de presentación.
- ✓ Video-Beam.
- ✓ Espacios de la Institución.

Evaluación:

Criterios:

- Al elaborarse los juegos recreativos como estrategias didácticas que sirvan de marco educativo con propósito de la institución.
- Al integrarse los equipos de trabajo para la elaboración de los programas de los juegos recreativos como estrategias didácticas en los espacios de la escuela y el medio ambiente.

Instrumentos y técnicas

- Observación participante, a través notas de campo, lista de cotejo y discusiones en grupo.
- Cuestionario/ entrevista/conversación con actores del proceso.

Objetivos Específicos: Promover el diseño e implementación de estrategias didácticas que viabilicen los juegos recreativos en el ámbito dentro y fuera del aula en el contenido de la asignatura Turismo.

Meta 1: En doce (12) meses directivos, docentes y comunidad educativa, conformarán parte de los proyectos que se realicen en función de los Juegos recreativos como estrategias didácticas en beneficio de los estudiantes de la institución.

Meta 2: En ocho (08) meses debe realizarse una evaluación integral que abarque lo siguientes aspectos: Funcionamiento de los juegos recreativos como estrategias didácticas, desempeño del recurso humano (docente) que será mediador del proceso, manejo de los recursos, participación y reacción de los estudiantes al ser sometidos a dichas estrategias, niveles alcanzados por los estudiantes de acuerdo a su aprendizaje, satisfacción de padres y representantes de los estudiantes.

Estrategias:

- ✓ Conformación de las mesas de trabajo para promover, operativizar y dinamizar los juegos recreativos como estrategias didácticas en el contexto escolar, con la participación de directivos y docentes, grupos familiares y comunidad educativa.
- ✓ Desarrollo de actividades para el monitoreo, y dar fe del cumplimiento de las metas trazadas en cuanto a la estructuración de los juegos recreativos como estrategias didácticas y del uso de los recursos.
- ✓ Aplicación de observación, entrevistas, talleres de discusión y cuestionarios entre otros para obtener información sobre funcionamiento de los juegos recreativos como estrategias didácticas, procesos, cumplimiento de objetivos y metas, impacto, eficiencia y eficacia.

Recursos:

- Recursos Humanos:

- ✓ Supervisores y docentes de la Unidad Educativa “Litin”
- ✓ Promotores culturales y artísticos.
- ✓ Especialistas en el área recreativa
- ✓ Especialista en didácticas
- ✓ Grupos familiares y comunidad educativa.

- Recursos Materiales:

- ✓ Modelos de evaluación para los juegos recreativos como estrategias didácticas.
- ✓ Registros y cuadernos de campo para registros de observaciones y entrevistas.
- ✓ Cuestionarios.
- ✓ Computadora y programa de procesamiento estadístico de datos.
- ✓ Matriz de datos y de categorización de informaciones obtenidas.
- ✓ Espacios de la Unidad Educativa “Litin”.

Evaluación:

Criterios:

- ✓ Al elaborarse informe integral de evaluación que abarque: Funcionamiento de los juegos recreativos como estrategias didácticas, número de estudiantes beneficiados por estas estrategias, competencias del personal docente al planificar sus contenidos con los juegos recreativos como estrategias didácticas, nivel de satisfacción de los estudiantes, nivel de aceptación y satisfacción de grupos familiares y comunidad educativa.

Instrumentos y técnica:

- Cuestionario / formato para revisión de informe de evaluación.

RECOMENDACIONES

En atención a la propuesta planteada se considera pertinente tomar en cuenta las siguientes recomendaciones para la aplicación de juegos recreativos como estrategias didácticas:

- Facilitar en los docentes de la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin”, el conocimiento, y las destrezas para de esta manera alcanzar la relevancia de los juegos recreativos como estrategias didácticas y fortalecer el manejo de herramientas relacionadas con el proceso de planificación del contenido de Turismo para una mejor formación.
- Capacitar a los docentes del área de Turismo para que mejoren sus destrezas en la utilización de las diversas modalidades de juegos recreativos como estrategias didácticas, recursos que se pueden utilizar en el ambiente de aprendizaje, de tal manera que los mismos se adecúen a las necesidades de un aprendizaje significativo del contenido de la asignatura Turismo.
- Hacer llegar los resultados de esta investigación a los docentes y directivos de la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litin”, a los fines de que desarrollen las estrategias y acciones que conduzcan a la formación de prácticas pedagógicas sustentadas los juegos recreativos como estrategias didácticas.

En ese sentido se considera necesario hacer llegar una comunicación al personal directivo y docente de la institución acompañada de una copia de este informe de investigación, con el propósito de promover un proceso de discusión y análisis que pueda conducir a una toma de decisiones que conduzca a la sistematización y organización de alternativas de solución y motivación para los estudiantes que esperan aprender del Turismo, a través de las cuales se logre una inserción progresiva de los juegos recreativos como estrategias didácticas para la formación y educación en Turismo de los estudiantes de la institución objeto de estudio.

- Igualmente, se considera pertinente la formulación de una propuesta que se exprese a través de un diseño de juegos recreativos para los estudiantes de la Unidad Educativa Liceo de Tecnología Industrial “Litín”

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, P (2005) **“La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística”** Semanario Región; La Patagonia – Argentina.
- Acevedo, R (2012) **Estrategias Didácticas en el Fortalecimiento de las competencias académicas del docente en el área de Educación para el Trabajo en el Liceo Antonio Minguet Letterón.** Trabajo especial de grado presentado para optar al título de Licenciado en Educación para el Trabajo sub área Comercial.
- Arias, F. (2006). **El Proyecto de Investigación:** Introducción a la metodología científica Epísteme. Caracas.

- Ausubel, L. y Otros. (1.983). **Psicología Educativa**. (2a. ed). México: Trillas.
- Camilloni (2003) *Corrientes didácticas contemporáneas* Editorial Paidós. [Buenos Aires](#).
- Castaño (2007) **La Recreación, Estrategia Para El Desarrollo Social**. [Documento en línea] http://salud.ucaldas.edu.co/pdf/edu_jornadas/21.pdf Consulta: 2012, Noviembre 26)
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela** (1999). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 36.860, Diciembre 30, 1999.
- Corral, Y (2009) **Validez Y Confiabilidad De Los Instrumentos De Investigación Para La Recolección De Datos**. REVISTA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. Segunda etapa / año 2009 / Vol 19/ nº 33. Valencia, enero –Junio.
- Díaz Barriga Frida (1993) **Estrategias De Enseñanza Y Aprendizaje**
- Díaz y Hernández (2007) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Editorial Mc Graw Hill. Madrid.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2007). **Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una Interpretación Constructivista**. Segunda Edición. Mc Graw-Hill Interamericana Editores, S.A.de C.V México.
- Dunbs, R., Bustamante, S. (2009). **Investigación Educativa: estrategias para la elaboración del proyecto de investigación**. Caracas- Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental.

Epistia (2009) **La recreación como estrategia de bienestar en el ser humano**. Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 135 - Agosto de 2009.

Fairstein y Gyssels (2003) **Cómo se enseña**. Fe y Alegría. Caracas.

Feldman (2008) **Ayudar a enseñar**. Aique Grupo Editor. Buenos Aires.

Gerlero (2005) **RECREACION Y TURISMO, UNA VINCULACION NECESARIA: Lineamientos para su articulación**. IV Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE 21 al 23 de Noviembre de 2005. Medellín, Colombia.

Guignan, D (2011) **Estrategias de Gerencia Didáctica de práctica de Oficina de 4to año Técnico Medio en la Unidad Educativa San Antonio” Estado Carabobo**. Trabajo especial de grado presentado para optar al título de Licenciado en Educación para el Trabajo sub área Comercial.

Hernández, R. y Otros. (2003). **Metodología de la Investigación**. Mc Gran Hill. Argentina.

Ley Orgánica de Educación. (2009). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, Nro. 5929 (Extraordinaria) Agosto 15.

Manzano (2004) **La Recreación En El Ámbito Escolar**. VIII Congreso Nacional de Recreación Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE 27 al 29 de Mayo de 2004. Bogotá, D.C., COLOMBIA

Meza, José (2002). **Recreación, formación y uso del tiempo libre en el desarrollo de una anatomía social de conexión entre la vida-escuela en el educando del Séptimo Grado en la U.E “Herminio León Colmenares”** Trabajo de Grado para optar por el título de Licenciado en Educación en la Universidad de Carabobo.

Molina R, (2008) **“Estrategias Dirigidas al Docente de la Segunda Etapa de Educación básica para facilitar la implementación del Área de Ambiente y Turismo en el Currículo Básico Regional” Mérida – Venezuela**. Trabajo de grado para Obtener el título de licenciado en Educación Integral. Universidad de Los Andes.

Montoya, Grisell; Maduro, Rubén y García, Hugo (2008). **Preferencias Recreativas de los estudiantes de matemática y física de la UPEL – Maracay**. Trabajo de grado no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Maracay.

Mujica, Nelsy (2004) **Los Juegos Como Estrategias Recreativas En La Etapa De Preescolar**. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas – Venezuela.

Organización Mundial del Turismo (2007)[documento en línea] Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Turismo>.

- Osorio E, (2008) **I Congreso de Recreación y sus aportes al desarrollo Humano**. I Congreso departamental de recreación de la Orinoquia colombiana Villavicencio, Meta. Octubre 20 – 22 de 2008.
- Palella, S. y Martins, F. (2003). **Metodología de la Investigación Cuantitativa**. FEDUPEL. Caracas.
- Piñero y Seijas (2009) **Propuesta de un Programa de Recreación, Turismo y Tiempo Libre para la Administración del Sector Público. Caso de estudio, Alcaldía del Municipio Guacara – Edo. Carabobo**. Trabajo de grado para optar el título de Licenciado en Relaciones Industriales de la Universidad de Carabobo
- Subdirección General de Cultura Física Dirección de Activación Física y Recreación. **JuegosRecreativos**<http://www.deporte.org.mx/culturafisica/pnaf/archivos/juegos%20recreativos.pdf>
- Tinedo M, (2012) **Diseño De Estrategias Pedagógicas Orientadas Al Estímulo De La Práctica Deportiva En Los Niños Y Niñas Del Centro De Educación Inicial “Carlos José Bello” Valle De La Pascua, Estado Guárico**. Trabajo de Grado presentado como requisito parcial para optar al Título de Magíster Scientiarum en Educación Inicial.
- Torres, C.(2002) **“El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”** Núcleo Universitario Rafael Rangel de la Universidad de los Andes (ULA) – Venezuela
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (1990) **Manual de Trabajos de Grado de Especialización, Maestrías y Tesis Doctorales**. (4ª Ed.2006) Caracas: FEDUPEL.
- Velasco de Brito (2010) **Estrategias De Enseñanza Para El Desarrollo De Aprendizajes Significativos En Los Alumnos Del 6to. Grado De La Unidad Educativa Virgen De La Trinidad Valencia, Estado Carabobo**. Trabajo de Grado presentado ante la Dirección de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo para optar al título de Magíster en Educación Mención: Orientación y Asesoramiento.
- Velasco y Mosquera (2007) **Estrategias Didacticas Para El Aprendizaje Colaborativo**. Proyecto Académico De Investigación Y Extensión De Pedagogía. Bogotá - Colombia.
- Vigotsky, L. (1979). **El Juego en Pedagogía Preescolar**. La Habana: Edt. Pueblo y Educación.
- Vigotsky, L. (1979). **Interrelación entre Aprendizaje y Desarrollo. Zona de Desarrollo Próximo: Una Nueva Aproximación en el Desarrollo de los Procesos Superiores**. Editorial Mc Graw Hill Interamericana. México.



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y
PLANEAMIENTO EDUCATIVO
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



PRESENTACIÓN

FORMATO PARA VALIDAR EL INSTRUMENTO

A continuación se presenta este formato, que permite validar a través de juicio de expertos el instrumento que se aplicará a la muestra seleccionada y a partir de allí elaborar **Juegos Recreativos Como Estrategias Didácticas Para El Aprendizaje Significativo De La Asignatura Turismo En La U.E “Litin” Liceo De Tecnología Industrial, Del Estado Carabobo.**

El mismo consiste en una tabla de doble entrada. La cual registra el número de Ítems con los siguientes indicadores de validez: contenido, claridad, criterio y constructo. El patrón de evaluación de cada indicador se presenta con las categorías aceptado y revisar de acuerdo a cada ítem.

Finalmente se expresa el agradecimiento por la valiosa información que aportará para el desarrollo de este estudio.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y
PLANEAMIENTO EDUCATIVO
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe Dra. Arelis Marcano, portador de la C.I N°7.196.961, en mi carácter de Tutor del Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado (a) en Educación Para El Trabajo, Sub Área Comercial, titulado “**Juegos Recreativos Como Estrategias Didácticas Para El Aprendizaje Significativo De La Asignatura Turismo En La U.E Liceo De Tecnología Industrial “Litin” Del Estado Carabobo.**”, realizado por el Br. **Daniela C. Casares G**, portador de la Cédula de Identidad N° 20.384.862 hago constar que el mismo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador.

Constancia que se expide a petición de parte interesada a los veintisiete días del mes septiembre del año dos mil trece.

Dra. Arelis Marcano

C.I N°7.196.961



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y
PLANEAMIENTO EDUCATIVO
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



PRESENTACIÓN

Este instrumento es un cuestionario diseñado para recolectar información sobre una investigación que se está desarrollando en la Escuela de Educación de la Universidad de Carabobo.

En tal sentido, los datos suministrados serán de alto valor académico y confidencial, constituyendo la base fundamental para el análisis e interpretación de los datos que generarán **Juegos Recreativos Como Estrategias Didácticas Para El Aprendizaje Significativo De La Asignatura Turismo En La U.E “Litin” Liceo De Tecnología Industrial, Del Estado Carabobo** En atención a esto, se agradece responder de acuerdo a la alternativa que mejor considere.

El mismo consta de “treinta y uno” (31) ítems, las cuales podrá responder marcando con una “X” dentro de la escala correspondiente. Es importante destacar que se debe marcar una sola opción de acuerdo a su parecer.

Agradeciendo la colaboración prestada, se suministra el siguiente instrumento,

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombre y Apellido: _____

Mención de Pregrado: Educación para el Trabajo Sub – área Comercial

Año de Egreso: _____

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

VALIDACIÓN MEDIANTE JUICIO DEL EXPERTO								
ITEMS	CONTENIDO		CLARIDAD		CRITERIO		CONSTRUCTO	
		RE E V I S A R	A C E P T A R	R E V I S A R		R E V I S A R	A C E P T A R	R E V I S A R
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								