



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACION FÍSICA, DEPORTE
Y RECREACIÓN



**JUEGOS Y CANCIONES RECREATIVAS COMO ESTRATEGIAS PARA LA
REAFIRMACIÓN DE LOS VALORES PERSONALES DEL 3º GRADO DE
LA E.T. “LOS MAGALLANES”**

**Trabajo de Grado presentado como requisito parcial para optar al Título de
Licenciado en Educación Mención: Educación Física, Deporte y Recreación**

Autores: Yislanys Rojas
Néstor Ortega
Tutor: Prof. Jorge del Valle

Bárbula, Febrero de 2015

DEDICATORIA

Nuestro trabajo de grado va a ser dedicado a Dios, por cuidarnos y darnos las fuerzas para seguir adelante y por habernos permitido llegar hasta este punto y darnos salud para lograr los objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A nuestros padres por ser nuestros amigos, por apoyarnos en cada paso de nuestras vidas, y con esfuerzo y lucha nos han ayudado a seguir adelante, cuidándonos y dándonos fuerzas para culminar la carrera, cada día, cada mes y cada segundo de nuestras vidas, son y serán siempre los mejores amigos, lo cual se sentirán contentos de nuestros logros.

A nuestros profesores por su gran apoyo y motivación para la culminación de nuestros estudios profesionales y para la elaboración de esta tesis, por el tiempo compartido y por impulsar el desarrollo de nuestra formación.

A la Universidad de Carabobopor permitirnos ser parte de una generación de triunfadores y gente productiva para el país.

Mil gracias....

AGRADECIMIENTO

A Dios, por permitirnos ver el nuevo amanecer de un nuevo día, por llenarnos de sabiduría y por ayudarnos a seguir adelante dándonos las fuerzas y el empeño de adquirir conocimientos para así cumplir cada una de nuestras metas.

Al personal directivo, docentes, coordinadores y estudiantes de la Escuela Técnica “Los Magallanes”, por su receptividad, colaboración y dedicación a este trabajo de investigación.

A todos los profesores que de alguna u otra forma nos mostraron sus conocimientos precisos como parte de la preparación para el desarrollo de esta investigación

A todas las personas que de alguna manera nos han apoyado, les queremos dar gracias, porque lo más grande e importante es sentir ese apoyo, el cual nos llena de fuerzas para seguir adelante.

ÍNDICE GENERAL

LISTA DE CUADROS	v
LISTA DE GRÁFICO	vi
RESUMEN	x
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULOS	
I. EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	14
Objetivos de la Investigación	21
Objetivo General	21
Objetivos Específicos	21
Justificación	21
II. MARCO TEÓRICO	
Antecedentes	24
Formulación Teórica	31
Bases Legales	44
Definición de Términos Básicos	48
III. MARCO METODOLÓGICO	
Tipo de investigación	49
Método de Investigación	50
Fases de la Investigación	53
Técnicas e instrumentos de recolección de la información	55
Validez y Fiabilidad de la Investigación	55
Técnicas de procesamiento de la información	56
IV. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	
Interpretación de los Resultados	58
Conclusión del Diagnóstico	64
V. DISEÑO DEL PLAN DE ACCIÓN	

Plan de Acción	66
Justificación	68
Objetivos del Plan de Acción	69
Fundamentación	69
Implementación y Sensibilización de la aplicación del Plan de Acción	70
Evaluación del Plan de Acción	71
Plan de Acción	73
Cronograma de Ejecución	76
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES	78
REFERENCIAS	79
ANEXOS	80

LISTA DE CUADROS

CUADROS	pp.
1 Actividades Deportivas	60
2 Entrevista Semi estructurada	62

LISTA DE GRÁFICOS

CUADROS		pp.
1 Actividades Deportivas		60



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACION
DEPARTAMENTO DE EDUCACION FÍSICA, DEPORTE
Y RECREACIÓN



**JUEGOS Y CANCIONES RECREATIVAS COMO ESTRATEGIAS PARA LA
REAFIRMACIÓN DE LOS VALORES PERSONALES DEL 3° GRADO DE
LA E.T. “LOS MAGALLANES”**

Autores: Yislanys Rojas

Néstor Enrique

Tutor: Prof. Jorge del Valle

Fecha: Marzo 2015

RESUMEN

El Trabajo de Grado juegos y canciones recreativas como estrategias para la reafirmación de los valores personales del 3° grado de la E.T. “Los Magallanes”, como contexto de estudio ubicado en la Urbanización Popular Los Magallanes, calle Palmira S/N, realizado bajo un paradigma cualitativo y un diseño socio crítico dirigido para la elaboración de un plan de estrategias basado en juegos y canciones recreativas, partiendo de los datos obtenidos de las técnicas e instrumentos ejecutadas, tanto al docente de aula como a los alumnos, con la finalidad de concretar los propósitos planteados y así realizar la interpretación de los resultados obtenidos en relación al tema. Finalizando así, con las reflexiones de los investigadores y recomendaciones. De ahí que, que el presente estudio permitió transformar la realidad necesaria para promover el desarrollo integral de los estudiantes a través de acciones colectivas, la participación activa y el consenso de docentes especialistas, a través de estrategias recreativas en la planificación diaria, originan en el alumno un impacto positivo, lleno de experiencias significativas, en el cual se motiva a participar de manera espontánea, donde se les permitió a los estudiantes expresar ideas, pensamientos y sentimientos al compartir con el entorno que les rodea, así como también desarrollar el aprendizaje armónico conformen a las destrezas, potencialidades y habilidades. Entre los resultados obtenidos que dan pruebas irrefutables de la efectividad, productividad y éxito en la ejecución del plan diseñado, se encuentra la disposición de directivo, docentes y alumnos, así como los aportes e ideas para la realización de cada actividad.

Palabras Claves: Juegos, Canciones, Recreación, Estrategias y Valores.

Línea de Investigación: Línea Educación Física, Deporte, el Hombre y la Sociedad

Temática: Construcción socio-cultural del conocimiento en Física.

Subtemática: Valoración de la Física en el contexto social.

INTRODUCCIÓN

Dentro del ámbito educativo que vive actualmente Venezuela, es necesario que durante la etapa del desarrollo integral se establezcan estrategias creativas, innovadoras, productivas y sobre todo pedagógicas, que permitan no solo la formación del esquema del docente dentro de la jornada diaria, pues también, es necesario potenciar el desarrollo evolutivo y significativo en el niño y la niña. Es por ello, que no se puede dejar a un lado la relevancia del desarrollo motor grueso para el aprendizaje, ante este hecho, más allá de realizar actividades monótonas y repetitivas, es más que determinante contar con elementos que hagan la vida escolar más activa.

Es allí donde la música incorpora sabor y sazón para el logro de cualquier actividad dentro de la jornada diaria, pues por muy pequeña que esta sea, marca pauta en el aprendizaje cognitivo, social, físico o socioemocional, que merece una especial atención. A medida que como adultos significativos o docentes en ejercicio, se logre visualizar las necesidades de promover medios que favorezcan el desarrollo de una manera activa y dinámica, que estimule, potencia y englobe todas las áreas de aprendizajes, es cuando verdaderamente se está conscientes del cambio que se amerita para alcanzar realmente un aprendizaje representativo.

De allí, que a través de la presente investigación, se promoverán juegos actividades recreativas, con la importante participación y enfoque del directivo, docente, niños y niñas, en la ejecución de las herramientas y estrategias que se emplearan en el entorno con la finalidad de para la reafirmación de los valores personales del 3º grado de la E.T. “Los Magallanes”, como contexto de estudio ubicado en la Urbanización Popular Los Magallanes, calle Palmira S/N, a través del siguiente esquema:

Capítulo I, el Planteamiento del Problema, el diseño de los objetivos de la investigación con el propósito de solventar la problemática existente y la relevancia e importancia del estudio.

Capítulo II, se establecen el enfoque de la investigación acerca de las investigaciones anteriores sobre el tema, las bases teóricas y las bases legales que sustentan el estudio. Así como la definición de términos básicos.

Capítulo III donde se plasma los medios de recolección de datos, como técnicas, la Observación directa y la Entrevista, y como instrumentos empleados.

Capítulo IV, se hará referencia a los resultados obtenidos en los distintos instrumentos aplicados, con el objetivo de realizar un análisis socio crítico.

Capítulo V, generará el diseño del plan de acción, objetivos del plan de acción, justificación, fundamentación, evaluación y conclusiones del diagnóstico. Para posteriormente, plasmar las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica; por eso tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El auténtico aprendizaje, es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural, es decir, un aprendizaje para aprobar una evaluación o para pasar la materia, entre otros. Por otra parte, un aprendizaje es significativo cuando en el proceso educativo se considera lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender.

En este sentido, Gutiérrez y Sánchez (2008), quienes citan la Teoría de Aprendizaje del Ausubel, señalan que: “Este proceso tiene lugar si el estudiante tiene en su estructura cognitiva conceptos, ideas, proposiciones, estables y definidos, con lo que la nueva información puede interactuar” (p. 9). Por ello, es importante que el docente tenga claro los conocimientos previos que poseen los estudiantes, de tal manera, que incorpore momentos que puedan ser significativos en la vida y que le permitan que se involucren, reorganicen o transformen la información recibida y puedan así construir su propio esquema de conocimiento y de esta manera se produzca el aprendizaje deseado.

Es por todo esto que, en la acción pedagógica los procesos de enseñanza y aprendizaje deben orientarse a despertar la curiosidad de los niños, es decir, el docente como mediador y facilitador del proceso de aprendizaje, debe planificar dentro de la jornada diaria actividades cargadas de alegría, creatividad e innovación, basadas en las necesidades e intereses de los estudiantes, que hará que éstos

participen activamente en su propio proceso de aprendizaje. Es necesario estimular a los niños ofreciéndoles actividades que impliquen el desarrollo de estrategias dinámicas y divertidas que les permitan fijar de manera significativa los conocimientos planificados.

En este sentido es importante, que el docente asuma el rol de adulto significativo, como facilitador del desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, que a través de elementos creativos, permitan la evolución cognitiva de los estudiantes en el aula, actualizarse y estar más atento con los cambios educativos, apoyándose en todos los elementos que puedan complementar la acción pedagógica.

En función a esto, dentro del quehacer educativo, uno de los miembros o protagonista más significativos es el docente; profesional encargado de facilitar el desarrollo intelectual, físico y moral del niño; con un decisivo papel de adulto significativo para el desarrollo de los mismos, desarrollo que redundará en el beneficio de éste y de su entorno. Pues bien, para ello se hace necesario que cumpla su función de la forma más idónea, sirviéndose de estrategias pedagógicas para captar la atención y concentración, para mantener la motivación de los estudiantes.

Es allí, donde la música como herramienta pedagógica, es una forma de expresión que a través del sonido manifiesta ideas, sentimientos y emociones es un instrumento de comunicación interpersonal que permite la creatividad por ello es indispensable una educación musical. La importancia del estudio de la educación musical radica en preparar a los estudiantes como interprete, como realizadores expresivo y recreativo por ello deben ser conocedores de los elementos básicos del lenguaje musical y de su representación gráfica, así; como las técnicas elementales y como receptores musicales conscientes y críticos; además la expresión musical es una parte fundamental de la cultura de todos los pueblos.

Por otra parte, hay que tomar en cuenta y reflexionado por quienes las escuchan ya que muchas canciones transmiten letras con mensajes que influyen en la conducta del ser humano en particular en los niños y niñas.

En concordancia con estas apreciaciones, Rodríguez (2007), señala que es importante entender por estrategias pedagógicas son: “todas aquellas acciones que realiza el docente con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes” (p. 13). Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues no existe un mejor recurso que el juego, elemento que habita en la vida del ser humano desde su nacimiento y que incentiva la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

En un sentido amplio, Aguilar, D. (2011), señala que: “el juego se define o constituye expresiones vitales del ser humano, este se encuentra presente desde el inicio de la vida y permite establecer relaciones con el medio y con los demás”. (p. 12). Por consiguiente, a nivel educativo, el juego es de suma importancia ya que pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, además es un factor poderoso para la preparación de la vida social del estudiante.

En lo que respecta al poder individual, la referida autora, hace mención en la influencia de los juegos con respecto a: “desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, generando así un aprendizaje Significativo” (p. 13). Sin embargo, en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante ya que el juego está únicamente permitido solamente en el horario de recreo.

Ratificando lo anterior, desde el punto de vista práctico, Rodríguez (2007), especifica “las estrategias de enseñanza basadas en actividades recreativas contribuyen al aprendizaje del componente afectivo de los estudiantes, establecido en el contenido actitudinal” (p.72). De manera que, las actividades recreativas como son: las canciones, los juegos y dibujos facilitaran el proceso de adaptación de los estudiantes; contribuyendo de esta manera, a obtener un mejor aprendizaje.

Afirma Bruner (1986) “El juego es una forma de usar la inteligencia. Es un banco de prueba en que se experimenta formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía” (p.85).Es evidente que el individuo aprende de forma diferentes, ya sean: visuales, auditivo y kinestésico, de acuerdo a al ambiente o método de enseñanza, es determinante que el docente considere adecuar las actividades pedagógicas a las necesidades de los educandos para favorecer el aprendizaje de los mismos. Por lo anterior mencionado los juegos didácticos cobran fuerza ya que son vistos, creados y enfocados al logro de una mejor forma de aprender, jugando.

La música y canticos vienen ante la creación del mundo según la biblia la sagrada escritura dice:

Se conoce como alabar, a la acción que genera adorar engrandecer, exaltar glorificar, honrar, magnificar.Libros de la biblia que hablan de alabar o cantar. Deuteronomio 32; 43: alabad, naciones a su pueblo porque el vengara la sangre de sus siervos.Salmo 71; 22 así mismo yo te alabare con instrumento de salterio, oh dios mío; tu verdad cantare a ti en el Israel. Canción: cantar, canticoSalmo: 69; 12: hablaban de mí los que se sentaban a la puerta, y me zaherían en sus canciones los bebedores. Cantar: canción, cantico Jueces: 5:1: aquel día canto Devora con con barac hijo de abinoam, diciendo: por haberse puesto al frente los caudillos en Israel, por haberse ofrecido voluntariamente el pueblo, load a Jehová. Oíd, reyes; escuchad, oh príncipes yo cantare a Jehová, cantare salmos a Jehová, el dios de Israel (p.712)

Es por ello, que la música nació como una necesidad de expresión de las personas a través de un medio distinto a la palabra o como complemento de la misma. Es probable que el hombre primitivo acompañara los movimientos que realizaba en sus diversas actividades o laborales con sonidos guturales, cuyo ritmo de ajustara a su compas interno.En tal sentido el compositor y pedagogo.Dalcroze (1865-1950), creo un sistema “eurítmico” o de educación musical a través del ritmo, en el que se acopla el movimiento corporal al ritmo de la música. Con ello se busca facilitar el desarrollo del sentido de la música

Por su parte, las tendencias intelectualistas y racionalistas francesas fueron las que, en el siglo XIX, impulsaron el desarrollo de los métodos de solfeo como base para una educación musical fundamentada en una práctica mecánica y repetitiva y unos conocimientos teóricos desvinculados de toda vivencia. Cabe destacar que en el siglo XX, las ideas de las escuelas nuevas repercutieron en la educación musical, marcando un proceso de signo contrario de las tendencias del siglo anterior. Se basaba en el conocimiento previo de las características del desarrollo físico o psíquico del niño o de los, sus intereses y capacidades para, a partir de ahí, establecer el proceso didáctico a seguir para su formación musical, por medio de la actividad y la experiencia, anteponiendo la vivencia musical a todo lo razonamiento teórico.

Así mismo, la didáctica musical o la aplicación práctica de la pedagogía y la metodología específica, ha experimentado en el último siglo un cambio sustancial en su orientación. Para Orff (1895-1982) compositor y director de orquesta alemán público su obra “música para los niños” el cual especifica que: “solo después de la práctica se puede pasar a la reflexión teórica sobre lo realizado, ya que solo así se asegura la transferencia de los conocimientos” (p. 12)

De allí, que en el proceso de enseñanza y aprendizaje musical, la expresión se trabaja a través de la expresión vocal y el canto, la práctica instrumental y el movimiento y la danza. Cabe considerar como válida una educación musical activa cuyo objetivo es preparar a los estudiantes como intérpretes, como realizadores expresivos y creativos, como conocedores de los elementos básicos del lenguaje musical y de su representación gráfica, así como en las técnicas elementales y como receptores musicales consientes y críticos, teniendo siempre en cuenta, en cada nivel educativo, las posibilidades psicofísicas y la experiencia personal de los estudiantes.

Por otro lado, la expresión musical es una parte fundamental de la cultura de todos los pueblos y los niños desde que nacen, viven la experiencia musical escuchando las primeras nanas con que les acuna su madre. Más tarde, muchos juegos infantiles se acompañan de canciones tradicionales que les imprimen un ritmo especial.

Sin embargo, la constante presencia de la música no se corresponde, en la mayoría de los casos, con un disfrute consiente y reflexionado por parte de quien la escucha ya que muchas canciones transmiten letras con mensajes que vienen a distorsionar la conducta de los niños y niñas imitando lo que allí se dice. Si la música, como forma de expresión, utilizan las cualidades del sonido para manifestar ideas, sentimientos y emociones, y tiene la categoría de instrumento de comunicación interpersonal y, como tal, permite la creatividad, entonces resulta indispensable una acertada educación musical que prepare a los estudiantes en la correcta utilización del sonido como medio de expresión, comunicación, y de elaboración propia o creación, y en la percepción o escucha activa.

Por otro lado, es importante señalar que la escuela como segundo ente, facilitador formador y transmisor de cultura, donde se puede aprovechar el tiempo de expresión tanto por su propio valor estético como por su potencial didáctico para numerosos aprendizajes: aprender a escuchar, a expresar ideas, sentimientos y emociones o a trabajar en equipo y así fortalecer los valores personales (respeto, solidaridad responsabilidad, hábitos, cooperación entre otros.) Sin embargo, hoy día mira con muchas indiferencias por parte de las personas involucradas en el aprendizaje y la enseñanza de los estudiantes en tratar de fortalecer los mismos.

Actualmente, una de las escuelas donde se observa a los niños y niñas entonar canciones que son usadas para la recreación de forma burlona, haciendo todo lo que las canciones van diciendo, dando manotazos a sus compañeros, en horas del receso o a la salida de regreso a sus casas, faltándoles el respeto a ellos y a algunos representantes que se encuentren en ese momento, es en la E.T “Los Magallanes, ubicada en el Municipio San Diego. Por lo antes expuesto, surgen las siguientes interrogantes:

-¿Cómo influyen los juegos y las canciones para la reafirmación de los valores?

- ¿Qué tipos de canciones y juegos utiliza el docente del 3° grado de la E.T “Los Magallanes”?

¿Cuáles son las canciones y juegos recreativos idóneos para reafirmar los valores desarrollados en los alumnos y alumnas del 3° grado de la E.T “Los Magallanes”?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Elaborar un plan de estrategias basado en juegos y canciones recreativas como estrategias para la reafirmación de los valores personales del 3° grado de la E.T. “Los Magallanes”

Objetivos Específicos

Determinar la influencia de los juegos y las canciones para la reafirmación de los valores 3° grado de la E.T. “Los Magallanes”.

Establecer las estrategias significativas que involucran a los juegos y canciones en los estudiantes de 3° grado en la reafirmación de valores personales.

Aplicar estrategias recreativas para la promoción de juegos y canciones que involucren a los estudiantes de 3° grado en la reafirmación de valores personales.

Justificación

Por lo tanto, la importancia de la evolución de este estudio, está centrado en promover entre los estudiantes estrategias cognitivas a partir de juegos didácticas que fomenten las capacidades internamente organizadas, capaces de guiar su propia atención, aprendizaje, recuerdo y pensamiento. Pues cuando los alumnos utilizan

actividades enriquecedoras, que además les ayuden a concentrarse y a estar atentos mientras realizan cualquier tarea, se fomenta la creatividad, la libre expresión y el desarrollo libre de la comunicación, facilitando además numerosas adquisiciones en cuanto a habilidades; la obtención de mejores competencias adquiridas y obviamente un mejor índice académico.

En concordancia, el éxito de esta investigación recae en cultivar en el niño y la niña, desde el comienzo mismo, la humildad, la cortesía, la paciencia, la delicadeza, libres de las barreras; de ese modo se está ayudando a generar en los estudiantes desde una edad muy temprana. Pues estas cualidades no es algo que pueda aprenderse, pero si es algo que puede motivarse y despertarse en el estudiante, enfocada en cualquier momento sobre un tema determinado.

La trascendencia de este estudio desde un valor teórico y de utilidad, con el objetivo de transformar la realidad este proceso de interacciones innovadoras, fomenta la atención integral del niño y la niña, fortaleciendo el área pedagógica ejecutada por distintos actores educativos o personas significativas, los cuales promueven experiencias de aprendizaje orientadas a las áreas cognoscitiva, del lenguaje, física, psicomotora, sociales, morales y emocionales, que faciliten el desarrollo pleno de las potencialidades de la niña y el niño, para que puedan encarar con éxito la escolarización de la Educación Básica.

De allí, que los juegos y canciones recreativas son importantes por encontrarse hoy, en los altos niveles de difusión y por su gran presencia, contribuye en gran medida al desarrollo general de la personalidad de niños y niñas, a través de la expresión emocional del sentido rítmico espontáneo, les ayuda en los primeros años y en las relaciones con otros.

En cuanto a la institución educativa, permite que todos los involucrados tengan la tendencia a cantar por lo que no resulta difícil lograr incorporarlos en la aplicación de estrategias que ha de usar el docente en su enseñanza y aprendizaje, también comparamos que en las iglesias bien sea católica, cristiana, evangélicas y pentecostés, que los cantos religiosos hay una influencia sobre natural en el ser humano que

conlleva a realizar danza en el espíritu , esto es en cuanto a la iglesia evangélica las personas hablan en lengua, saltan, se tiran al piso y muchos se asustan y no entienden que sucede pero en la biblia hay un registro y una explicación sobre esto que es en hechos. Muchos critican esto donde crean murmuraciones y pecan por ignorar.

El propósito de esta investigación, es permitir que a través de las canciones recreativas, se reafirmen los valores personales y como soporte para futuras iniciativas que gestan desde otras instituciones escolares encaminadas a optimizar la gestión educativa de la región.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El presente capítulo contiene los antecedentes de la investigación, la formulación teórica, la fundamentación legal, la definición de términos básicos todo lo cual sustenta teóricamente el problema planteado en el capítulo anterior y el cual tiene como propósito de dar a la investigación un sistema coordinado y coherente de conceptos y proposiciones que permitan abordar el problema.

Sabino (2010), lo define cuando “se trata de integrar al problema dentro de un ámbito donde éste cobre sentido, incorporando los conocimientos previos relativos al mismo y ordenándolos de modo tal que resulten útil a nuestra tarea”(p.1)

Antecedentes

La exploración de trabajos anteriores que se relacionan con los tópicos a desarrollar en éste estudio, representan los antecedentes que sirven como punto de referencia para aclarar algunos conceptos y dar relevancia a los aspectos a tratar, al respecto Tamayo y Tamayo (2010), señalan: “En los antecedentes se trata de hacer una síntesis conceptual de las investigaciones o trabajos realizados sobre el problema formulado con el fin de determinar el enfoque metodológico de la investigación”. (p.103).

Es por ello, que el contenido de esta investigación está basado en la revisión bibliográfica de temas desarrollados, enfocados al problema objeto estudio, que aportan elementos a esta investigación, los cuales arrojan resultados considerables respecto a las estrategias de enseñanzas y desempeño estudiados por distintos autores desde diferentes enfoques, orientaciones y con distintas tendencias entre los que se destacan:

Inicialmente, los aportes de Padrón (2014) en el trabajo de Grado titulado: **“Los juegos recreativos, como estrategia de aprendizaje en la Educación Básica” de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico Rural El Mácaro Turmero**, este correspondió a un estudio de campo descriptivo con base documental, con el propósito de observar en su contexto natural para posteriormente ser analizados. El procedimiento consistió en la búsqueda de información, documental e interpretación de teorías que sustentaron el tema de estudio como Vigotsky, Piaget y Ausubel, plantea la actividad lúdica como herramienta en forma integral para proporcionar nuevas experiencias en los alumnos: aprenden a valorar y conservar su contexto real. La técnica utilizada fue la entrevista semi-estructurada con una guía de preguntas para recabar información al informante clave, sobre su experiencia, finalidad, planificación y ejecución del evento de estudio. Los resultados determinaron que el docente poco incorpora los juegos en los proyectos de aprendizaje, pero que al utilizarlo aunque no sigue lineamientos teóricos; conoce su práctica, considerando los elementos de la planificación del Diseño Curricular actual y ejecutándolos en espacios abiertos-naturales. Además, propicia en los alumnos un aprendizaje significativo vivencial, que les permite adquirir habilidades cognitivas y sociales; expresándose libremente en su contexto sociocultural motivando la reflexión sobre el ambiente.

En este estudio, la autora dedujo que los juegos cooperativos son estrategias innovadoras de aprendizaje, los cuales vistos como una alternativa de cambio conducirá hacia una sociedad más justa y participativa, recomienda a los docentes incorporar este tipo de juego en su práctica pedagógica tomando en cuenta para su planificación intereses y necesidades de los estudiantes.

Tales aportes, permite a la investigadora sustentar la importancia de incorporar juegos dentro del quehacer educativo, pues el mismo ofrece beneficios para una educación integral en el alumnado. Guiando así el estudio en pro de actividades que consideren los intereses y necesidades de los mismos, en la planificación del conocimiento.

Seguidamente, se encuentra el trabajo realizado por Msc. Domínguez y Pérez (2013), titulado **“Los juegos como alternativa recreativa para los niños de 6 a 12 años de la comunidad El Trompillo, estado Carabobo”**, diseñado con el propósito ofrecer a la comunidad diversas estrategias o juegos como alternativas de actividades recreativas para los niños de 6 a 12 años de la comunidad El Trompillo del municipio Carlos Arvelo, en el estado de Carabobo, a partir de un diagnóstico realizado, se brindan actividades y juegos viables y objetivos que posibilitan la participación masiva e integración de los niños a las actividades programadas en la comunidad y así ocupar el tiempo libre jugando de forma sana. Se hace un minucioso estudio acerca de la recreación física y el tiempo libre así como las características fundamentales y particulares de dicha comunidad, se caracterizó la población y muestra participante en la investigación en un primer momento, y en un segundo momento se analizaron los niveles de aceptación de los juegos y actividades recreativas.

Para ello, se aplican diferentes estrategias fundamentales para orientar y fortalecer las teorías del proyecto sustentado en aportes plantados por Domínguez, Silva y Cerviño, los cuales sustentan el proceso de la recreación comunitaria en función de incrementar la participación de los niños de 6 a 12 años en la comunidad. Aplicando la metodología teórico e empírico, utilizando el análisis – síntesis, como método teórico y la observación y la entrevista, como métodos empíricos. Los cuales corresponden al proceso de estudio para comprender las debilidades existentes en la muestra seleccionada, y se clasifica para fortalecer mediante la aplicación de estrategias y herramientas para los niños y las niñas.

A lo cual se llegó a la conclusión de que los niños de 6 a 12 años demostraron que sólo participaban en las actividades recreativas en la comunidad El Trompillo un promedio de 25 a 30 niños, los cuales no permanecían todo el tiempo en la actividad alegando que no todas eran de su interés. Los juegos como alternativa recreativa que pueden diseñarse para incrementar la participación de los niños de 6 a 12 años en la comunidad El Trompillo son: a jugar, itinerarios turísticos con juegos pasivos,

festival de capacidades, juegos para desarrollar habilidades deportivas, formar valores entre otros. Los especialistas consultados 4 para un 67 % consideran el plan adecuado y 2 para un 33% lo consideran poco adecuado por lo que se corrobora que la aplicación de los juegos como alternativa recreativa es viable y contribuye a la participación de los niños en las actividades recreativas programadas.

Tal aporte, permite a los investigadores plantear los esquemas a desarrollar dentro del proceso pedagógico, sirviendo de soporte para las actividades a desarrollar, los indicadores a evaluar, los procesos cognitivos que deben estar presentes en el aula, y los beneficios de incorporar un programa de actividades lúdicas para el fortalecimiento del desarrollo psicomotor como estrategia de enseñanza.

Otra obra consultada, fue la presentada por **Domínguez E. (2013)**, en el Trabajo de Grado titulado: **"Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 7 a 9 años en Educación Básica"**. Presentada al Municipio Páez - Estado Portuguesa, por en la Universidad Pedagógica Libertador, con el propósito de implementar una guía práctica de actividades lúdicas necesarias para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial.

Este trabajo investigativo, basado en Teorías de Piaget y Bandura, como eje fundamental para el diseño de actividades lúdicas que permitan desarrollar y mejorar la psicomotricidad en niños y niñas en edades de 7 a 9 años, involucrando aspectos integrales que pueden ser desarrollados dentro o fuera del aula, vinculando aspectos cognitivos, sociales, físicos y de lenguaje para un aprendizaje significativo. El diseño utilizado correspondió a una investigación de campo con un método de enfoque cualitativo, donde está inmersa la Investigación-Acción. La técnica utilizada fue la observación participativa y el pensamiento en voz alta con instrumentos para los alumnos: las prueba de comprensión lectora, cuaderno de notas, el grabador de sonido, la filmadora y hoja de registro.

Entre conclusiones se encuentra la efectividad de relacionar los contenidos del programa de estudio de la segunda etapa de Educación Básica. Es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida. El estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Lo que sirve de enlace para esta investigación al indagar sobre los aspectos más relevantes e influyentes dentro del quehacer metodológico que enfoca el juego didáctico como elemento de enseñanza y aprendizaje significativo.

Seguidamente, los aportes de **Sotillo, M. (2012)**. Trabajo de Grado titulado: **“Modelo didáctico para la segunda etapa de Educación Básica, centrado en el área de ciencias naturales” del Instituto pedagógico Experimental de Maracay Rafael Alberto Escobar Lara**, formula un modelo didáctico tomando en cuenta los nuevos enfoques integrales que promueve la atención y concentración como elementos en la formación de una cultura ambientalista.

Para ello, fue necesario correlacionar las distintas teorías dentro de las áreas de conocimiento contemplados en el programa de estudio, como la Teoría de Aprendizaje, Cognitiva, Psicomotriz y donde se incorpora a su vez estrategias metodológicas que generen un aprendizaje significativo en el estudiante. Se marcó en la modalidad de proyecto factible, siendo una investigación descriptiva de campo. Utilizando la observación participante, y la triangulación como técnica y los instrumentos la entrevista en profundidad y libreta de registro, registrando información de los alumnos. La autora deduce que el modelo didáctico permite un desarrollo instruccional que toma en consideración una serie de conocimientos, habilidades, destrezas y actividades adquiridas por los niños y con los objetivos del

programa de estudio, los cuales han sido aplicados en forma integrada por primera vez a una realidad particular.

A pesar de que el trabajo del autor anterior no utiliza juegos como tal, sin embargo, aporta información relevante en la integración de las distintas disciplinas del conocimiento mediante herramientas que estimulan la atención y concentración, ya que en esta se encuentra inmersa dentro del proceso significativo de la enseñanza. Buscando un solo propósito que: los alumnos tengan una acción favorable hacia su ambiente o contexto observándolo como un todo integral.

Las últimas dos investigaciones anteriores, son importantes, porque valida el objetivo del presente estudio, enfocado en la importancia de integrar juegos didácticos como recursos para los docentes, cuya estrategia lúdica y creativas, empleada de forma diaria, contribuyendo a formar un educando como lo exige la Reforma Educativa: un individuo crítico, sensible, participativo, capaz de dar respuestas innovadoras y solucionar eficientemente problemas ambientales en su contexto real.

Finalmente, Andrade y Ante (2012) en la investigación titulada: **“Estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica en la U.E. “Abdón Calderón”**, la cual tiene como objetivo desarrollar a nivel personal, social y educativo la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas, mediante propuestas lúdicas que se presentan en una guía didáctica para los profesores, con lo cual se busca mejorar las capacidades que se presentan en los estudiantes. Utilizando como aportes teóricos Teoría Constructivista, Cognitiva y Axiológica, las cuales consideran que el juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, ya que a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

Puntualizando además, que el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. El marco teórico en la cual se presenta los fundamentos filosóficos, históricos y técnicos bajo los cuales se hace necesario su conocimiento. Después de explicar el posicionamiento teórico se indica la metodología a emplearse con aspectos y métodos de investigación, aplicaciones de encuestas e interpretación de datos de los estudiantes profesores y Padres de Familia, también se da a conocer conclusiones y recomendaciones para mejorar la labor educativa, además se propone una guía acorde con actividades lúdicas para el desarrollo personal, social y educativo del niño; por lo tanto se considera fundamental hacer realidad nuestra propuesta para estimular al docente en el conocimiento de los sistemas lúdicos de aprendizaje, para mejorar la calidad de la educación.

Sin duda, todas estos aportes giran en torno al mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje para mejorar no solo el rendimiento escolar del alumno de Educación Básica, sino también promocionar el uso de diversas técnicas, planes y estrategias como son los juegos en los proyectos investigativos de aprendizaje; y así elevar la calidad de la educación a través de un eficiente y efectivo desempeño docente, propiciando la toma de decisiones atinando respuesta a la acción educativa.

Formulación Teórica

Las base teóricas constituye la referencia conceptualizada del problema planteado, por esta razón toda investigación deberá estar estructurada por la teoría y método del trabajo, para así lograr completar los hechos con las bases del estudio que las sustenta teóricamente. Según Hernández y otros (1998) las base teóricas consisten en “detectar y consultar bibliografías y otros materiales que pueden ser útiles a los propósitos del estudio donde dice tener y recopilar la información relevante y necesaria que atañe al problema de investigación” (p.16) El basamento teórico de

encuentra estructurado con toda la revisión bibliográfica y documental que realizan los investigadores con el propósito de profundizar el tema, el cual se está realizando.

Teoría Cognoscitiva de J. Piaget

La teoría de Piaget estudió el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su base orgánica, biológica, genética, encontrando que cada individuo se desarrolla a su propio ritmo. Describe el curso del desarrollo cognitivo desde la fase del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado. En el desarrollo genético del individuo se identifican y diferencian periodos del desarrollo intelectual, tales como el periodo sensorio-motriz, el de operaciones concretas y el de las operaciones formales. Piaget considera el pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que tienen su base en un substrato orgánico-biológico determinado que va desarrollándose en forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico. En la base de este proceso se encuentran dos funciones denominadas asimilación y acomodación, que son básicas para la adaptación del organismo a su ambiente.

Cuando se promueve el aprendizaje de forma natural y motivadora, motivando al desarrollo de problemas, estimulando las habilidades concretas de pensamiento, la toma de decisiones y la autonomía propia de cada individuo. Esta perspectiva, facilita al docente la tarea de cuantificar el grado de comprensión de conceptos, la facilidad de poner en práctica determinados conceptos ya trabajados, la habilidad de comunicar ideas y argumentar respuestas, lo que se traduce en un aprendizaje rico en diversión y lleno de significado. Es allí, que este aporte, pone en manifiesto la teoría propuesta por Piaget, citado por Rodríguez (2007), donde se establece:

El aprendizaje surge de una interacción entre las experiencias sensoriales, la razón y el proceso, el cual sirve de intermediario entre el estímulo y la respuesta. En consecuencia, el ser humano es constructor activo de su conocimiento, a través de la interacción que se establece. (pp. 112-119)

Al considerar estas afirmaciones, se establece la relación con la presente investigación, pues ambas relacionan la importancia de desarrollar actividades que faciliten y creen un ambiente, que despierte en el niño y la niña la capacidad de observación, interacción, aprendizaje, tomando en cuenta las primeras concepciones que van desde la asimilación y la acomodación dispuestos a lo largo de la evolución humana.

Dichos conceptos, frecuente en el Currículo Bolivariano del Subsistema Primario (2007) según los fundamentos en las teorías piagetianas, “concibe a lo lúdico como un componente básico, incluido en los ejes del currículo. De allí que, su utilización se proyecte en sus diferentes momentos y áreas de aprendizaje”. (p. 45). En consecuencia, busca promover que los niños y niñas aprendan, pues constituye una actividad vital y espontánea de ser y actuar, explorar inventar, disfrutar, entre otros.

Es importante e indispensable que el niño y la niña desde temprana edad, se familiarice con actividades que le permitan relacionarse con su medio ambiente. Señalando así:

Al emplearse en la acción pedagógica por medio de ellos, el niño y la niña toman conciencia y dominio de sí mismos, logrando armonizar sus movimientos y adaptar su cuerpo como un medio de expresión, mediante la visualización de diversos objeto, el sonido de música, la motivación por parte del docente o simples consignas o melodías que le indican que acción debe ejecutar. (p. 67)

Es por ello, que esta teoría está centrada en el estímulo e interés en torno a las etapas madurativas del desarrollo y la importancia de la cognición para muchos aspectos del funcionamiento sociológico. Señalando las distintas etapas de la

evolución intelectual y la capacidad de la misma en función a la edad del niño que inciden en la interacción y necesidades para la adquisición de las competencias que optimice el progreso.

Por lo tanto, la efectividad de la propuesta, más allá de cumplir con un requisito administrativo, establece el desarrollo y potenciación de habilidades básicas que conformarán más adelante las bases sólidas de la formación de aspectos propios de un aprendizaje integral.

Teoría del Aprendizaje Significativo

Según Ausubel (2002), plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como del grado de estabilidad.

En consecuencia, estos principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrece al estudio un marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

En este sentido, Ausubel (2002) resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo

principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente”. (p. 22)

Aprendizaje Significativo y Aprendizaje Mecánico

Según Ausubel (2002), un aprendizaje es significativo cuando: “los contenidos, son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe”. (p. 18) Tal definición por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

Esto quiere decir, que en el proceso educativo es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los sub-sensores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

El aprendizaje mecánico, según Ausubel (2002), al aprendizaje significativo, se produce cuando: “no existen sub-sensores adecuados, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos pre existentes”. (p. 37) Un ejemplo de ello sería cuando, "el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo.

Finalmente Ausubel no establece una distinción entre aprendizaje significativo y mecánico como una dicotomía, sino como un "continuum", es más, ambos tipos de aprendizaje pueden ocurrir concomitantemente en la misma tarea de aprendizaje (Ausubel; 2002)

Aprendizaje por Descubrimiento y Aprendizaje por Recepción

Ausubel (2002) plantea que por recepción, el contenido o motivo de aprendizaje se presenta al alumno en su forma final, sólo se le exige que internalice o incorpore el material (leyes, un poema, un teorema de geometría, etc.) que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en un momento posterior. En el caso anterior la tarea de aprendizaje no es potencialmente significativa ni tampoco convertida en tal durante el proceso de internalización, por otra parte el aprendizaje por recepción puede ser significativo si la tarea o material potencialmente significativos son comprendidos e interactúan con los "sub-sensores" existentes en la estructura cognitiva previa del educando.

En el aprendizaje por descubrimiento, lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva. El aprendizaje por descubrimiento involucra que el alumno debe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de manera que se produzca el aprendizaje deseado.

Si la condición para que un aprendizaje sea potencialmente significativo es que la nueva información interactúe con la estructura cognitiva previa y que exista una disposición para ello del que aprende, esto implica que el aprendizaje por descubrimiento no necesariamente es significativo y que el aprendizaje por recepción sea obligatoriamente mecánico.

Tales apreciaciones, sustentan el día a día del proceso educativo en la sección del 3° Grado Sección “A”, lugar donde se hace determinante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender y que este proceso tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

Por todo lo antes expuesto, se adopta esta teoría en la presente investigación, debido a la necesidad que tienen los docentes de trabajar en forma contextualizada con los conocimientos previos que poseen los alumnos, de tal manera que diseñe estrategias y momentos que puedan ser significativos en la vida de los estudiantes. En otro orden de ideas, es importante resaltar que la motivación en el aula, juega un papel importante, para la presente propuesta de investigación y que la escuela es una actividad institucionalizada de claro origen social, que existen en ella determinadas maneras de motivar el aprendizaje.

Del mismo modo, la teoría curricular incluye la adquisición de habilidades y actitudes, además de conocimientos, en tanto que habría que promover la inclusión de la adquisición de determinados patrones o sistemas motivacionales entre los objetivos del currículum. Se trata de optar por los patrones más adaptativos, esto es, los que promueven sistemas auto regulados con clara orientación hacia el aprendizaje.

En concordancia, con lo anteriormente se puede definir “motivación” como el impulso mental que da la fuerza necesaria para iniciar la ejecución de una acción y para mantenerse en el camino adecuado para alcanzar un determinado fin. De acuerdo a Vigotsky, toda motivación específicamente humana, aparece dos veces primero en el plano interpsicológico y luego en el intrapsicológico, lo cual implica que la necesidad de autodeterminación no sería consustancial a nuestra especie.

Cierta serie de ideas que operan como mediadores de patrones motivacionales son promovidos en la escuela: el tipo de meta que se enfatiza en el aula, el tipo de inteligencia que promueve el docente, la interpretación que se realiza del éxito y del fracaso, el énfasis en el control consciente del proceso de aprendizaje, el tipo de

atribuciones que se fomentan, entre otros. Así como también influye el modo en que la actividad misma se organiza dentro del aula. En mismo orden de ideas, Vigotsky se basa principalmente en el aprendizaje histórico-cultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central y la interacción social se convierte en el motor del desarrollo.

En conclusión, la postura de Vigotsky es relevante para la presente investigación, ya que propone un proceso de desarrollo exógeno, donde las funciones cognitivas surgen en el plano social y en la interacción con el medio cultural, es decir, se trata de un proceso de construcción social del desarrollo cognitivo, de fuera hacia adentro. De igual manera, recalca que los problemas que se encuentran en el análisis psicológico de la enseñanza no pueden resolverse de modo correcto, ni siquiera formularse, sin tomar en cuenta la interacción de los individuos y el entorno en que se desenvuelven, ya que estos condicionan y configuran los procesos de aprendizaje en el individuo.

Por ello, fomentar actividades como el propuesto, permiten llevar al cumplimiento los objetivos planteados desde una perspectiva positiva y activa, con la participación de cada uno de los actores claves, que en múltiples oportunidades hacen que el proceso de aprendizaje sea efectivo.

Teoría de MaxScheler

Scheler utilizó la fenomenología para estudiar los fenómenos emocionales y sus respectivas intencionalidades (los valores) y a partir de ellos elaboró una muy sólida y original fundamentación personalista de la ética: la realización de los valores se concretiza en modelos humanos que invitan a su seguimiento. Dichos modelos serían el héroe para los valores vitales, el genio para los valores espirituales y el santo para los valores religiosos.

Para poder utilizar el tiempo en clase el docente debería aprovechar, el aula con canticos recreativos para integrar al estudiante a las actividades de enseñanzas y valores. Los valores deben promover cambios significativos que conduzcan a la formación capaz de desenvolverse en una sociedad, de una manera natural y practicar como norma de vida, los valores son convicciones profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y orientan su conducta.

Un aporte fundamental de Scheler ha sido la descripción de la enorme riqueza e importancia ética que posee la vida emocional del hombre. La cual es primaria respecto de otra forma de saber. Así en *Esencia y formas de la simpatía* (1913), usa del método de Husserl de la descripción fenomenológica aplicada a las emociones que relacionan a los seres humanos unos con otros y con el mundo de los valores, especial importancia poseen el amor y el odio como las actitudes radicales para la captación de los fenómenos valóricos. Los valores, según Scheler, se presentan objetivamente, esto es *a priori*, como estructurados según dos rasgos fundamentales y exclusivos:

1. La polaridad, todos los valores se organizan como siendo positivos o negativos. A diferencia de las cosas que sólo son positivas.
2. La jerarquía, cada valor hace presente en su percepción que es igual, inferior o superior a otros valores.

Estrategias de Aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje, 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. Al respecto Brandt (2008) las define como, "Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andragógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y

aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien". (p. 44)

De allí, que para esta investigación es relevante mencionarle que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de cognitivo. Siguiendo con esta analogía, se podría explicar qué es y qué supone la utilización de estrategias de aprendizaje, a partir de la distinción entre técnicas y estrategias:

- **Técnicas:** actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden: repetición, subrayar, esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc. Pueden ser utilizadas de forma mecánica. Es decir, la comprensión y utilización o aplicación de los procedimientos.

- **Estrategias:** se considera una guía de las acciones que hay seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. tradicionalmente ambos se han englobado en el término procedimientos. Es decir, es el uso reflexivo de los procedimientos

Para explicar la diferencia entre técnicas y estrategias se podría usar una analogía de Castillo y Pérez (2008): no tiene sentido un equipo de fútbol de primeras figuras (técnicas) jugando al fútbol sin orden ni concierto, sin un entrenador de categoría que los coordine (estrategias). Y éste poco podría hacer si los jugadores con los que cuenta apenas pueden dar algo de sí.

La técnica, sin la estrategia muere en sí misma, pero es prácticamente imposible desarrollar cualquier estrategia sino hay calidad mínima en los jugadores (dominio de la técnica). Por otra parte, si el mejor futbolista dejase de entrenar y su preparación física decayera (hábito) poco más de alguna genialidad podría realizar, pero su rendimiento y eficacia se vendría abajo.

Por tanto, Castillo y Pérez (2008); se puede definir estrategia de aprendizaje, como: "Proceso mediante el cual el alumno elige, coordina y aplica los procedimientos para conseguir un fin relacionado con el aprendizaje". (p. 41). Resumiendo lo anteriormente planteado, no puede decirse, que la simple ejecución

mecánica de ciertas técnicas, sea una manifestación de aplicación de una estrategia de aprendizaje. Para que la estrategia se produzca, se requiere una planificación de esas técnicas en una secuencia dirigida a un fin. Esto sólo es posible cuando existe meta conocimiento.

Sin duda, una palabra clave cuando se habla de estrategias de aprendizaje, e implica pensar sobre los pensamientos. Esto incluye la capacidad para evaluar una tarea, y así, determinar la mejor forma de realizarla y la forma de hacer el seguimiento al trabajo realizado.

Teoría Lúdica

Lúdica proviene al latín ludes uso que pertenece lo relativo del juego, el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego la lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano. Y puede ser una de las herramientas para el desarrollo el aprendizaje Jiménez (2008), expresa que: “la lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda vida”. (p. 33). Los niños al jugar lo hacen con diversos objetos en cualquier lugar, prefiriendo materiales y espacios que le brindan la oportunidad de sentir, tocar, experimentar, imaginar e inventar.

De allí la importancia del ambiente en el juego, brindando éste posibilidad para pensar, aprender, sentir y crear algo novedoso; los ambientes naturales, más que sitios institucionalizados como patios de juegos en las escuelas, parques infantiles, clubes, áreas verdes y recreativas. Ofrecen variedad de experiencias necesarias para el desarrollo del niño. El juego influye positivamente en la vida de todas las personas. Durante los primeros años de vida la experiencia lúdica tiene una influencia decisiva en el desarrollo del ser humano, a través de actividades que le brindan la oportunidad de aprender, comunicarse, expresarse y fomentar su capacidad de iniciativa, de participación y de creatividad.

A medida que ese individuo crece y se socializa, las necesidades de jugar de la colectividad pueden ser variables y vitales en cuanto a medios y formas de satisfacción pero permanecen imprescindibles y vitales para alcanzar su pleno desarrollo físico y mental y sus requerimientos de descanso o esparcimiento.

Jugar en este contexto se vuelve entonces una reconciliación con la naturaleza humana a través de la dinámica corporal del juego. Pulido, Batista y Álvarez (2011) sostienen que el juego permite ensayar conductas, imitar soluciones y crear nuevas alternativas de acción dentro de la seguridad y magia que crea el universo lúdico. Esta alternativa sólo tiene sentido de transformación cuando está unido al reconocimiento del afecto y el amor como emociones básicas humanas que permiten la convivencia, la cooperación y la aceptación del otro.

Ambos componentes facilitan desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje dirigido a que los participantes vivan experiencias reales de contacto natural de tal manera de permitir sensibilizarse ante la naturaleza, mejorar su autoestima y establecer interrelaciones con otras personas para lograr metas cooperativas comunes.

En tal sentido, también señalan Precioso, Ferrarese y Milanessio (2010), que los juegos combinado con la creatividad resulta juegos inventados por los niños para transmitir el cuidado del medio ambiente. Asimismo, al utilizar los juegos ecológicos logran en los participantes conocer y comprender los elementos y la interrelación de su ambiente, valorar la vida, la igualdad, la solidaridad y la cooperación.

La Recreación

El Juego y recreación, es la actitud positiva del individuo hacia la vida, en el desarrollo de actividades para el tiempo, que le permitan trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico y social, que dan como resultado una buena salud y una mejor calidad de vida. Según Finley (2012), “La palabra recreación es lo bastante amplia como para abarcar el juego en todas sus expresiones y también

muchas actividades que generalmente no se consideran como tales; música, teatro y especialmente toda acción creativa que contribuye al enriquecimiento de la vida” (p. 67).

Es por ello, que la recreación consiste en la actitud que caracteriza la participación en variadas actividades y que resulta de la satisfacción que éstas brindan al individuo, en ellas halla expresión el espíritu y a través de ella se contribuye a una vida plena, alegre y satisfactoria. Bajo este contexto, se puede afirmar que la recreación es el interés en las cosas que hace la gente, es una experiencia integradora para el individuo, por que capta, fortalece y proyecta su propio ritmo, la recreación es un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud o la aptitud física, aumentar la productividad o la moral de los trabajadores, contribuye tan bien al desarrollo personal y el de la comunidad.

Características de la recreación

- Ocurre principalmente en el tiempo libre.
- El tiempo de la recreación ocurre fuera de las horas de trabajo, cuando el individuo se encuentra libre para escoger su actividad deseada.
- Por consiguiente, la recreación se practica durante el ocio (se aparta de las obligaciones diarias).
- Es voluntaria la persona la elige sin compulsión de imaginación.
- La recreación no es compulsiva, proviene de una motivación intrínseca.
- La persona es libre para seleccionar el tipo de actividad que más le interesa y que le provea satisfacción personal.

Bases Legales

El proceso educativo se halla enmarcado en un macrosistema teórico-normativo, donde se ubica un cuerpo de normas legales que conforman el norte de toda institución escolar y del desempeño de los actores educativos. Básicamente, los diferentes principios derivan del artículo 102,103 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), que establece el derecho de todos los ciudadanos a la educación sin discriminaciones o limitaciones

Partiendo de este derecho social que consagra la constitución, puede afirmarse que, para garantizar el acceso de todos a una educación de calidad, es necesario gestionar las instituciones encargadas de impartir esa educación con un máximo de eficiencia, es decir, lograr una administración de la calidad de la educación que conduce a obtener el máximo provecho de los recursos disponibles. Entre los aspectos legales que sustentan y hacen posible el diseño de esta investigación, se encuentran:

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)

La Carta Magna del país (1999), instituye que la Educación Inicial como primera etapa de la Educación Bolivariana, está dirigida a la población entre 0 y 6 años o hasta su ingreso al primer grado de Educación Básica, con el fin de garantizar sus derechos a un desarrollo pleno, conforme al ciudadano y ciudadana que se quiere formar en una sociedad democrática, participativa, protagónica, multiétnica y pluricultural. Destaca el derecho a una educación integral y de calidad, en los términos de equidad y justicia social.

Dentro de estos aspectos, los cimientos políticos, ideológicos y legales del Currículo Bolivariano del Subsistema Inicial (2007), concibe un sistema educativo que persigue la formación del ciudadano o ciudadana que se desea con base a las aspiraciones y expectativas actuales de la sociedad venezolana. Todo esto en consideración al artículo N° 3 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela que establece:

El Estado tiene como fines esenciales la defensa y el desarrollo de la persona y el respeto a su dignidad, el ejercicio democrático de la voluntad popular, la construcción de una sociedad justa y amante de la paz, la promoción de la prosperidad y bienestar del pueblo y la garantía del cumplimiento de los principios, derechos y deberes consagrados en esta Constitución. La educación y el trabajo son los procesos fundamentales para alcanzar dichos fines. (p. 77)

Tal concepción, insta que la educación, es un elemento fundamental para el desarrollo del individuo, proponiendo un currículo participativo, flexible y contextualizado, creado para atender la diversidad social y cultural en una sociedad democrática, participativa, multiétnica y pluricultural. Con esta visión humanista y holística, la Educación Inicial está orientada hacia el desarrollo de la persona y la universalización de los derechos fundamentales, desde una perspectiva humanista social. Agrupando a las personas que por lo habitual persiguen un fin común.

Ley Orgánica de Protección al Niño, Niña y Adolescente (2000)

Según los siguientes artículos:

Art. 29: Todos los niños y adolescentes tiene los derechos y garantías consagradas y reconocidas por la ley, la familia, el estado y la sociedad, debe asegurarle el pleno desarrollo de su personalidad, hasta el máximo de sus potencialidades, así como gozar de una vida plena y digna. (p. 6)

Artículo 55. Derecho a Participar en el Proceso de Educación. Todos los niños y adolescentes tienen el derecho a ser informados y a participar activamente en su proceso educativo. El mismo derecho tienen los padres, representantes o responsables en relación al proceso educativo de los niños y adolescentes que se encuentren bajo su patria potestad, representación o responsabilidad. El Estado debe promover el ejercicio de este derecho, entre otras formas, brindando información y formación apropiada sobre la materia a los niños y adolescentes, así como a sus padres, representantes o responsables. (p. 11)

La Ley organiza de Protección al niño, niña y adolescente (LOPNA), fija en sus artículos n° 53 hasta el artículo n° 68, el derecho a la educación de esta población y la obligación de los padres, representantes o responsables en materia de educación, Este instrumentos jurídicos está dirigidos a la protección de la infancia y la adolescencia: , la Declaración de los Derechos del Niño, la LOPNA, la Constitución, como se indica el fundamento de orden natural de protección a la infancia se proyecta en las normas del ordenamiento venezolano.

En sentido amplio, la misma reconoce los derechos a vivir, a la integridad física, a la disposición del cuerpo, a la identidad, al atributo del nombre civil, a la libertad, al honor, a la privacidad, a la intimidad, a la voz, en fin al Derecho a ser criados en una familia a relacionarse con sus padres, lo que justifica la sustentación legal al tema de estudio.

Ley Orgánica de Educación (2009)

La referida ley en materia de Educación, establece en:

Artículo 14. La educación es un derecho humano y un deber social fundamental concebida como un proceso de formación integral, gratuita, laica, inclusiva y de calidad, permanente, continua e interactiva, promueve la construcción social del conocimiento, la valoración ética y social del trabajo, y la integralidad y preeminencia de los derechos humanos, la formación de nuevos republicanos y Republicanas para la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación individual y social, consustanciada con los valores de la identidad nacional, con una visión latinoamericana, caribeña, indígena, afrodescendientes y universal. La educación regulada por esta Ley se fundamenta en la doctrina de nuestro Libertador Simón Bolívar, en la doctrina de Simón Rodríguez, en el humanismo social y está abierta a todas las corrientes del pensamiento. La didáctica está centrada en los procesos que tienen como eje la investigación, la creatividad y la innovación, lo cual permite adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, a partir de la diversidad de intereses y necesidades de los y las estudiantes.

Refiriéndose así, a las competencia del Estado Docente, prevalece en la LOE el espíritu por construir un pensamiento pedagógico emancipador.

Definición de Términos Básicos

Cántico: Composición poética que se puede adaptar a una música

Música: movimiento organizado de sonidos a través de un continuo de tiempo. La música desempeña un papel importante en todas las sociedades y existe en una gran cantidad de estilos, característicos de diferentes regiones geográficas o épocas históricas.

Recreación: Se refiere del latín: Recreativo y significa “restaurar y refrescar las persona. Se conceptualiza como una actividad agradable o espontánea, socialmente aceptable de la cual se deriva una satisfacción personal”.

Valores: son principios que permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas.

Valores Personales: Son aquellos que cada persona considera imprescindibles y sobre los cuales construye su vida y sus relaciones con los demás. Normalmente suelen ser una combinación de valores familiares y socio-culturales, además de los que cada uno va aportándose a sí mismo según sus vivencias personales, su encuentro con otras personas, culturas, satisfacción y plenitud.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se presentan los aspectos metodológicos relacionados con la investigación a realizar, considerando los siguientes elementos: tipo y diseño de investigación, población y muestra, sistema de variables, instrumentos y técnica de relación de datos y, por último, la técnica de análisis de datos. Por su parte Rodríguez y Pineda (2001), plantea que es un “procedimiento ordenado que se continúa para establecer lo significativo de los hechos y fenómenos hacia lo cual está encaminado el interés del investigador”. (p.83).

Pérez (2005), expone que el objetivo primordial del marco metodológicos es “mostrar al lector la manera como se realiza investigación informar detalladamente cómo se llevará a cabo el estudio” (p.14). Es decir, el marco metodológico ofrece las herramientas necesarias para plantear el conjunto de operaciones técnicas que se incorporarán en el despliegue de la investigación en el proceso de la obtención de los datos.

Paradigma de Investigación

Desde el ámbito de la investigación, un paradigma es un cuerpo de creencias, presupuestos, reglas y procedimientos que definen cómo hay que hacer ciencia; son los modelos de acción para la búsqueda del conocimiento. Los paradigmas, de hecho, se convierten en patrones, modelos o reglas a seguir por los investigadores de un campo de acción determinado (Martínez, 2004). Por lo tanto, también asumen un carácter normativo. Por ello, se perfila en un paradigma socio-crítico tiene su fundamento principal en la teoría crítica. Este enfoque investigativo surge como una alternativa a las tradiciones positivistas e interpretativas que pretende superar el reduccionismo del paradigma positivista y el conservadurismo del paradigma interpretativo.

De acuerdo con Arnal (1992), el paradigma socio-crítico adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa, sus contribuciones se originan de los estudios comunitarios y de la investigación participante. Tiene como objetivo promover las transformaciones sociales y dar respuestas a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros.

De allí, que el paradigma socio-crítico se apoya en la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo. Considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos y pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano. Esto se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social. Además utiliza la autorreflexión y el conocimiento interno y personalizado para que cada quien tome conciencia del rol que le corresponde dentro del grupo. A tal efecto se propone la crítica ideológica y la aplicación de procedimientos del psicoanálisis que posibilitan la comprensión de la situación de cada individuo, descubriendo sus intereses a través de la crítica. De esta forma el conocimiento se desarrolla mediante un proceso de construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica.

Según Popkewitz (1998) algunos de los principios propios del paradigma socio-crítico son: conocer y comprender la realidad como praxis; unir teoría y práctica integrando conocimiento, acción y valores; orientar el conocimiento hacia la emancipación y liberación del ser humano y proponer la integración de todos los participantes, incluyendo al investigador en procesos de autorreflexión y de toma de decisiones consensuadas. Las mismas se deben asumir de manera corresponsable.

Entre las características más importantes del paradigma en cuestión, aplicado al ámbito de la educación se encuentran, en primer lugar, la adopción de una visión global y dialéctica de la realidad educativa. Por otra parte, la aceptación compartida de una visión democrática del conocimiento así como de los procesos implicados en su elaboración y por último, la asunción de una visión particular de la teoría del conocimiento y de sus relaciones con la realidad y con la práctica. Desde este

paradigma se cuestiona la neutralidad de la ciencia. El grupo asume la responsabilidad de la investigación y propicia la reflexión y crítica de los intereses, interrelaciones y prácticas investigativas.

El investigador se vincula al grupo y se integra al mismo de forma tal que a la vez que se transforma la actitud del grupo, él también sufre esa transformación. Como se trabaja en contextos específicos, partiendo de los problemas y necesidades identificadas por el grupo, no se pueden generalizar los resultados, aunque sí transferir experiencias. Desde esta perspectiva crítica, los problemas parten de situaciones reales, es decir, de la acción y son seleccionados por el propio grupo que desde el inicio está cuestionando la situación.

El diseño de la investigación es dialéctico, en forma de espiral ascendente y se va generando a través del análisis y la reflexión del grupo en la medida que se va obteniendo la información. Para Guba y Lincoln (1984), la transformación que se persigue a través del diálogo debe ser dialéctica a fin de que permita transformar la ignorancia y las falsas aprehensiones de la realidad en una conciencia informada que promueva los cambios en las estructuras a partir de las acciones.

El análisis de la teoría crítica de acuerdo con los tres criterios propuestos por Lincoln (1990), permiten caracterizarla de la siguiente manera:

- Ontológicamente, la teoría crítica es realista-histórica en tanto que admite la existencia de una realidad producida por condiciones del contexto y la cual está construida por estructuras históricamente mediadas que se admiten como reales e inmutables, mientras no se cuestionen como tales.
- Epistemológicamente, al igual que el construccionismo, es transaccional/subjetiva ya que los valores median la investigación y monista porque no admite la dicotomía entre el sujeto y el objeto.

- Metodológicamente es dialógica/dialéctica ya que a partir del diálogo, el investigador intenta cambiar los discursos posibles en función de las experiencias totalmente construidas de los actores sociales que no tienen acceso a las estructuras del poder dominante.

De acuerdo con estos razonamientos, el criterio que priva para la construcción del conocimiento no es el del especialista, sino el de los informantes entre los que se encuentra el investigador.

En tal sentido, el Análisis Crítico establece que de los actos de habla en el discurso, relativos a contextos pragmáticos, son usualmente formuladas en términos de deseos, preferencias, conocimiento, creencias o evaluaciones de los hablantes y escuchantes. Todo esto, amparado según la teoría de Análisis de Discurso Crítico de Van Dijk, T. (1999) Estas condiciones son abstracciones de la situación comunicativa: como los hablantes y escuchantes van planeando, ejecutando, entendiendo, guardando en la memoria, aceptando y en general, cambiando su parecer respecto a los actos de habla, son tópicos que no son usualmente considerados o dejados a la psico- y sociolingüística. En relación a ello, Estevez, R. (2009) el Análisis del Discurso Crítico, en las metodologías cualitativas permite:

Realizar actos, acceder (o darle significado) e influir sobre cómo se interactúa con el entorno, mediante el soporte de material, ya sea escrito, pelicular, lingüísticas (sonido físico de conversaciones) que permite dar significado (interpretar) la realidad social a partir de distintos corpus o materiales de análisis. (p. 5)

A partir de lo anterior, esta investigación busca mediante el Análisis Crítico asumir que las nociones de realidad se construyen en gran parte a través de la interacción, contradiciendo visiones de una realidad inmutable.

Fases de la Investigación

El modelo de **Elliott (2000)** toma como punto de partida el modelo cíclico de Lewin, que comprende tres momentos: elaborar un plan, ponerlo en marcha y evaluarlo; rectificar el plan, ponerlo en marcha y evaluarlo, y así sucesivamente. Por ello, la investigación es el producto de una serie de problemas sea un conjunto de necesidades de un grupo en particular de acuerdo a sus condiciones críticas que requiere cambios. Para ello se siguió las siguientes fases:

Fase I: Diagnóstico

La investigación - acción surgió de una observación e interacción con los actores claves por parte de la investigadora, donde surgió la necesidad de fomentar la atención y concentración de los estudiantes, situación que se describió oportunamente en un planteamiento del problema, con el objetivo de plantear un escenario que brinde la oportunidad de transformar la realidad mediante la ejecución de un plan de acción.

Fase II: Construcción del Plan de Acción

Para el diseño del plan de acción, se consideró tanto la necesidad como las posibles soluciones, analizándose los intereses de los alumnos y alumnas, proyectados mediante juegos didácticos, señalando además los responsables de la acción, recursos, tiempo, entre otros.

Fase III: Ejecución del Plan de Acción

En esta fase se puso en práctica el plan de acción propuesto, donde se aplicaron las estrategias que permitieron solventar la necesidad detectada. Apoyado

en las diversas fuentes que sustentan el estudio, mediante las técnicas e instrumentos aplicados para tal fin.

Fase IV: Reflexión sobre la Acción

En esta última fase, se realizaron las reflexiones cualitativa de los resultados obtenidos una vez ejecutado el plan de acción, con la finalidad de demostrar los distintos escenarios dados con la realización de las actividades, así como las impresiones de quienes forman parte activa en este proceso investigativo, ya sea de forma grupal o individual.

Técnicas de Recolección de Información

La Técnica de Recolección de Información, según Elliott (2000), es: “Un conjunto de procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos, que tienen como objetivo obtener un resultado determinado. (p. 125).

De acuerdo con los objetivos del estudio se utilizara la observación y la entrevista como técnicas para la recolección de información, Elliott (2000) señala que: “La observación implica la recogida y análisis de datos relacionados con algún aspecto de la práctica profesional. Observamos la acción para poder reflexionar sobre lo que hemos descubierto y aplicarlo a nuestra acción profesional”. (p. 126). Mientras que la Entrevista: “Proporcionan una visión de una situación o de una persona durante un período de tiempo. Pueden consignarse en una matriz de doble entrada, por ejemplo, según tiempo y actividad”. (p. 127).

Para ello, se empleará el registro diario, como instrumento para documentar los eventos o situaciones de la jornada diaria; allí se escribirán todos los momentos especiales y relevantes de la actuación del sujeto. Para el autor antes mencionado, es un recurso muy práctico y fácil de llevar ya que se muestra todo lo subjetivo y objetivo que refleja el actuar de las personas. Tiene una finalidad fundamental que

consiste en aportar los datos de una forma clara y precisa que no lo muestra otro instrumento.

Validez y Fiabilidad de la Investigación

Tal como lo expresa Elliott (2000), dentro de una investigación-acción cuyo estudio de la situación social tenga como objetivo es mejorar la calidad de las acciones que se ejecutan dentro de la misma, tiene como propósito fomentar el juicio práctico en situaciones concretas, y la validez de sus "teorías" e hipótesis no depende tanto de las pruebas "científicas" de verdad como de la eficacia para ayudar a las personas a obrar con más inteligencia y con mayores habilidades.

Es por ello, que la validez de las teoría se hipótesis que genera una investigación acción no depende tanto de pruebas científicas, sino de su utilidad para ayudar a las personas a actuar de modo más inteligente y acertado. Se validan "a través" de la práctica, no independientemente de ella”.

Técnicas de Procesamiento de la Información

Triangulación

Según Elliott (2000), la triangulación, es: “un método más general para establecer algunas relaciones mutuas entre distintos tipos de pruebas, de manera que puedan compararse y contrastarse” (p. 52). Existen varios tipos de triangulación, en este caso se usó de la “Triangulación de Datos”. Estos testimonios obtenidos por las personas involucradas ampliaron los datos de la investigación.

En relación a ello, para esta investigación se emplea la Triangulación espacial y metodológica: Se aplican diversos métodos para recaudar la información, contratando los resultados, analizando coincidencias y diferencias. Para esto se pueden utilizar diferentes instrumentos, cualitativos o cuantitativos, para observar si

se llega a las mismas conclusiones, lo cual se emplea muy a menudo en la investigación Holística.

Sin embargo, para Rico, P. (2005), dentro de un proceso etnográfico, la triangulación, se refiere al: “uso de múltiples y diferentes fuentes de información, métodos (ejemplo, Entrevistas, observaciones, análisis de documentos, etc.), e investigadores” (p. 243). Por ello, dentro de este marco de referencia se empleo una triangulación de Suficiencia referencial, considerada por el autor como:

Actividad que involucra datos archivados sin analizar una porción de los datos. Cuando se ha analizado el resto de los datos y ya existen resultados, el etnógrafo (u otro investigador) puede analizar los datos archivados para comprobar que un segundo análisis de los datos resulta en conclusiones similares. (p. 244)

Para ello, las investigadoras realizaron las siguientes actividades:

Categorizar los resultados obtenidos a partir de las respuestas dadas por los sujetos a las preguntas

Emitir análisis socio críticos para generar las conclusiones.

Finalmente las reflexiones y recomendaciones de las investigadoras basado en la interpretación del autor en función de las opiniones obtenidas en los pasos anteriores.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Una vez planteado los diversos elementos metodológicos de la investigación se presenta a continuación el análisis del diagnóstico de los resultados que se obtuvieron de la aplicación del instrumento de recolección de datos, realizado en la E.T. “Los Magallanes”, ubicada en San Diego en el Estado Carabobo como contexto de estudio. La institución tiene como objetivo fomentar actividades pedagógicas a fin de afianzar y reforzar los conocimientos que deben dominar el estudiante, quien amerita organizar su experiencia, logros y metas en ideas concretas organizadas en el marco de la educación actual. Asimismo, cuenta con los recursos e implementos deportivos necesarios para la práctica de actividades deportivas y recreativas en perfecto estado y cuenta con un espacio múltiple idóneo para las mismas.

La aplicación del instrumento, se realizó al docente del 3º Grado sección “A”, la cual señala las vivencias y opiniones de los sujetos de estudio, cuya perspectiva surge como respuesta a las tradiciones positivistas e interpretativas, con la finalidad de propiciar la transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta al problema generado.

Por otra parte, en el diagnóstico se caracteriza la comunidad objeto de estudio, se tipifican las conductas de los niños y niñas (8 – 10 años) con respecto a las actividades recreativas realizadas y la puesta en práctica de valores para la convivencia escolar, y se determinan tanto los gustos y preferencias de los niños con respecto a los juegos como estrategia de recreación, diversión y aprendizaje. En el diseño y aplicación se elabora y aplica un plan de acción, diseñado con juegos recreativos para el desarrollo del valor solidaridad a partir de presupuestos teóricos sustentadores, de los intereses y motivaciones de los niños y niñas, de las características de la edad, de los recursos humanos y materiales disponibles y del papel fundamental del valor solidaridad que se aspira desarrollar con

total flexibilidad y dinamismo ya que se introducen los ajustes y cambios que demanda la propia aplicación a partir de la reflexión conjunta de los sujetos implicados.

Análisis de los Resultados

A continuación se presentan los resultados obtenidos del estudio, luego de la aplicación del instrumento realizado a los estudiantes para posteriormente efectuar un análisis cualitativo en función de los objetivos. Dichos resultados se analizaron a través de la estadística descriptiva, para la elaboración del formato el cual está compuesto cada uno por la variable, dimensión, indicador e ítems, seguido de un cuadro que contiene los resultados de los ítems, con los valores que arrojó la encuesta aplicada, la cual se separa en dos bloques de respuestas (SI - NO) con su frecuencia y porcentaje correspondiente, la medida de los porcentajes que se emplearon, para ser representados en un diagrama de barra que permitirá su interpretación.

La interpretación de los resultados obtenidos se efectuó destacando los datos de mayor relevancia que arrojaron los ítems, luego se relacionó con el basamento teórico que sustenta la investigación.

Cuadro n° 1: Actividades Deportivas
Variable: actividades recreativas y valores
Dimensión: tipos de actividades recreativas
Indicador: estrategias de aprendizaje
Preguntas: De la 1 a la 4

N°	Pregunta	Sí		No	
		F	%	F	%
1.	¿Realizas actividades deportivas y recreativas con frecuencia?	14	44%	18	56%
2.	¿Conoces canciones o consignas para la recreación?	11	34%	21	66%
3.	¿Sigues y respetas a las normas y reglas del juego?	12	38 %	20	62%
4.	¿Cuándo juegas prácticas los valores de lealtad cooperación, convivencia, respeto amistad, compañerismo, trabajo en equipo?	13	41%	19	59%

Fuente: Instrumento aplicado Rojas y Enrique (2015)

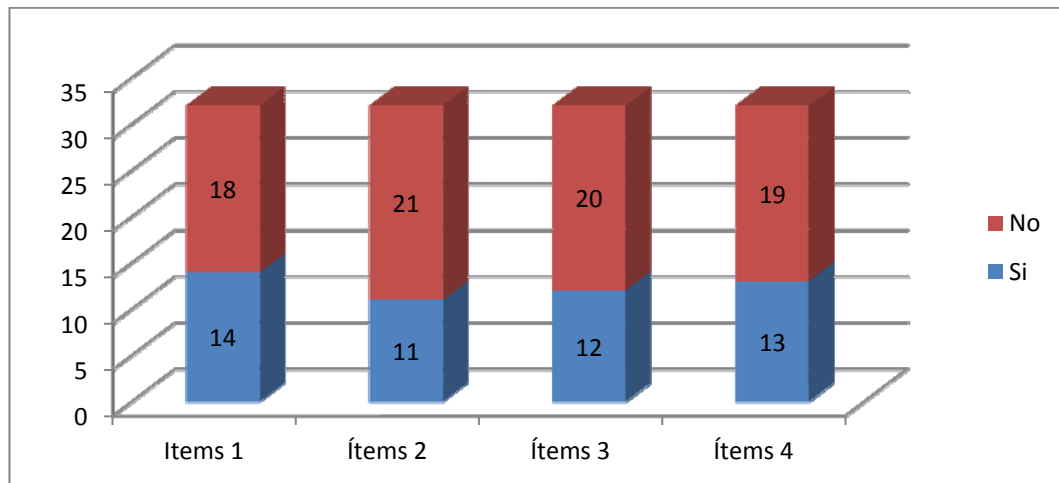


Gráfico N° 1 Actividades Deportivas

De acuerdo con los resultados obtenidos se evidenció lo siguiente:

Ítems 1: Se puede observar que el 56% estudiantes expresaron que no realizan actividades deportivas y recreativas con frecuencia, mientras que 44% de ellos manifiestan que sí.

Ítems 2: Un 66% estudiantes expresaron que no conocen canciones o consignas para la recreación, mientras que 34% de ellos manifiestan que sí.

Ítems 3: El 62% estudiantes expresaron que no siguen o respetan a las normas y reglas del juego, mientras que 38% de ellos manifiestan que sí.

Ítems 4: Un 59% estudiantes expresaron que al jugar no ponen en práctica los valores de lealtad cooperación, convivencia, respeto amistad, compañerismo, trabajo en equipo, mientras que 34% de ellos manifiestan que sí.

Asimismo, se emplea como segundo instrumento la aplicación del Guión de Entrevista No Estructurado e Informal, definido por Palella y Martíns (2004), como: “Es la modalidad menos estructurada posible de entrevista, se reduce a una simple conversación sobre el tema en estudio, con el fin de obtener un panorama de los problemas más resaltantes”. (p. 117).



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACION FÍSICA, DEPORTE
Y RECREACIÓN



ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA APLICADA A: DOCENTE

AMBIENTE CONTEXTO	CÓDIGO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN DEL DIALOGO	REFLEXIÓN
AULA DE 3º GRADO SECCIÓN “A”	1	Registro de opiniones, intereses del docente	El día XX de XXXX de 2014, los investigadores a fin de conocer las opiniones y apreciaciones del docente, realiza la entrevista semi estructurada partiendo de las siguientes interrogantes:	Según las opiniones de la docente la planificación es realizada según el programa del Subsistema Primario, aunque realizan actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz de los niños, en el recreo dirigido, es determinante
	2	Inicio de Interacción	¿Ejecuta actividades recreativas para fomentar los valores en los alumnos del 3º Grado sección “A”?	consideran que el juego es de gran influencia en el desarrollo psicomotor del niño y la niña.
	3	Planificación de las actividades recreativas	En cierta forma sí pero no de forma detallada, pues la jornada diaria no me lo permite, pero en el recreo dirigido se realiza por grados afines	Expresa tener conocimiento sobre la importancia que tiene el juego, por lo que demostraron que aplicaban juegos que
	4	Importancia del juego y la recreación para fomentar valores	¿Conoce la importancia del juego y la recreación como estrategia para fomentar valores?	

	5	Participación del Instructor de Deporte	<p>Diría que sí, pero es una actividad basada en el ensayo y erros, pues no encuentran como explicar las actividades y cumplir además con los contenidos planificados. Sin embargo, durante el bloque de Educación Física, se busca desarrollar diversos aspectos motrices para que los alumnos desarrollen esta área.</p>	<p>inflúan en el desarrollo motor de sus alumnos, y a su vez informó que observaban grandes mejoras educativas de los niños. Aportaron además, que hay otros instrumentos aparte del juego y canciones que ayudan a estimular el desarrollo eficaz de los niños, entre ellos nombraron: el baile, el deporte, la música, entre otros.</p>
	6	Incorporación de Canciones	<p>¿Incluye el uso de canciones para fomentar los valores?</p> <p>A veces, depende del valor a desarrollar en la planificación.</p>	
	7	Planificación	<p>¿Qué clase de juegos y canciones involucra para reafirmar los valores?</p>	<p>Se plantea un escenario donde todos participen, posibilitar el trabajo en equipo, estimular la solidaridad, el liderazgo participativo, la fraternidad. Sin embargo, no siempre se logra cumplir con las actividades sin embargo, se valorala incidencia de los juegos recreativos en la educación,</p>
	8	Incorporación de Juegos recreativos	<p>Generalmente juegos recreativos que busquen estimular el trabajo en equipo, la solidaridad y la equidad, planteando siempre que todos logren participar, fomentar el trabajo en equipo, orden en el juego, el compañerismo entre los integrantes del grupo.</p>	
	9	Valores		
	10	Cumplimiento de la actividad	<p>Claro no siempre se logra, pues como se realiza en el</p>	

	11	Incidencia de los Juegos recreativos en la reafirmación de valores.	recreo dirigido con una gran cantidad de niños, en ocasiones no se logra el objetivo. Sin embargo, estamos claras que para que el aprendizaje sea realmente significativo el alumno debe estar motivado en la actividad, y al emplear el juego y canciones como estrategias pedagógicas el docente cuenta con un excelente recurso.	desarrollo y reafirmación de valores.
--	----	---	---	---------------------------------------

Conclusión del Diagnóstico

Es evidente la necesidad de incluir en la planificación y el desarrollo de actividades de los docentes juegos y actividades recreativas como estrategias de aprendizaje, los cuales visto como una alternativa de cambio conducirá hacia una sociedad más justa participe y recomienda a los docentes incorporar juegos en sus prácticas pedagógicas tomando en cuenta su planificación, interés y necesidad de los estudiantes. Pues la recreación se presenta como una alternativa que permite ser más significativo el aprendizaje del estudiante, a la vez que facilita a los educadores nuevas estrategias permitiéndole desarrollar sus potencialidades, con el fin de ayudar no solo al cultivo del individuo, sino dirigirlo dentro de su disciplina, lo cual genera un ambiente armónico, mejor comportamiento, mejor actitud, socialización e interacción. Por tal motivo se recomienda estimular más el docente con las estrategias de actividades recreativas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Dentro del contexto educativo actual, es necesario la aplicación de estrategias creativas, innovadoras, productivas y sobre todo pedagógicas, que permitan no solo la formación del esquema del docente dentro de la jornada diaria, ya que también, es necesario potenciar el desarrollo evolutivo y significativo en el estudiante, sin dejar a un lado la relevancia de la recreación en el mismo, pues para el logro de cualquier actividad por muy pequeña que esta sea, marca pauta en el aprendizaje cognitivo, social, físico o socioemocional, que merece una especial atención.

Ante este hecho, uno de los mejores aliados en la educación es el juego didáctico, es una fuente de grandes provechos, el alumno aprende, pues por muy grande que el alumno se considere, las actividades lúdicas lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, entre otros. Para ser didáctico, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. Por consiguiente, anivel educativo, el juego es de suma importancia ya que pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, además es un factor poderoso para la preparación de la vida social del estudiante.

En lo que respecta al poder individual, se hace mención en la influencia de los juegos con respecto a: desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, generando así un aprendizaje significativo. Sin embargo, en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante ya que el juego está únicamente permitido solamente en el horario de recreo.

CAPÍTULO V

DISEÑO DEL PLAN DE ACCIÓN

La preocupación por la calidad de la educación ha llevado a considerar, entre otros factores, el importante papel que desempeña el docente en el proceso educativo. Aunque éste es complejo y multifactorial, la participación del maestro tiene un impacto fundamental, de manera que puede superar algunas limitaciones propias del entorno o del medio escolar. Sin embargo, es necesario reconocer que, hay una gran cantidad de factores que influyen en la labor del maestro y en sus resultados; condiciones del contexto: aspectos socio-económicos, culturales y hasta físicos. Otros son particulares de la institución: infraestructura, recursos, entre otros.

Es por ello, que no se puede dejar a un lado la relevancia del desarrollo integral y para el aprendizaje de los niños y niñas, ante este hecho, más allá de realizar actividades monótonas y repetitivas, es más que determinante contar con elementos que hagan la vida escolar más activa.

Asimismo, es importante el diseño del siguiente plan de acción, pues considera la implementación de juegos recreativos se sustentan en el enfoque multifactorial de la educación en valores, en las potencialidades educativas y, por tanto, axiológicas, de la actividad lúdica y de la recreación, y en el enfoque personalizado en la labor educativa con los niños y niñas. Los juegos recreativos se estructuran atendiendo a elementos tanto didácticos, propios de la práctica lúdica, como organizativos, diseñados siguiendo los rasgos característicos de las edades, gustos y preferencias de los niños y niñas jugadores y de lograr la variedad del tipo de juego: juegos de actividad física, de actividad mental y ambos.

Diseño del Plan de Acción

La educación es uno de los factores más importantes para la formación integral de los ciudadanos, el crecimiento económico y el bienestar social del país. Cuando los niños saben que van a jugar al finalizar la clase, empiezan a trabajar con más interés y motivación porque la alegría anticipada es una fuente muy fuerte de energía. Es allí donde la aplicación de estrategias creativas juegan un papel determinante para el logro de cualquier actividad dentro de la jornada diaria, desarrollando un plan de acción, que planteé actividades recreativas propias con la finalidad de dar cumplimiento a las metas trazadas en la investigación, según el plan de acción mostrado posteriormente.

Es necesario destacar, que también se puede coordinar distintos juegos con distintas materias y temas. Así como las clases, también se preparan los juegos, pero la mayoría de los juegos requieren poca preparación y pocos materiales. Es más, conviene repetir un solo juego a menudo, hasta que todo el grupo lo conozca bien. Los juegos repetidos se convierten en juegos preferidos. Por todas las anteriores razones se impone una reformulación, una nueva valoración de la recreación, del juego, encaminadas a satisfacer el vacío de formación que existe en la utilización del tiempo libre. De allí que se presenta un enfoque psicopedagógico de los juegos como ayuda a los educadores, en el campo de la recreación.

Ya que, la investigación realizada en la mencionada escuela demostró que los docentes con respecto al desarrollo de la motivación escolar sus estudiantes tienen un bajo nivel de aprendizaje lúdico. Aunque conocen que los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social. Este proyecto educativo es un instrumento de ayuda pedagógica y metodológica que dirige a los estudiantes a obtener un aprendizaje significativo. El juego como actividad abierta y multifacética mantiene relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita el desarrollo de determinados aspectos de tipo motor, psicológico y social.

Justificación

La investigación realizada en la mencionada escuela demostró que los docentes con respecto al desarrollo de la motivación escolar sus estudiantes tienen un bajo nivel de aprendizaje lúdico. Son muchas las causas del bajo rendimiento de los escolares, al parecer una de las soluciones podría ser la implementación de una guía didáctica de juegos recreativos, ya que los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social.

Este proyecto educativo es un instrumento de ayuda pedagógica y metodológica que dirige a los estudiantes a obtener un aprendizaje significativo. El juego y las canciones recreativas como actividad abierta y multifacética mantienen relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita el desarrollo de determinados aspectos de tipo motor, psicológico y social.

- Desarrollo de aspectos de tipo motor psicológico y social
- Aprendizaje con motivación positiva.
- Desarrollo intelectual.
- Formación integral de los estudiantes.
- Ayuda a contribuir las relaciones sociales.
- Potencia el aprendizaje significativo.
- Reforzamiento de los valores

Objetivos del Plan de Acción

Objetivo General

Desarrollar estrategias incorporando juegos y canciones recreativas para reforzar los valores en los niños y niñas del 3° Grado Sección “A” a través de un plan de acción.

Objetivos Específicos

Propiciar en los docentes el uso de juegos y canciones recreativas a fin de posibilitar el desarrollo del pensamiento creativo y el reforzamiento de los valores.

Proponer en los docentes la importancia de la implementación de juegos recreativos en la institución educativa para lograr una participación afectiva entre los estudiantes.

Desarrollar en los niños y niñas capacidades motrices, cognitivas, sociales, el Acondicionamiento Neuromuscular y Físico, la aptitud física, la importancia de utilizar el ejercicio para mejorar la salud a través de juegos y canciones recreativas.

Fundamentación

Se considera oportuno manifestar, que ningún juego es aplicable únicamente a los niños de determinada edad. Corresponde al profesor, al dirigente de los juegos, seleccionar o modificarlos ejercitando la creatividad, siempre con vista a las necesidades de cada grupo. En los juegos, las personas tienen la oportunidad de expresarse corporal y verbalmente, desarrollar hábitos de higiene mental, despertar en ellas los valores humanos; es decir, ser personas en el pleno sentido de la palabra, con relaciones diferentes no alienantes, sino liberadoras. Para efecto de la elaboración del presente proyecto educativo se establecieron los siguientes parámetros de trabajo: Los juegos son de vital importancia, ya que ayudan a recrear y enseñar el porqué de los actos. El efecto socializador de los Juegos Infantiles, es una vía que relaciona a los infantes con los adultos. La actividad del niño, sea en los estudios como en los juegos va paralela al desarrollo, si un niño no tiene una actividad y juegos, no sería óptimo

en su relación social; de allí que, al jugar libremente y sin limitación, todo niño es sano.

Implementación y Sensibilización de la aplicación del Plan de Acción

Los fundamentos teóricos que sustentan la educación en valores en el contexto de la actividad recreativa se nutren del carácter educativo de la recreación física, de la naturaleza educativa y estimuladora de valores del juego, de la función del juego y de las características de la personalidad de los estudiantes sujetos del estudio. Los resultados del diagnóstico del estado actual del valor solidaridad en los niños y niñas objeto de estudio ratificaron la pertinencia de la investigación al revelar las carencias y limitantes existentes que inciden en la educación de valores.

La génesis de los juegos y su proceso de construcción se desarrollaron a partir de la interacción creativa y protagónica de los promotores deportivos, la incidencia de los juegos recreativos aplicados, muestra que se alcanzó una estimulación muy positiva del valor solidaridad en los sujetos del estudio. Esta estimulación es importante en el mejoramiento de la actitud de los niños y niñas, tanto en el hogar, la escuela como en su comunidad, ya que este valor contribuye a la formación personal y académica de los infantes.

En función a la información recolectada al Diagnosticar la situación actual de los alumnos del 3° Grado sección “A”, con respecto al desarrollo motor grueso y la utilización de los recursos disponibles, se evidenció que durante el desarrollo de esta investigación, se detectó que la totalidad de los niños y niñas del centro educativo, no realizan actividades al aire libre para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, por lo tanto, no tienen bien definida su lateralidad, su coordinación motriz fina y gruesa, sus movimientos son adecuados para su edad excepto dos niños su motricidad fina y sus desplazamientos merecen reforzamiento.

Seguidamente al determinar la importancia de los juegos y canciones recreativas para el reforzamiento de los valores, es evidente que los mismos son determinantes en el desarrollo integral del niño, no solo desde un enfoque motriz, ya que; la tonicidad es importante en cuanto a las emociones, procesos de atención, y la personalidad del individuo, el esquema corporal es el punto de partida para la acción e indispensable para el logro del equilibrio además de influir en la capacidad de autonomía e iniciativa. Sin embargo, es responsabilidad del educador, mediar y facilitar el proceso de aprendizaje del niño y la niña en todo momento, además de cuidar de su integridad física, emocional, de lenguaje, moral, así como la socialización, integración, respeto, compañerismo, valoración, solo por nombrar algunos de los valores a reforzar.

Evaluación del Plan de Acción

El análisis cruzado de los resultados obtenidos de la aplicación de los juegos al triangular las diferentes fuentes, métodos y espacios revela que los juegos tuvieron incidencia positiva en la educación y desarrollo del valor solidaridad de los sujetos según quedó demostrado por sus comportamientos y que también pudieron satisfacer sus necesidades recreativas. En cuanto a cómo utilizar los juegos como vía para desarrollar la educación en valores de los niños y niñas sujetos de la investigación, arrojó resultados favorables a los juegos al prevalecer las respuestas positivas de la totalidad de los usuarios en la mayoría de los indicadores sometidos a su valoración.

Evidentemente, el docente tiene un conocimiento claro de la importancia de las actividades recreativas para fomentar los valores, sin embargo, establece que por diversos factores (tiempo, ausencia de estrategias o planificación) no ejecuta estrategias que las incorporen a las actividades diarias. En las actividades o periodos al aire libre, se observa que son realizadas sin ser planificadas ni orientadas por el educador, en las actividades de coordinación dinámica general, por lo que se constató que; aspectos de la psicomotricidad tales como contracción y relajación, el esquema

corporal, la lateralidad, disociación de movimiento, las nociones de tiempo y la de movimiento, las nociones de tiempo y la coordinación viso motriz gruesa, no fueron potenciadas, durante los periodos observados.

Es por ello, que el plan de acción, fue diseñado para ejecutar las mismas, durante el periodo o bloque de Educación Física, donde los especialistas (investigadores), trabajaron de manera conjunta con el docente del aula, y los alumnos demostraron interés por las actividades recreativas y juegos planteados en el mismo.

Integrando así, diversos contenidos y temas, desde la convivencia, los valores, la práctica de ejercicios valorando el elemento salud, al incorporar la actitud física, valencias físicas, métodos de entrenamientos, circuito de ejercicios y el acondicionamiento neuromuscular y físico con la importancia de incluir y participar en actividades grupales, disciplina, aseo personal, cumplimiento de tareas asignadas, chequeo de uniforme, zapatos al inicio de clase, que fueron indicadores y demostraciones prácticas de la influencia de actividades socializadoras que permiten reforzar los valores mediante juegos y canciones recreativas.

PLAN DE ACCIÓN

Objetivo General: Desarrollar estrategias incorporando juegos y canciones recreativas para reforzar los valores en los niños y niñas del 3° Grado Sección “A” a través de un plan de acción.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PLAN DE ACCIÓN	META	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	RECURSOS
Determinar la influencia de los juegos y las canciones para la reafirmación de los valores 3° grado de la E.T. “Los Magallanes”.	Propiciar en los docentes el uso de juegos y canciones recreativas a fin de posibilitar el desarrollo del pensamiento creativo y el reforzamiento de los valores.	Conocer las opiniones de los estudiantes acerca del tema, explorar sus intereses y necesidades.	Presentación Bienvenida a los alumnos Normativa del uniforme Acondicionamiento neuromuscular céfalo podálico Preguntas explorativas sobre los valores que se practican dentro y fuera del aula. Valores necesarios para la convivencia	Investigadores	Humano: Docentes, Investigador
Establecer las estrategias significativas que involucran a los juegos y canciones en los estudiantes de 3° grado en la reafirmación de valores personales.	Proponer en los docentes la importancia de la implementación de juegos recreativos en la institución educativa para lograr una participación afectiva entre los estudiantes.	Despertar el interés de los estudiantes por los juegos y canciones recreativas. Con estas estrategias se desarrolla las habilidades motoras primordiales como: saltar y correr, involucrando la socialización, el seguimiento y respeto de normas y reglas de juegos	Ubicados en las áreas deportivas se realizara un juego recreativo llamado la cadeneta, la cual consiste en que uno de los participantes buscara alrededor de la cancha y tocará a otros de sus compañeros, estos dos dé deberán unirse tomados de la mano para tocar el resto del grupo y así sucesivamente hasta que todo el grupo trabajando en equipo estén tomados de la mano. Juego recreativo el pañuelito. Se	Investigadores	Humano: Docentes Investigador niño y niñas. Materiales: Pañuelo, botella plástica.

			<p>formarán dos equipos ubicados en la línea final en columnas saldrá corriendo un integrante de cada equipo al centro de la cancha que estará una botella con un pañuelo de la cual el primero que llegue agarrará el pañuelo y será punto para su equipo.</p> <p>Ubicados en la cancha en forma de columna realizaran un juego recreativo llamado relevo de cuerda: Se formarán grupos de 5 o 6 alumnos cada uno de ellos con una cuerda. Realizará un recorrido y volver para dar el relevo al compañero, de esta forma el que logre terminar en menor tiempo será el ganador</p>		
<p>Aplicar estrategias recreativas para la promoción de juegos y canciones que involucren a los estudiantes de 3º grado en la reafirmación de valores personales.</p>	<p>Desarrollar en los niños y niñas capacidades motrices, cognitivas, sociales, el Acondicionamiento Neuromuscular y Físico, la aptitud física, la importancia de utilizar el ejercicio para mejorar la salud a través de juegos y canciones recreativas.</p>	<p>Desarrollar aptitud física y el reforzamiento de los valores mediante canciones y juegos recreativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Precisión en el lanzamiento. - Coordinación de movimiento y lateralidad. - Socialización - Estimulación del lenguaje - Trabajo en equipo - Agilidad motriz gruesa (correr, saltar conocimiento de las nociones de derecha - izquierda, 	<p>Se ejecutaran diversas planificaciones donde se planteen actividades recreativas como:</p> <p>Ubicados en la cancha en forma de semicírculo realizaran el acondicionamiento neuro muscular. Trote continuo en 8 minutos de 160 pulsaciones por minutos.</p> <p>Se realizará un circuito de 4 estaciones (15 segundos de trabajo 10 segundos de descanso). Se realizara la explicación y la demostración de los ejercicios de cada estación, para luego ser ejecutada por los estudiante, después mencionados los</p>	<p>Investigadores</p>	<p>Humano: Docente Investigador, niños y niñas.</p> <p>Materiales: Silbato</p>

		<p>partiendo por uno mismo y luego continuando con otra persona</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación del trabajo motriz integral (movimiento de brazos, piernas, tronco, cabeza, entre otros) - Equilibrio Corporal. - Relaciones espaciales - desplazamientos de diferentes formas y direcciones por planos en el piso y verticales 	<p>ejercicios que van a realizar en cada estación y cuantas series lo harán a la vez.</p> <p>Ubicados en fila sobre la línea lateral de la cancha para realizar acondicionamiento neuromuscular céfalo-podálico por todos los segmentos del cuerpo.</p> <p>En una columna para realizar resistencia orgánica aeróbica, trote de seis minutos con ejercicios de levantamiento de rodillas, talones atrás, lateral, salto de indio, paso cruzado (karaoke) por los alrededores de la cancha y diagonal a 160 ppm.</p> <p>Ubicados en la línea final de la cancha en dos filas para realizar resistencia orgánica anaeróbica, con el pito realizan salto vertical, levantamiento de rodillas, talones atrás y skipping corto. Después de cada ejercicio, deberán salir a toda velocidad con el sonido del pito. Primera saldrá un grupo y se colocara detrás y luego el otro.</p> <p>Ensarta el aro en la botella: ubicados en dos columnas en la línea final de la cancha, se colocara una botella a dos metros y medio de la línea final de la cancha. Cada alumno deberá</p>	<p>Humano: Docente Investigador, niños y niñas.</p> <p>Materiales: Silbato</p>
--	--	---	--	---

			<p>embocar dos aros en la botella, tendrá dos intentos para realizar el ejercicio y se colocara detrás, con la finalidad de trabajar en equipo, coordinación, y recrearse.</p> <p>El docente, quien dirige, realiza un movimiento cualquiera. Por ejemplo: se toca el hombro izquierdo con la mano derecha. Este movimiento se realiza rítmicamente con la mano derecha de la siguiente manera: A) cuando dice “cuchichí” la mano derecha toca la rodilla derecha. B) cuando dice “cuchichá” la mano derecha toca el hombro izquierdo; luego dice “cuchichí” y la mano derecha toca de nuevo la rodilla derecha. C) cuando se dice “Bum Bum” la mano derecha vuelve a tocar el hombro izquierdo.</p> <p>Para cerrar esta actividad, se incorporan movimientos con las dos manos. Dichas las 4 palabras, cambia de movimiento, por ejemplo: se toca la boca con la palma de la mano. Cuando el docente comienza al segundo movimiento, el jugador siguiente empieza el primero con las mismas palabras</p>	
--	--	--	---	--

CONCLUSIÓN

Siendo el desarrollo psicomotriz un factor indispensable para el desarrollo de los niños y adolescentes tanto sus facultades físicas como mentales se confirma que este factor si influye de manera positiva o negativa en el rendimiento académico de los educandos, en el sentido de que un estudiante desarrollando bien su psicomotricidad tiene un mejor rendimiento escolar, que el que no lo hace. La buena combinación de ejercicios ayuda a desarrollar bien las habilidades psicomotrices sobre todo en el caso de los niños. Con estos antecedentes, se obtiene que: El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera, a la formación del hombre, que sea capaz de conducirse activamente.

Además desarrolla las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: correr, saltar, trepar, escalar, atrapar y rodar; e interrelacionarlas con el desarrollo intelectual en la formación de carácter. El juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional; es un elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura.

Asimismo, el juego es la primera herramienta de interacción con lo que rodea, y a la vez ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizaje. Es por ello, que a lo largo de esta investigación, se constató directamente de la realidad del E.T “Los Magallanes” que el ser humano es una unidad psico, afectivo y motriz, donde su condición corporal es esencial. Consolidados los objetivos planificados en la unidad de estudio y en base a los aportes teóricos la psicomotricidad no sólo se fundamenta en esta visión unitaria del ser humano, corporal por naturaleza, sino que cree haber encontrado la función que conecta los elementos que se pensaba separados del individuo humano, el cuerpo y el espíritu, lo biológico y lo psicológico. Esta función es el tono. "El tono debe ser considerado en su importancia fundamental porque, siendo el punto de referencia esencial para el

individuo en la vida de relación, biológica, psicológica e incluso en la toma de conciencia de sí mismo, especifica una de las diferencias fundamentales que distinguen al ser vivo del ser no vivo”.

Por otra parte, al considerar la importancia de fomentar el cuidado del tono (la tensión o distensión) y los reflejos, junto a los recursos sensoriales, considerando siempre el proceso individual de crecimiento, maduración y desarrollo de los niños y niñas. Asimismo, al indagar sobre el tema, para la elaboración del plan de acción, los investigadores indagaron sobre los elementos cuantitativos de la evolución (el aumento en tamaño), la maduración se refiere a los aspectos cualitativos de la evolución (potencialidades genéticas que van surgiendo), según la etapa de desarrollo, los juegos y canciones recreativos de acuerdo a la edad de los estudiantes.

En consecuencia, el objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas (del individuo en su globalidad) a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, educación, aprendizaje, etc. Así pues, "la educación psicomotriz gira principalmente en torno a algunos temas específicos referidos a la experiencia vivida que parten del cuerpo para llegar, mediante el descubrimiento y uso de diversos lenguajes (corporal, sonoro-musical, gráfico, plástico, etc.).

Finalmente, la motricidad gruesa dentro o fuera del aula estimula la representación mental, al verdadero lenguaje y específicamente: a la emergencia y elaboración de la personalidad del niño, fruto de la organización de las diferentes competencias motrices y del desarrollo del esquema corporal, mediante el cual el estudiante toma conciencia del propio cuerpo y de la posibilidad de expresarse a través de él; a la toma de conciencia y organización de la lateralidad; a la organización y estructuración espacio-temporal y rítmica; y a la adquisición y control progresivo de las competencias grafo motrices en función del dibujo y la escritura.

Con el desarrollo de éste proyecto se logró mejorar el grado de formación de los estudiantes, despertar el interés del educando por el aprendizaje, fomentar la participación afectiva de los niños y niñas en un aprendizaje con motivación positiva, el dinamismo en el inter – aprendizaje, potenciar el aprendizaje significativo. Además del desarrollo de aspectos de tipo motor, psicológico y social, mejorar las relaciones interpersonales, desarrollar las capacidades motrices, cognitivas y sociales, mejorar la autoestima, el desarrollo físico y emocional, aprender a respetar los derechos entre compañeros y sobre todo fomentar los valores en los alumnos del 3º Grado Sección “A” de la E.T. “Los Magallanes”

Recomendaciones

El juego es la principal actividad de las personas por eso se debe seguir con las siguientes recomendaciones:

Al personal docente en general se le recomienda incorporar en la jornada diaria juegos y canciones recreativas, como un recurso didáctico para reforzar los valores.

Se hace necesario que los estudiantes reciban información veraz y objetiva de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices a través de las charlas y conferencias.

REFERENCIAS

- Aguilar, D. (2011). **“Estrategias Pedagógicas para potenciar la Atención y Concentración en los estudiantes del 4° Grado de la U.E.C. “San Francisco de Sales” Valencia – Estado Carabobo.** Trabajo de Grado para optar por el Título de Especialista en Recursos Didácticos. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio Núcleo Carabobo
- Andrade y Ante (2012) en la investigación titulada: **“Estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica en la U.E. “Abdón Calderón”**
- Arnal (1992), el paradigma socio-crítico. **Análisis del Discurso Crítico. Metodologías Cualitativas.** Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/15840631/Analisis-del-Discurso-Metodologia-Cualitativa>.
- Ausubel, D. (2002). **Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.**[Documento en línea] Disponible: <http://www.monografía.com> [Consulta: 2012, Marzo 22]
- Brandt (2008). **La motivación del Juego.**Bogotá: McGraw Hill
- Bruner, D. (1986) **Aprendizaje por Descubrimiento: Teoría y Práctica.** España: Paidós.
- Castillo y Pérez (2008) **Estrategias de Aprendizaje.** Disponible:<http://www.monografias.com/trabajos19/estrategiasaprendizaje/estrategias-aprendizaje.shtml>. Consulta: 22/04/2012
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)** conforme a la gaceta oficial 5453 (extraordinario), Marzo 24 1999. <http://es.wikipedia.org/wiki/>.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999).** Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 36.860, diciembre 30, 1999.
- Currículo Bolivariano del Subsistema Primario (2007).** Edición: Fundación Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia, CENAMEC,

- Dalcroze, J. (1865-1950). Disponible en: <http://www.blogclasico.com/2007/11/metodo-musical-jaques-dalcroze.html>
- Domínguez E. (2013). **“Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 7 a 9 años en Educación Básica”**. Presentada al Municipio Páez del Estado Portuguesa, por en la Universidad Pedagógica Libertador.
- Domínguez y Pérez (2013), titulado **“Los juegos como alternativa recreativa para los niños de 6 a 12 años de la comunidad El Trompillo, estado Carabobo”**.
- Elliott (2000). **La Investigación Acción en Educación**. Madrid: Morata.
- Finley, M. (2012). **Juego ecológico**. [Documento en línea] Disponible: <http://www.goole.com> (Consulta: 2012, Marzo, 22)
- Guba y Lincoln (1984). **El Paradigma Socio – Crítico**. Disponible en: http://innomente.blogspot.com/2011/05/el-paradigma-socio-critico_19.html
- Gutiérrez y Sánchez (2008). **Psicología Educativa**. México: Trillas
- Jiménez, C. (2008). **Los juegos en el currículum de la Educación Física más de 1000 juegos para el desarrollo motor**. Barcelona, Editorial Paidotnbo. Ley Orgánica de Educación (2009).
- Ley Orgánica de Educación (2009)**, Gaceta Oficial N° 2635. Extraordinario, de fecha 28 de julio 1980.
- Ley Orgánica de Protección al Niño, Niña y Adolescente (2000)** Gaceta Oficial Extraordinaria N°. 5.266. De fecha 02 de Octubre.
- Martínez, K. (2004). **Valores y autoestima**. 2° Edición. Venezuela
- Martínez, M. (1945). **Revista La Recreación. Comportamiento humano. Nuevos métodos de investigación**. Editorial Trillas, 2da. Edición. México
- Orff, C. (1895-1982) Método Orff. Disponible en: <http://musicaprimaria0.wix.com/musica-primaria#!tema-4/c5u4>
- Padrón (2014) en el trabajo de Grado titulado: **“Los juegos recreativos, como estrategia de aprendizaje en la Educación Básica” de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico Rural El Mácaro Turmero**

- Pérez, A (2005). **Introducción a la lógica de la Investigación en Psicología y Educación**. Madrid. 2da. Edición.
- Popkewitz (1998). Paradigma e ideología en investigación educativa. Las funciones sociales del intelectual. Madrid: Mondadori.
- Precioso, Ferrarese y Milanessio (2010) **Creando juegos: Resultados de la investigación-acción participativa: Juegos ecológicos participativos. Revista Digital**. [Revista en línea], 5 Disponible: <http://www.efdeportes.com/>. [Consulta: 2004, Octubre 6].
- Pulido, Batista y Álvarez (2011) **Juegos ecológicos en el aula: Un manual de actividades para la Educación Ambiental en la Educación Básica**. Caracas: Fundambiente.
- Rico, P. (2005). **Enfoques en la Investigación Cualitativa. Metodología de la Investigación Cualitativa. Málaga: Aljibe. Cap. 3**. Disponible en: <http://tecnoeduka.110mb.com/documentos/investiga/articulos/rodriguez%20g1%20garcia%20cap3.pdf>
- Rodríguez y Gómez (2010). **Metodología de la Investigación Cualitativa**. España: Aljibe.
- Rodríguez y Pineda (2001) **La Experiencia de Investigar**. Recomendaciones precisas para realizar una investigación y no morir en el intento. Edición Papiros Venezuela. Editorial Biosfera Caracas Venezuela.
- Rodríguez, C. (2007) **Metodología de la investigación cualitativa**. Málaga: Aljibe.
- Sabino, C (2010). **El Proceso de la Investigación**. Caracas Panapo.
- Scheler. M. (1974). **El Filósofo sin filosofía**. Disponible en: <http://elfilosofosinfilosofia.blogspot.com/2011/03/axiologia-de-los-valores-segun-max.html>
- Sotillo, M. (2012) **“Modelo didáctico para la segunda etapa de Educación Básica, centrado en el área de ciencias naturales” del Instituto pedagógico Experimental de Maracay Rafael Alberto Escobar Lara**
- Tamayo y Tamayo M. (2010) **El proceso de la Investigación Científica**. Editorial Limusa, C. A.
- Van Dijk, T. A. (1999). **Ideología. Una aproximación multidisciplinaria**, Barcelona. Editorial Gedisa.

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACION FÍSICA, DEPORTE
Y RECREACIÓN



ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA APLICADA A: DOCENTES

1. ¿Ejecuta actividades recreativas para fomentar los valores en los alumnos del 3º Grado sección “A”?
2. ¿Conoce la importancia del juego y la recreación como estrategia para fomentar valores?
3. ¿Incluye el uso de canciones para fomentar los valores?
4. ¿Qué clase de juegos y canciones involucra para reafirmar los valores?

Fuente: Rojas y Enrique (2015)



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACION FÍSICA, DEPORTE
Y RECREACIÓN



CUESTIONARIO APLICADA A: ESTUDIANTES

Nº	Pregunta	Sí	No
1.	¿Realizas actividades deportivas y recreativas con frecuencia?		
2.	¿Conoces canciones o consignas para la recreación?		
3.	¿Sigues y respetas a las normas y reglas del juego?		
4.	¿Cuándo juegas prácticas los valores de lealtad cooperación, convivencia, respeto amistad, compañerismo, trabajo en equipo?		

Fuente: Rojas y Enrique (2015)

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

