



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: (SEMIPRESENCIAL)**

**Informe final del trabajo de graduación o Titulación previa a la obtención del  
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación  
Parvularia.**

**TEMA:**

---

LA RECREACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL  
DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL  
“LAS ABEJITAS” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA  
DURANTE EL PERIODO NOVIEMBRE 2010 A MARZO 2011.

---

**AUTORA: Sandra Natalia Vasco Alvarez.**

**TUTOR: Dr. Juan Walter Cahuasquí Mora**

**Ambato – Ecuador**

**2011**

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo, Juan Walter Cahuasquí Mora C.C. 1801714609 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LA RECREACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “LAS ABEJITAS” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL PERIODO NOVIEMBRE 2010 A MARZO 2011 ” desarrollado por la egresada Sandra Natalia Vasco Alvarez, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 03 de Abril del 2011.

.....

TUTOR

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

---

Sandra Natalia Vasco Alvarez.

C.C180408851-4

AUTORA.

**Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LA RECREACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “LAS ABEJITAS” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA” presentada por el Sra. Sandra Natalia Vasco Alvarez egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción Marzo Agosto2010, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicas y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinente.

LA COMISIÓN

.....  
Dra. Piedad Aguas G.

.....  
Dr. Marcelo Nuñez.

## **DEDICATORIA.**

El presente trabajo está dedicado a mis padres que me inculcaron responsabilidad para cumplir con mis metas, por darme ánimos y educarme a diario con su sabiduría única, también a mis hermanos que me han acompañado Además a mi esposo que durante mi vida universitaria paso a ser un pilar fundamental, brindándome todo su apoyo y comprensión por supuesto a mi pequeña hija quien con su sonrisa y cariño me dio fuerza para continuar.

### **AGRADECIMIENTO.**

A la Universidad Técnica de Ambato, a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, a los profesores de la Carrera de Educación Parvulario que con sus conocimientos aportaron a mi formación profesional y en especial al Dr. Juan Walter Cahusquí Mora que me ha guiado en el desarrollo de este trabajo de grado.

## INDICE

### PÁGINAS PRELIMINARES.

Página de portada	i
Página de aprobación por el tutor.	ii
Página de autoría de la tesis.	iii
Página de aprobación del tribunal de grado.	iv
Página de dedicatoria	v
Página de agradecimiento	vi
Índice general de contenidos.	vii
Índice de cuadros y gráficos.	x
Resumen ejecutivo.	xii
Introducción	13
<b>CAPITULO I EL PROBLEMA</b>	
1.1 Tema	14
1.2 Planteamiento del problema	14
1.2.1 Contextualización	14
1.2.2 Árbol de problemas	19
1.2.3 Análisis Crítico.	20
1.2.4 Prognosis	20

1.2.5	Formulación del problema	20
1.2.6	Preguntas directrices	21
1.2.7	Delimitación del objeto de la investigación.	21
1.3	Justificación	22
1.4	Objetivo	23
<b>CAPITULO II</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b>	
2.1	Antecedentes investigativos	24
2.2	Fundamentación Filosófica	25
2.3	Fundamentación Legal	27
2.4	Categorías Fundamentales	29
2.5	Hipótesis	40
2.6	Señalamiento de Variables	40
<b>CAPITULO III</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	
3.1	Enfoque de investigación	41
3.2	Modalidad básica de investigación	41
3.3	Nivel o tipo de investigación	42
3.4	Población y Muestra	42
3.5	Operacionalización de Variables	43
3.6	Plan de recolección de información	45



3.7	Plan de procesamiento de información	46
<b>CAPITULO IV</b>	<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	
4.3	Verificación de hipótesis	68
<b>CAPITULO V</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	74
<b>CAPITULO VI</b>	<b>PROPUESTA</b>	
6	Titulo	76
6.1	Datos Informativos	76
6.2	Antecedentes de la propuesta	78
6.3	Justificación	79
6.4	Objetivos	79
6.5	Análisis de factibilidad	80
6.6	Fundamentación científico técnico	80
6.7	Descripción de la propuesta	84
6.8	Metodología – modelo operativo	93
6.9	Administración	94
6.10	Previsión de la evaluación	94
	<b>MATERIAL DE REFERENCIA</b>	
	Bibliografía	96
	Anexos	97

## INDICE DE CUADRO

<b>Cuadro y gráficos</b>	<b>N°</b>	<b>Pagina</b>
Cuadro	1	19
Cuadro	2	29
Cuadro	3	42
Cuadro	4	43
Cuadro	5	44
Cuadro	6	45
Cuadro	7	46
Cuadro	8	47
Grafico	1	47
Cuadro	9	48
Grafico	2	48
Cuadro	10	49
Grafico	3	49
Cuadro	11	50
Grafico	4	50
Cuadro	12	51
Grafico	5	51
Cuadro	13	52
Grafico	6	52
Cuadro	14	53
Grafico	7	53
Cuadro	15	54
Grafico	8	54
Cuadro	16	55
Grafico	9	55
Cuadro	17	56
Grafico	10	56
Cuadro	18	57
Cuadro	19	58

Grafico	11	58
Cuadro	20	59
Grafico	12	59
Cuadro	21	60
Grafico	13	60
Cuadro	22	61
Grafico	14	61
Cuadro	23	62
Grafico	15	62
Cuadro	24	63
Grafico	16	63
Cuadro	25	64
Grafico	17	64
Cuadro	26	65
Grafico	18	65
Cuadro	27	66
Grafico	19	66
Cuadro	28	67
Grafico	20	67
Cuadro	29	70
Cuadro	30	71
Cuadro	31	72
Grafico	21	73
Cuadro	32	77
Cuadro	33	77
Cuadro	34	78
Cuadro	35	93
Cuadro	36	95

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO DE AMBATO.**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA.**

**RESUMEN EJECUTIVO**

TEMA:

“LA RECREACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “LAS ABEJITAS” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL PERIODO NOVIEMBRE 2010 A MARZO 2011.”

AUTOR: SANDRA NATALIA VASCO ALVAREZ.

TUTOR: DR. JUAN WALTER CAHUASQUÍ MORA

**Resumen:** El presente trabajo de investigación se basa en información científica, bibliográfica y de campo por lo tanto se determina que la recreación influye en el desarrollo intelectual de los niños de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil “Las Abejitas” del cantón Píllaro de la provincia de Tungurahua. Y se llega a la conclusión de que los niños requieren espacios con juegos recreativos, salir a lugares fuera de la institución, formar parte de grupos de teatro y danza ya que los estimulara mas para que asistan a la institución educativa sin embargo los docentes no le dan la importancia que merece esta área por lo que se recomienda que los docentes amplíen su pensum académico incluyendo actividades como las mencionadas anteriormente las mismas que al ser aplicados al diario cronograma de actividades mejorara notablemente el desarrollo intelectual de los niños.

## **INTRODUCCIÓN.**

El proyecto de investigación tiene como tema: La recreación y su influencia en el desarrollo intelectual de los niños de 3 a 4 años del Centro De Desarrollo Infantil “Las Abejitas “

Su importancia radica en la necesidad de identificar cuáles son los principales determinantes para que no existan los lugares adecuados en el centro para lograr conseguir desarrollo el intelectual de los niños.

Este proyecto está estructurado por capítulos es así que

Capítulo I denominado EL PROBLEMA contiene: El análisis Macro, Meso y Micro que hace relación al origen de la problemática con un panorama Latinoamericana y Nacional e institucional, respectivamente.

Capítulo II: Denominado MARCO TEÓRICO Se fundamenta en una visión Filosófica, Epistemológica, Ontológica, Axiológica, Pedagógica.

Capítulo III: Titulado MARCO METODOLÓGICO plantea que en la investigación se realizara desde el enfoque critico propositivo, de carácter cualitativo y cuantitativo. La modalidad de la investigación es de campo, bibliográfica documental, experimental.

Capítulo IV denominado MARCO ADMINISTRATIVO incluye los recursos institucionales, humanos y materiales.

Capítulo V denominado ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Capítulo VI denominado PROPUESTA donde se presentará una propuesta de solución al problema establecido.

Se concluye con una bibliografía tentativa y los anexos en los que se han incorporado los instrumentos que se aplican en la investigación de campo.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA.**

#### **1.1 TEMA**

La recreación y su influencia en el desarrollo intelectual de los niños de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil “las abejitas” del cantón Pillaro durante el periodo noviembre 2010 a marzo 2011.

#### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1 CONTEXTUALIZACION:**

Se han planteado importantes referencias que sitúan el problema del tiempo libre en América Latina. Entre ellas podemos nombrar las de Kisnerman en Argentina, Lenea Gaelzer en Brasil, Luis Acosta en Venezuela, entre otras. En varias de estas propuestas se continúa la reflexión originada en discursos como el de Lafargue, Dumazedier o Munné, acerca del tiempo libre en contraposición a un sistema productivo que subvalora el sentido de lo humano por debajo de la producción capitalista. En Colombia se originan en reflexiones relacionadas con el turismo, y con la educación, introduciendo así, reflexiones teóricas relevantes sobre la recreación y sus núcleos fundamentales, a partir de propuestas que van desde discusiones filosóficas, y problemas sociales del tiempo libre, hasta la formación de profesionales en Recreación

A partir de estas referencias ubicaremos el problema recreativo con las particularidades del contexto sociopolítico predominante en Latinoamérica, es decir, intentaremos la comprensión del sujeto de la recreación afectado, en diferentes formas, por la inequidad social, la pobreza y la violencia. Las proporciones que estas problemáticas han alcanzado en Latinoamérica diferencian

los discursos que se hayan estructurado sobre otros contextos. En efecto, desde Dumazedier entendemos que el manejo del tiempo libre depende de las clases sociales, sin embargo no es posible seguir hablando con los mismos referentes, si tenemos en cuenta los porcentajes de población en situación de pobreza con relación al distanciamiento de minorías que consumen en condiciones mucho más que satisfactorias. Si bien el ocio parece destinado a un tiempo en el que las necesidades básicas están satisfechas, la prolongación y el aumento de contextos de pobreza estructuran las necesidades lúdicas de las comunidades. Desde este punto de vista, la recreación en Latinoamérica ha de ocuparse de deshomogenizar algunos discursos e intentar la comprensión de nuevas formas de tiempo libre, actitudes de ocio y manifestaciones lúdicas de una sociedad, frente a un sistema de control hegemónico que intenta reproducir el orden dominante.

En el Ecuador no es ajeno a esta realidad ya que la mayor parte de las profesoras en el área de educación parvularios pese a que han sido preparados en distintas áreas en su formación entre ellas el impartir sus clases mediante una aplicación de un sinnúmero de técnicas lúdicas que apoyen y colaboren con el mejor aprendizaje en los niños y el desarrollo intelectual en los mismo. Sin embargo no todos los profesionales aplican lo aprendido sino que se inclinan por las técnicas tradicionales.

Actualmente se presentan limitaciones en muchas instituciones y comunidades en cuanto a la inclusión de actividades físicas. La edad preescolar no es ajena a ello. En este sentido, las actividades físicas recreativas pueden contribuir al desarrollo de las niñas y los niños en estas edades.

No en todos países existen centros donde se realizan como parte del currículo actividades de Cultura Física o las también llamadas sesiones de motricidad (estas últimas en ocasiones tampoco tienen una concepción hacia las necesidades psicológicas, pedagógicas, fisiológicas y motrices de los niños y niñas de estas edades) , unido a ello, las actividades recreativas que se realizan para estas edades

en comunidades las comunidades, son limitadas en su frecuencia, atención a individualidades y características de las edades .

Tampoco existe la preparación previa del personal para realizarlas, necesitando al menos en los tipos de actividades y formas de realización. El problema ante esta situación es cómo mostrar formas de desarrollar actividades físicas recreativas con preescolares a los adultos, que tanto por vía institucional o no que intervienen en su educación.

De esta manera este documento tiene el objetivo de facilitar alternativas para el desarrollo de actividades relacionadas con la Educación Física en la edad preescolar a los alumnos de los diferentes contextos sociales vinculados a la EIEFD, a los profesionales y a la familia.

Se exponen posibles tipos de contenidos a desarrollar y sus recomendaciones y las conclusiones se dirigen a su pertinencia como alternativa recreativa en las instituciones infantiles y en la comunidad.

La edad preescolar no es ajena a este tipo de actividades, las cuales pueden incluirse tanto en el contexto institucional como no institucional, en este sentido, las actividades físicas recreativas son una forma de organización de la Educación Física en la Enseñanza Preescolar, que pueden contribuir al desarrollo de las niñas y los niños en estas edades.

La actividad del hombre se manifiesta mediante las habilidades motrices compuestas por acciones que tienen como elementos confortantes las operaciones, unidad estructural de las acciones.

La formación y desarrollo de una habilidad motriz en el hombre, se lleva a cabo a través de las acciones; caminar, correr, saltar, lanzar, rodar, golpear, cuadrupedia, reptar, escalar, trepar, las combinaciones entre ellas y su variabilidad. De ahí la importancia de las actividades de movimiento o con un carácter físico desde las primeras edades, las cuales se van perfeccionando en la edad preescolar.

La etapa preescolar de 3a6 años es propicia para el desarrollo de actividades físicas recreativas.



Las habilidades en los niños(as) no sólo aparecen por efecto de la maduración biológica, sino también de la actividad práctica del niño propiciada por su entorno que lo rodea, dentro de él los adultos.

Actualmente se presentan limitaciones en muchas instituciones y comunidades en cuanto a la inclusión de actividades físicas. La edad preescolar no es ajena a ello. En este sentido, las actividades físicas recreativas pueden contribuir al desarrollo de las niñas y los niños en estas edades.

No en todos los centros como es el caso del centro de desarrollo “las abejitas” existen como parte del currículo actividades de Educación Física o las también llamadas sesiones de motricidad , unido a ello, las actividades recreativas que se realizan para estas edades son limitadas en su frecuencia, atención a individualidades y características de las edades .

El problema ante esta situación es cómo mostrar formas de desarrollar actividades físicas recreativas con preescolares a los adultos, que tanto por vía institucional o no que intervienen en su educación, además a las maestras del centro que son las encargadas de fomentar el desarrollo intelectual de los niños.

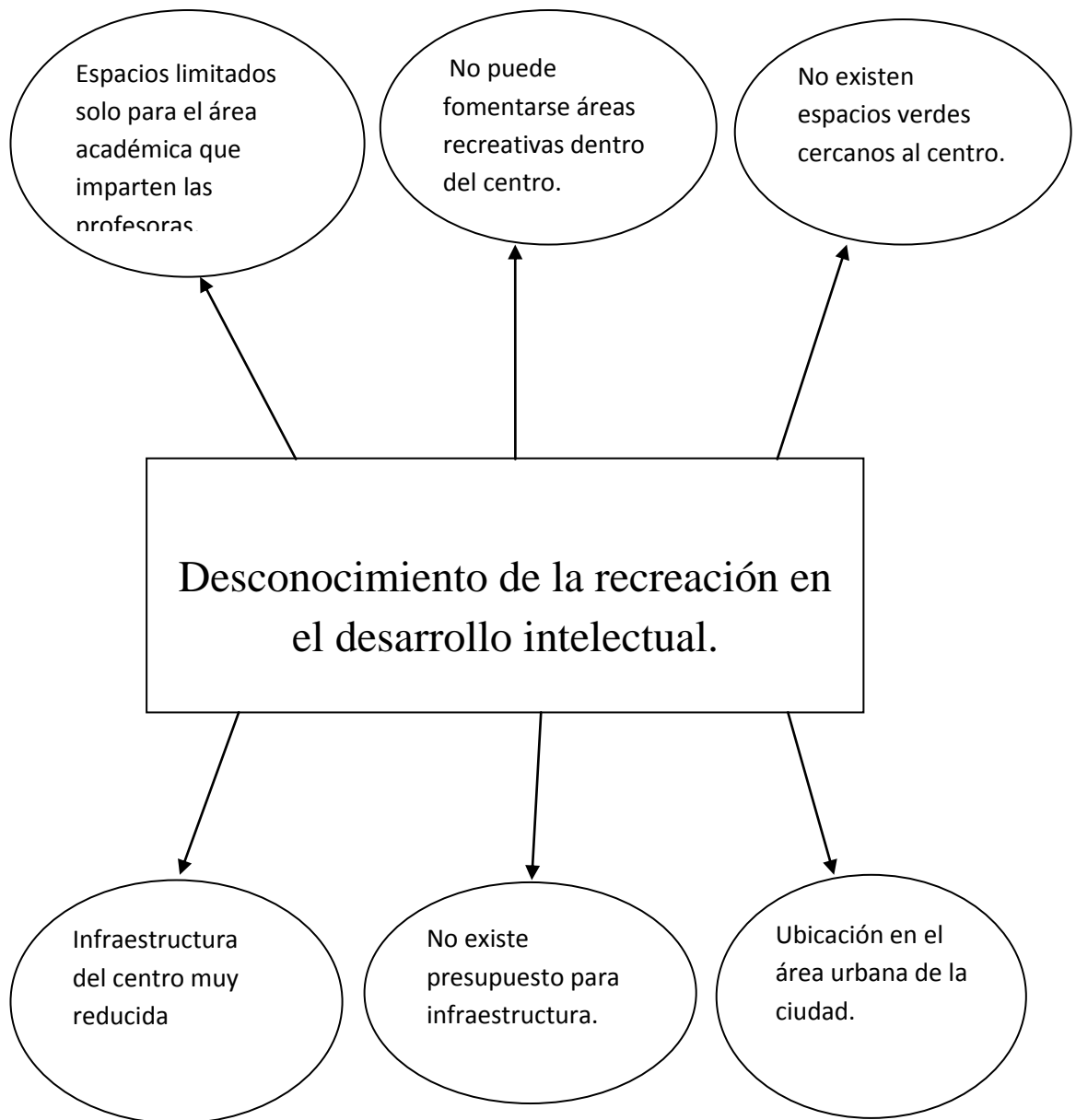
La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

No en todas las actividades recreativas se realizan actividades físicas, a pesar de su importancia para la salud física y mental, incluyendo a la edad preescolar donde debe velarse por el desarrollo de capacidades motrices en las niñas y los niños, principalmente mediante aquellas actividades donde se propicie la

realización de las habilidades motrices que caracterizan esta etapa como la marcha, la carrera, los saltos, los lanzamientos y otras.

Para muchos, la palabra tiene una connotación placentera, para otros es sinónimo de diversión, entretenimiento o descanso. Puede que la recreación esté teñida del colorido particular de estas cosas y de otras tantas, pero como en la actualidad es una disciplina que declara ser formativa y enriquecedora de la vida humana.

### 1.2.2 Árbol de problemas.



Cuadro N° 01 Árbol de Problemas

Fuente: CDI "Las Abejitas"

Autora: Sandra Vasco

### **1.2.3 ANÁLISIS CRÍTICO.**

La infraestructura del centro es demasiado reducida por lo que los espacios solo son designados para que las profesoras impartan la educación académica dentro de su aula y no existan áreas para implementar espacios recreativos.

El centro depende económicamente del gobierno el mismo que solo emite presupuestos designados para la alimentación de los niños y material didáctico por lo que no existe dinero para fomentar en la creación de áreas recreativas dentro del centro infantil.

El centro de desarrollo infantil se encuentra ubicada en plena área urbana, por lo que sus espacios de su alrededor son de construcciones habitacionales y de mucha fluidez vehicular, por lo que es muy difícil el poder salir con los niños del centro o tener acceso a áreas verdes cercanas.

### **1.2.4. PROGNOSIS**

Si no se practica una buena recreación para prevenir los resultados de una poca estimulación de su intelecto lo que causara la inhibición de su desarrollo intelectual adecuadamente, allí la importancia de poner en consideración estos temas y de ponerse a investigar para de esta manera dar posibles soluciones al problema actual lo que significaría que también estamos construyendo un trato digno, integral y responsable para los niños que están en pleno desarrollo mental.

### **1.2.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye la recreación en el desarrollo intelectual de los niños de 3 a 4 años de edad del centro de desarrollo infantil “Las Abejitas” del Cantón Píllaro durante el periodo noviembre 2010 a marzo 2011?

### **1.2.6. PREGUNTAS DIRECTRICES.**

2. ¿Qué es recreación?
3. ¿La recreación influye en el desarrollo infantil?
4. ¿Existen tipos de recreación?
5. ¿La recreación ayuda en el desarrollo intelectual de los niños?
6. ¿La recreación es un instrumento necesario para impartir la cátedra de las docentes ante los niños?
7. ¿Influye la recreación en el desarrollo de la creatividad de los niños?
8. ¿Es necesario relacionar la recreación con el desarrollo intelectual en los niños?
9. ¿En las instituciones iniciales son aplicadas las técnicas de recreación necesarias?
10. ¿Los docentes de educación parvulario están capacitadas en estas técnicas recreativas?
11. ¿Cómo influye la falta de recreación en el aprendizaje de los niños?

### **1.2.6 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

- **Delimitación Espacial:** La investigación se realizara en el centro de desarrollo infantil "Las Abejitas" del cantón Píllaro en la Provincia de Tungurahua
- **Delimitación Temporal:** Se realizara esta investigación en un periodo de cinco meses, desde Noviembre 2010 a Marzo del 2011.
- **Unidad de observación:** Niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN.**

Luego de un análisis de los problemas del centro se escogió este tema porque es causa de interés y curiosidad de conocer la influencia de la recreación y la implementación de estas áreas para conseguir un favorable desarrollo intelectual de los niños para que sus actividades diarias de aprendizaje sean productivas, acogedoras y no se conviertan en una rutina de aburrimiento.

En el centro que se desarrollo la investigación contamos con el apoyo constante por parte de la directora y las profesoras las mismas que proporcionaron información valiosa y a demás nos abrieron la puerta de la institución para que esta labor investigativa sea posible y cuente con la mayor valides posible.

El desarrollo intelectual permite a los niños fomentar conocimientos y habilidades que fortalecerán su desenvolvimiento y sentaran bases para la posterior vida escolar, pero además es importante recordar que la mejor forma de que un niño capte la información es a través del juego y la introducción de periodos de distracción que permitirán al niño procesar la información que receptando a través de sus profesores.

El fomentar espacios recreativos que permitan el desarrollo intelectual el mismo que deberá ir de la mano y brindando la gran importancia que tiene el área recreativa para los niños, como forma de cimentar el conocimiento adquirido en las aulas.

La escasa o nula presencia de áreas recreativas en los centros preescolares y la poca importancia que se da causa en los niños tedio, acompañado de poca actividad física que además trunca el área creativa de los mismos.

Gracias a que esta investigación se desarrolla con la mayor seriedad posible brindara efectos positivos que colaboraran con el desarrollo intelectual en interacción con el desarrollo físico, el mismo que se lograra con la implementación de áreas recreativas permitiendo a los niños y también a las profesoras un sano esparcimiento.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 Objetivo General:**

- Determinar si la recreación influye en el desarrollo intelectual los niños de 3 a 4 años de edad del centro de desarrollo infantil “Las Abejitas” del Cantón Píllaro durante el periodo noviembre 2010 a marzo 2011.

### **1.4.2 Objetivo específico:**

- Identificar los tipos de recreación infantil para mejorar el desarrollo intelectual de los niños.
- Detectar el nivel de desarrollo intelectual en los que se encuentran los niños de 3 a 4 años.
- Proponer como solución viable a ésta problemática el incremento de áreas recreativas en el centro de desarrollo infantil.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.**

Realizando un recorrido por las principales bibliotecas de las universidades que ofertan las carreras de Educación Parvularia en la ciudad de Ambato, se encuentra que:

En la Facultad de Ciencias Humana y de la Educación en la Universidad Técnica de Ambato existen algunas investigaciones que pueden dar apoyo al presente proyecto de investigación las mismas que son mencionadas a continuación:

Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo psicomotor en los niños de 6 meses a 2 años del centro de Desarrollo Infantil “Creciendo felices” de la ciudad de Ambato en el año 2009 de Amán Torres Libia Cristina trabajo en el que se determina que la recreación es indispensable para el desarrollo psicomotriz, intelectual, afectivo y social y además que es la mejor manera de aprendizaje que permite relacionar la diversión y educación.

El juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje de los niño/as del primer año de educación básica de la escuela fiscal 5 de Junio de Ambato en el año lectivo 2009 de Díaz Andachi Cinthia Elizabeth investigación que permite determinar la importancia de que las docentes deben utilizar el juego en el proceso de enseñanza ya que desarrolla la inteligencia de los niños.

Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de los niños del Instituto Particular Mixto León Becerra del cantón Ambato Provincia de Tungurahua (2010) de Oñate Andaluz Verónica de los Ángeles Nos demuestra que gran número de docentes no utilizan la gran variedad de juegos didácticos lo que conlleva a que las capacidades intelectuales, psíquicas, emocionales y motoras del niño no se desarrolla de forma eficaz a través del juego.



En el informe de investigación, las ludotecas y su influencia en el rendimiento escolar de los niños/as del Centro de Desarrollo Infantil Lemcis del cantón Ambato de Romero Aguilar Belgica Meyber (2010) obra en la que se define el juego de roles como actividad que mayor atracción causa en los niños y que a la vez colabora con el desarrollo de la socialización lo que propicia las relaciones interpersonales además que es uno de los métodos de expresión lúdica.

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN**

### **FILOSOFICA:**

El paradigma de la investigación es crítico propositivo como una alternativa para la investigación social que se fundamenta en el cambio de esquemas sociales.

Es crítico por que cuestiona los esquemas sociales y es propositivo cuando la investigación no se detiene la investigación de los fenómenos sino plantea alternativas de solución en un clima de actividad, esto ayuda a la interpretación y comprensión de los fenómenos sociales en su totalidad.

Uno de los compromisos es buscar la esencia de los mismos la interrelación e interacción de la dinámica de las contradicciones que generan cambios profundos.

La investigación está comprometida con los seres humanos y su crecimiento familiar.

### **EPISTEMOLÓGIA:**

Sostiene que el conocimiento va más allá de la información porque busca transformar sujetos y objetos. Se aspira a que el sujeto se caracterice por ser proactivo, participando activamente, fortaleciendo su personalidad y su futura actitud creadora. Esto le llevara hacia una positiva asimilación proyectiva de la identidad nacional.

En este trabajo las ciencias de la educación parvulario e inicial se definen como un conjunto de conocimientos ordenados y dirigidos hacia la transformación

social de nuestra futura población y la misma que requiere desde sus primeros peldaños de educación por lo que debe ser está estructurada y adecuada al nivel del niño siempre buscando su desarrollo, su bienestar y un mejor aprendizaje.

### **ONTOLÓGICA**

Este trabajo se fundamenta en que la realidad está en continuo cambio por lo que la ciencia con sus verdades científicas tiene un carácter perfectible. Entre los seres vivos el humano para sobrevivir necesita aprender a adaptarse al medio a ser autónomo y utilizar adecuadamente su libertad.

El tipo de persona que se pretende formar debe ser un ser sensible ante los valores humanos. Tener una actitud de afirmación ante la existencia y el sentido de la vida; esta base anímica, psicológica, espiritual, hace posible la consistencia moral de la persona.

La familia, la escuela, la sociedad, tiene el deber de crear condiciones cada vez mejores para que cada cual pueda descubrir y realizar sus actividades.

### **AXIOLÓGICA.**

El desarrollo integral del ser humano, basado en la práctica de los valores como la responsabilidad, la honestidad, la honradez, la solidaridad y el sentido de equidad sin descuidar el desarrollo de la inteligencia emocional, con el fin de que formen su carácter y personalidad, y estén en capacidad de administrar su vida acertadamente.

El secreto de la educación radica en lograr que el educando perciba los valores como respuesta a sus aspiraciones profundas, a sus ansias de vida, de verdad, de bien, de belleza, como camino de inquietud de llegar a ser.

### **2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

**Este artículo se toma de la SECCIÓN V – EDUCACIÓN de la constitución de la República del Ecuador del año 2008.**

#### **Art. 26.**

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

**Este artículo se toma de la SECCIÓN V – NIÑO, NIÑAS Y ADOLESCENTES de la constitución de la República del Ecuador del año 2008.**

#### **Art. 45.**

Los niños, niñas y adolescentes gozaran de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

**Las niñas, niños, adolescentes tienen derecho a** la integridad física y psíquica; a su identidad nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición, a la educación y cultura, **al deporte y recreación**; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que los afecte; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

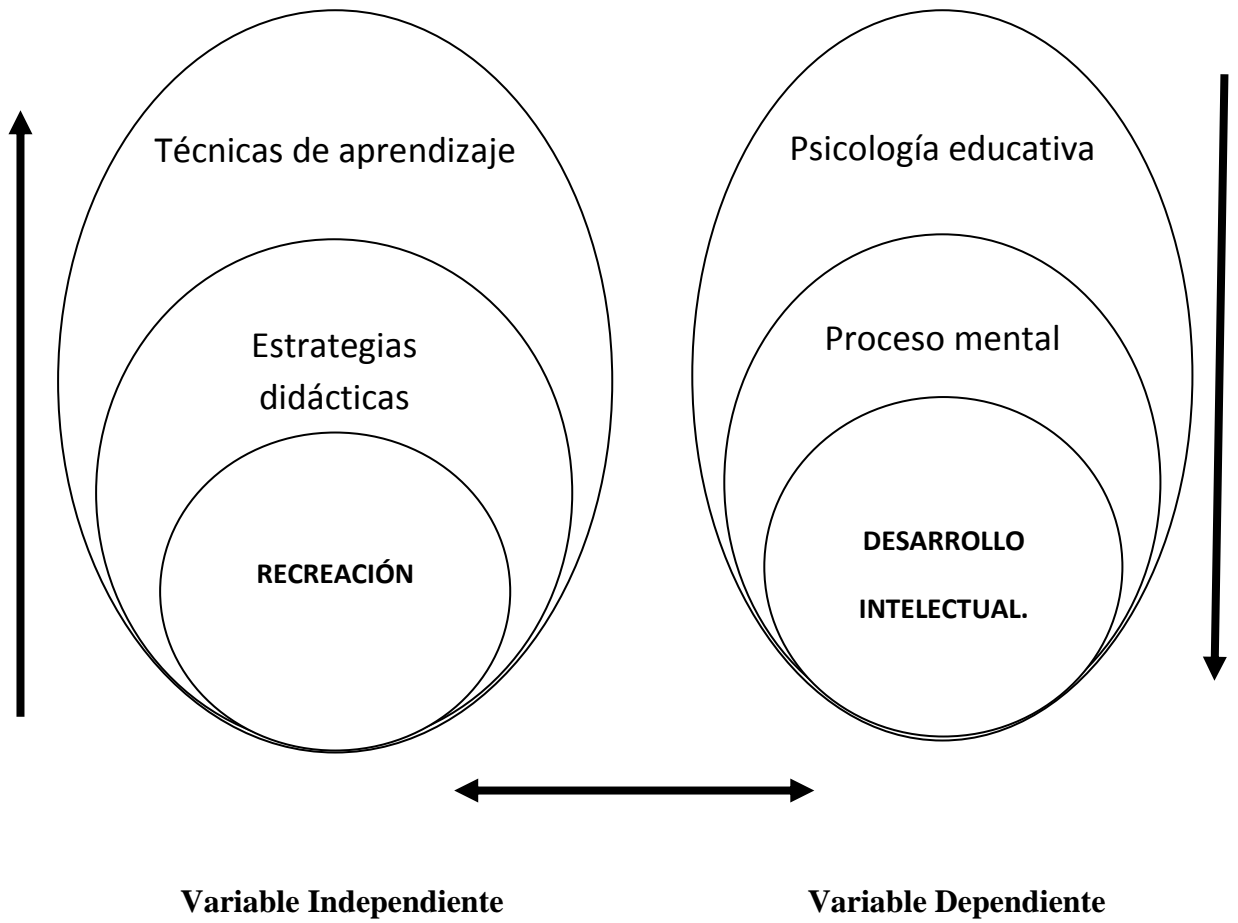
El estado garantizará su libertad de expresión y asociación el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

## **FUNDAMENTACION PEDAGOGICA.**

Los fundamentos pedagógicos son necesarios para la elaboración de propuestas educativas, aplicables a cualquier tipo de instituciones. El análisis propositivo parte de las concepciones teóricas, las cuales incorporan elementos fundamentales que deben ser incorporados en la propuesta como son los fines de la educación, la concepción de capacitación y formación, la importancia de la incorporación de las estrategias educativas en el contexto global de la propuesta, la formulación de la filosofía educativa y el norte que esta marca dentro de la institución, los niveles educativos que permiten establecer la estructuración del diseño curricular y la importancia de este dentro de la normativa nacional.

La sistematización de la propuesta educativa, partiendo del plan de estudios como eje rector del que hacer educativo, la dimensión de la planificación como un elemento que nos permite minimizar los problemas y maximizar los resultados, el diagnóstico como medio de información que determina identificar las necesidades y potencialidades, priorizando los requerimientos sociales, incorporando igualmente el análisis de la naturaleza del problema.

## 2.4.- CATEGORIAS FUNDAMENTALES



Cuadro N° 02 Redes de Inclusiones Conceptuales

Autor: Sandra Vasco

Fuente: Sandra Vasco

## **2.4.1.-CONCEPTUALIZACIÓN**

### **LA RECREACIÓN:**

Es la acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo y estudio. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención.

Se puede decir que la recreación es el tiempo que le dedicamos a las actividades que queremos hacer o simplemente "divertirnos".

El término recreación proviene del latín recreativo, que significa restaurar y refrescar (la persona). De ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud. El recrearse permite al cuerpo y a la mente una "restauración" o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad. Si realizáramos nuestras actividades sin parar y sin lugar para la recreación, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades y finalmente a la muerte. Debido a eso, la recreación se considera, socialmente, un factor trascendental. Los beneficios de recrearse van más allá de una buena salud física y mental, sino un equilibrio de éstas con factores espirituales, emocionales y sociales. Una persona integralmente saludable realiza sus actividades con mucha más eficiencia que una persona enferma.

Beneficios de las actividades físicas recreativas pueden aportar a los preescolares:

- contribuyen al fortalecimiento de su organismo y su desarrollo
- contribuyen al desarrollo intelectual y educativo en general
- les sirven de conocimientos generales para la vida si se tienen en cuenta todos los aspectos relacionados con sus características, necesidades y aspectos
- propician el desarrollo de las cualidades morales y sociales de la personalidad
- la alegría de comunicarse, de compartir emociones y sentimientos de amistad.
- posibilitan su libre expresión y autoafirmación.
- aporta a las familias sobre la educación de sus hijos y el positivo papel en las interrelaciones sociales en general.

Tipos de actividades físicas recreativas a realizar con las niñas y niños preescolares:

Juegos de motrices o de movimiento

En la edad preescolar los tipos de juegos de movimiento se corresponden con los tipos de habilidades motrices básicas (de caminar, de correr, de saltar, de lanzar, atrapar entre otras).

La utilización de las variantes en este tipo de actividad permite trabajar más de una habilidad motriz y habilidad perceptiva permitiendo esto un mejor desarrollo, ampliar las acciones y el desarrollo de los aspectos básicos de la motricidad que de hecho todos se ponen de manifiesto, pero según los contenidos se trabajan con menor o mayor intención. La propuesta tiene una concepción amplia, pero el trabajo de los aspectos básicos de la motricidad no puede abarcarse sólo en una propuesta o en un determinado programa, sino en la integridad de las acciones motrices.

- Ficher (6, 9) establece el siguiente concepto “El juego es un estimulante maravilloso y puede ser un excelente medio educativo, por medio del cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte, alcanzando todo ello de una manera divertida. Aprende a crear lo que él quiere, lo que está de acuerdo a sus gustos y a sus deseos.”

Por la importancia que tiene el juego en la vida de los niños, la actividad física debe llegar a ellos en forma de juegos ( en este caso motores o de movimiento) entre otras actividades, ya que dan la posibilidad de desarrollar y perfeccionar diferentes movimientos, exige actividad de los músculos grandes y pequeños; mejoran la circulación sanguínea, la respiración, aumentan la vitalidad del organismo, el desarrollo neuro-psíquico del niño, la formación de las cualidades fundamentales de la personalidad. Provocan emociones positivas, desarrollan los procesos motores, los niños ven la necesidad de reaccionar ante señales o detener sus movimientos.

Además de desempeñar un papel significativo en el desarrollo psíquico, físico y social del niño pequeño constituye un excelente medio educativo que influye en la evolución del niño haciendo que este se sienta motivado, hacia la actividad física, sin saber que esta como tal, le es llevada a través del juego, educando costumbres, disciplina, colectivismo y organización.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.**

Algunos recientes artículos científicos como el presentado por la licenciada Amalia Rosales de la institución Argentina sobre estrategias de este tipo asumen que **estrategias didácticas** son. Conjunto de las acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica, definición que si bien aborda dos aspectos claves, el papel del docente y la intencionalidad pedagógica no satisface la complejidad de una formación en la práctica con incertidumbre de cambios diarios en los espacios pedagógicos. Por tanto la posición asumida por los autores de este monográfico ante las denominadas Estrategias de aprendizaje y las Estrategias didácticas, fue concebir las segundas para incluir actos de estimulación del aprendizaje aprovechar todos los espacios pedagógicos y replantear las metas de acuerdo al periodo de aprendizaje, definiendo como Estrategias didácticas: el resultado de la reflexión crítica de los sujetos formadores sobre el proceso de enseñanza aprendizaje; que se concreta en la planificación de intervenciones u acciones de formación en espacio y tiempo con un enfoque didáctico y sistémico.

La estrategia que se propone constituye una previsión de soluciones a los problemas de aprendizaje que los estudiantes pudieran tener en el proceso enseñanza aprendizaje. Es por ello que se asume un primer momento en el que el sujeto formador (tutor y profesor a tiempo parcial) en colaboración han logrado identificar y determinar las necesidades de aprendizaje o formativas de los mismos a partir de las precisiones que para el año hace el modelo del profesional. Se propone buscar las diferencias entre lo que el modelo del profesional plantea y lo que el sujeto en formación no ha logrado.



En todo caso la estrategia que se propone como herramienta didáctica es flexible e incluye la configuración del estilo de dirección asumido por los sujetos formadores. Se trata de viabilizar acciones concretas en la práctica significando tanto los problemas personales, competencias comunicativas, los problemas de salud, sus proyecciones y expectativas como aspirante a profesor así como también elevar el estado de satisfacción y comprensión por la profesión; pero su centro radica en conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para el desempeño pedagógico profesional según los objetivos del Año, que incluye las actitudes ideó políticas. La estrategia puede ser fortalecida con las iniciativas de los sujetos formadores a su vez todos los problemas formativos no solo se resuelven con una determinada forma de intervención didáctica por tanto se adjuntaran tantas acciones como se planifique en función de lograr los objetivos del año.

Ahora bien, una estrategia didáctica debe concebirse con flexibilidad para reconsiderar sus acciones de acuerdo a los resultados del aprendizaje que se materializan de manera satisfactoria, los procesos cognitivos transitan sobre una base de conocimientos ello obliga entonces a reconsiderar el diagnóstico del estado del aprendizaje por tanto las intervenciones didácticas u acciones deben generar información que retroalimenta el proceso de enseñanza aprendizaje. La elaboración conceptual, modelación, la búsqueda de Analogías y búsqueda de soluciones repercute en la conformación de tales intervenciones pero la resolución de problemas va más allá de la demostración por parte del docente, ya que se pretende que, el estudiante, sea capaz de analizar los distintos factores que intervienen en un problema profesional y formular distintas alternativas de solución con la guía del tutor. Para la enseñanza del rol profesional, el proyecto de investigación, el estudio de caso permite una apropiación de las características que debe tener el profesor por tanto este debe atravesar la formación académica para llegar a ser una herramienta de la labor docente. Las estrategias docentes que incorporan el uso de medios CD y materiales, los software educativos, implican costo, sobre todo en tiempo y dedicación pero estas son las de mayor productividad para el aprendizaje.

Entonces llegamos a la conclusión de que es un conjunto de acciones realizadas por el docente con una intencionalidad pedagógica clara y explícita. Es en estas estructuras de actividad, según lo plantean Gallego y Salvador, en las que se hacen reales los objetivos y los contenidos.

El carácter intencional de las estrategias didácticas se fundamenta en el conocimiento pedagógico.

Pueden ser de diferentes tipos: por ejemplo,

- Las de aprendizaje (perspectiva del alumno)
- Las de enseñanza (perspectiva del profesor).

Existen cognitivas y meta cognitivas:

Estrategias cognitivas: conjunto de procesos que facilitan la realización de tareas intelectuales.

Estrategias meta cognitivas: se sitúan en un nivel superior de la actividad cognitiva, es un conocimiento sobre el conocimiento. Su importancia: nos permiten conocer qué conocemos y cómo lo conocemos permitiendo mejorar dichos procesos.

### **TÉCNICAS DE APRENDIZAJE:**

Las técnicas de aprendizaje son actividades específicas que llevan a cabo los estudiantes cuando aprenden:

- Repetir.
- Subrayar
- Esquematizar
- Realizar preguntas
- Deducir - inducir

Pueden ser utilizadas de forma mecánica.

Es importante diferenciarlo de lo que son las estrategias de aprendizaje las cuales suelen confundirse comúnmente. Las estrategias de aprendizaje se consideran guías de acciones que hay que seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje consiste en asimilar las experiencias que pasen a formar parte de nuestra vida.

En algunas ocasiones se debe desaprender lo aprendido. Proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos a través de experiencias vividas.

Tipo de aprendizaje:

- Conceptos, ideas, principios y teorías
- Aprendizaje y Motivación

Los Objetivos del Aprendizaje es estar convencidos que aprender es valioso, eso nos permitirá enfrentar mejor los problemas de la vida etc.

## **PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

La psicología educativa (o psicología educacional) es el área de la psicología que se dedica al estudio de la enseñanza humana dentro de los centros educativos; comprende, por tanto, el análisis de las formas de aprender y de enseñar, la efectividad de las intervenciones educativas con el objeto de mejorar el proceso, la aplicación de la psicología a esos fines y la aplicación de los principios de la psicología social en aquellas organizaciones cuyo fin es instruir. La psicología educacional estudia cómo los estudiantes aprenden y se desarrollan, a veces focalizando la atención en subgrupos tales como niños superdotados o aquellos sujetos que padecen de alguna discapacidad específica.

Además, da soporte a una amplia gama de especialidades que se ubican dentro de los estudios educacionales, incluyendo aprendizaje organizacional, tecnología educativa, desarrollo de planes de estudios, diseño educacional, gestión del aula y educación especial, y contribuye con las ciencias del aprendizaje y con la ciencia cognitiva, de las cuales toma ciertos aspectos. En las universidades, los departamentos de psicología educacional se encuentran habitualmente incluidos dentro de las facultades de educación, siendo posiblemente el motivo de esto la carencia de representación que la psicología educacional tiene en los libros de texto introductorios a la psicología.

La corriente que en la actualidad recibe mayor aceptación considera a la psicología educativa como una disciplina independiente, con sus propias teorías, métodos de investigación, problemas y técnicas, pudiendo ser en parte entendida por medio de su relación con otras disciplinas y encontrándose fuertemente ligada a la psicología, siendo esta relación análogamente comparable a la existente entre la medicina y la biología, o la ingeniería y la física.

Aunque los términos “psicología educacional” y “psicología escolar” son frecuentemente utilizados como sinónimos, los teóricos e investigadores prefieren ser identificados como psicólogos educacionales, mientras que los profesionales que desempeñan específicamente sus labores en escuelas o en tareas relacionadas con la escuela se identifican como psicólogos escolares.

## **PROCESOS MENTALES.**

Los procesos mentales humanos son de tal complejidad que a veces es conveniente simplificar al máximo los conceptos para intuir cómo realmente pensamos. Podemos concluir que los datos y percepciones que nos proporcionan nuestros sentidos son procesados por nuestro cerebro a través de tres operaciones básicas: por generalización, por diferenciación o por selección.

Una vez recibidos y procesados los datos que nos proporcionan nuestros sentidos, mediante un proceso de generalización conseguimos realizar una representación abstracta y genérica de todas las cosas. Mediante este proceso de generalización

construimos unos inmensos “archivos” donde vamos agrupando y clasificando por comparación con las que ya previamente conocemos todas aquellas otras cosas que vamos observando o aprendiendo.

Básicamente nuestro sistema de aprendizaje se sustenta en la comparación. Aprendemos porque somos capaces de encontrar similitudes y diferencias entre lo nuevo y lo que ya sabemos.

Precisamente esta es la segunda gran operación que puede realizar nuestro cerebro.

Mediante la diferenciación evaluamos nuestras ideas, comparamos nuestra idea con las percepciones concretas que tenemos y por medio de la diferenciación podemos hallar aquello que hace de las cosas algo único.

Por ejemplo, el concepto de ser humano es una generalización, pero mediante la diferenciación podemos llegar a la conclusión de que cada ser humano es único en sí mismo, irreplicable y distinto a los otros.

Es precisamente la definición de las diferencias existentes entre las diferentes ideas las que nos permiten elegir. Esta elección y selección constituyen el tercer grupo de operaciones básicas que podemos realizar mediante nuestro cerebro para conocer mejor todo lo que nos rodea.

Cuanto mayores conocimientos tenga una persona más cantidad de conceptos, generalizaciones, diferencias y relaciones establecerá entre ellos teniendo, además de los más comunes aquellos propios de cada conocimiento especializado.

Cualquier proceso mental exige un entrenamiento que nos permita seleccionar entre los conocimientos que tienen aquellos que pueden estar relacionados con el que ese momento nos interesa.

La mayor o menor agilidad para desarrollar esos procesos mentales está relacionado tanto con la cantidad de información como con su clasificación en el cerebro.

Lo que realmente distingue algo importante de algo accesorio es muchas veces la simplicidad. Todo lo realmente importante es simple.

Aquellos conocimientos que logramos expresar con claridad y sencillez son aquellos que más dominamos. Sabemos extraer de ello lo más importante y dejar a un lado lo accesorio. La clasificación de la información en nuestro cerebro también tiene mucho que ver con esto. Por último señalaremos la experiencia como la más importante fuente de conocimientos de que disponemos.

Aquello que experimentamos, tanto si conseguimos el éxito como si fracasamos queda grabado en nuestra memoria de manera indeleble y constituye el más precioso tesoro de nuestro conocimiento.

### **EL DESARROLLO INTELECTUAL:**

El desarrollo del niño es un proceso temporal por excelencia. Se divide en dos puntos. El primer punto es el papel necesario del tiempo en el ciclo vital. Todo desarrollo -tanto psicológico como biológico- supone duración, y la infancia dura tanto más tiempo cuanto superior es la especie; la infancia de un gatito, la infancia de un pollito, duran mucho menos que la infancia del hombre porque el hombre tiene mucho más que aprender.

Segundo punto que igualmente me gustaría tratar, formulado en la cuestión: ¿el ciclo vital expresa un ritmo biológico fundamental, una ley ineluctable? ¿Lo modifica la civilización y en qué medida? Dicho de otro modo, ¿hay posibilidades de acelerar o retardar este desarrollo temporal?

Se considerara sólo el desarrollo propiamente psicológico del niño, en oposición a su desarrollo escolar o a su desarrollo familiar, es decir, insistiré sobre todo en el aspecto espontáneo de este desarrollo e incluso lo limitaré al desarrollo propiamente intelectual, cognoscitivo.

En efecto, en el desarrollo intelectual del niño se pueden distinguir dos aspectos. Por un lado, lo que se puede llamar el aspecto psicosocial, es decir, todo lo que el niño recibe del exterior, aprendido por transmisión familiar, escolar, educativa en general; y por otro, el desarrollo que se puede llamar espontáneo, que yo, para abreviar, llamaré psicológico, que es el desarrollo de la inteligencia misma: lo que

el niño aprende por sí mismo, lo que no se le ha enseñado sino que debe descubrir solo; y éste es esencialmente el que requiere tiempo.

Ahora bien, necesitará aproximadamente siete años para descubrir, como veremos, leyes lógicas de este género.

Precisamente este desarrollo espontáneo es el que constituye la condición previa evidente y necesaria, por ejemplo, para el desarrollo escolar.

Hacia los once años se empieza a enseñar la noción de proporción a los alumnos. ¿Por qué no antes? Es evidente que, si el niño pudiera comprenderla antes, los programas escolares habrían colocado la iniciación a las proporciones a la edad de nueve o incluso de siete años. Si hay que esperar a los once años es porque esta noción supone muchas clases de operaciones complejas que solo se alcanzara con el paso de los años y el desarrollo que el cerebro tenga la misma que permitirá al niño tener una visión lógica y perceptual a la realidad.

## **2.5.- HIPÓTESIS.**

La recreación influye en el desarrollo intelectual de los niños de 3 a 4 años del centro de Desarrollo Infantil “Las Abejitas” del cantón Píllaro de la provincia de Tungurahua.

## **2.6.- SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

**Variable independiente.**

La recreación

**INFLUYE**

**Variable Dependiente.**

Desarrollo intelectual



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1.- ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN**

El investigador en su trabajo acoge el enfoque: critico propositivo de carácter cuantitativo – cualitativo. Cuantitativo porque se recolectó información que fue sometido a un análisis matemático. Cualitativo por que estos datos pasaran a un campo critico con soporte del Marco Teórico.

#### **3.2.- MODALIDAD BASICA DE LA INVESTIGACIÓN.**

##### **Bibliografía - documental.**

Porque el trabajo de grado tendrá información secundaria sobre el tema de investigación obtenidos a través de libros, textos, módulos, revistas, Internet, así como de documentos validos y confiables a manera de información primaria.

##### **De campo:**

Porque los investigadores acudirán a recabar información en el lugar donde se producen los hechos para así poder actuar en el contexto y transformar la realidad.

##### **De intervención social o proyecto factible.**

Por que el grupo investigador no se conforma con la observación pasiva de los fenómenos sociales sino que además, realizara una propuesta de solución al problema investigado.

### **3.3.- NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

#### **Exploratorio:**

La investigación será de tipo exploratorio porque observaremos, vigilarémos y esa información será analizada para comprobar si la recreación influye en el desarrollo intelectual de los niños.

#### **Asociación de variables:**

La investigación se llevara a nivel de asociación de variables por que permite estructurar predicciones a través de la medición de realizaciones entre variables.

Además se puede medir el grado de relación entre variables y a partir de ello determinar tendencias o modelos de comportamiento mayoritario.

### **3.4.- POBLACIÓN Y MUESTRA.**

El universo de la investigación constara de:

- 12 niños, de edades entre 3 a 4 años.
- 12 Padres de estos niños.

Que será el número total del universo de la investigación, además no se tomara muestra alguna del grupo y todos serán fuente de observación y evaluación para esta investigación.

<b>Unidad</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Niños	12	100 %
Padres	12	100 %

Cuadro N° 03 Población y Muestra

Fuente: CDI “Las Abejitas”

Autora: Sandra Vasco

### 3.5.- OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

#### VARIABLE INDEPENDIENTE: LA RECREACIÓN

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas Instrumentos
Es el conjunto de actividades y/ o acciones que permite el desarrollo pleno del sujeto en su contexto social y que están atravesadas por un sentimiento de placer y renovación permanente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo.</li> <li>- Contexto.</li> <li>- Sentimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Social, intelectual, cognitivo.</li> <li>-Canchas, resbaladeras, columpios, amplitud.</li> <li>- Alegría, cariño, satisfacción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Le gustaría que su maestra socialice al grupo mediante dinámicas grupales.</li> <li>- ¿Iría más feliz a su escuelita si existiera juegos?</li> <li>-¿Su maestra le preguntó a diario como se sintió en clase.?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrevista dirigida a los niños de centro de desarrollo infantil "Las Abejitas" y a los padres.</li> </ul>

Cuadro N° 04 Variable Independiente: La Recreación

Fuente: CDI "Las Abejitas"

Autora: Sandra Vasco



### **3.6.- RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.**

La presente investigación que busca confirmar si la recreación influye en el desarrollo intelectual de los niños, para recopilar esta información y objetivizar nuestra investigación será utilizada la entrevista como método de obtención de esta información de campo, la que será aplicada por el investigador al grupo de 12 niños preescolares de edades de 3 a 4 años y los padres de cada niño del centro de desarrollo las “Abejitas.”

#### **RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.**

<b>Preguntas básicas</b>	<b>Explicación</b>
<b>1.-¿Para qué?</b>	Alcanzar los objetivos planteados
<b>2.-¿De qué personas u objetos?</b>	Los niños de 3 a 4 años de edad. Padres de familia.
<b>3.-¿Sobre qué aspectos?</b>	Recreación y Desarrollo Intelectual
<b>4.-¿Quiénes?</b>	Sandra Vasco
<b>5.-¿Cuándo?</b>	Del 1 al 2 de Diciembre
<b>6.-¿Dónde?</b>	En el CDI
<b>7.-¿Cuántas veces?</b>	Una vez
<b>8.-¿Qué técnicas de recolección?</b>	Entrevista y observación
<b>9.-¿Con qué?</b>	Hojas, cd, gráficos
<b>10.-¿En qué situación?</b>	En las aulas en hora clase

Cuadro N° 06 recolección de información.

Fuente: CDI “Las Abejitas”

Autora: Sandra Vasco

### 3.7.- Procesamiento de la información.

#### Tabulación de datos de la encuesta aplicada a los niños de 3 a 4 años de edad del C.DI “Las Abejitas”.

Alternativas		categorías		subtotal
		si	No	
1.-	¿A usted le gustaría jugar en la escuela?	12	0	12
2.-	¿Practica algún juego en casa?	9	3	12
3.-	¿Usted le gustaría que en su escuelita haya juegos?	11	1	12
4.-	¿Le gusta ir a lugares de recreación?	9	3	12
5.-	¿Iría más feliz a la escuelita si pusieran juegos?	11	1	12
6.-	¿Le gustaría aprender palabras nuevas por medio del juego ?	10	2	12
7.-	¿Le gusta presentarse en obras de teatro o rondas?	10	2	12
8.-	¿Le gustaría relatar un cuento?	11	1	12
9.-	¿Le gusta cantar en clase?	12	0	12
10.-	¿Le gusta identificar la ubicación de los objetos presentados por su profesor?	10	2	12

Cuadro N° 07 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

Fuente: CDI “Las Abejitas”

Autora: Sandra Vasco.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Encuesta aplicada a los estudiantes de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Las Abejitas”

#### Pregunta N° 1.- ¿Le gusta jugar en la escuela?

VARIABLES	FRECUENCIA	%
Si	12	100%
No	0	0%
Total	12	100%

Cuadro N°: 08

Fuente: Niños de 3 a 4 años.

Elaborado: Sandra Vasco

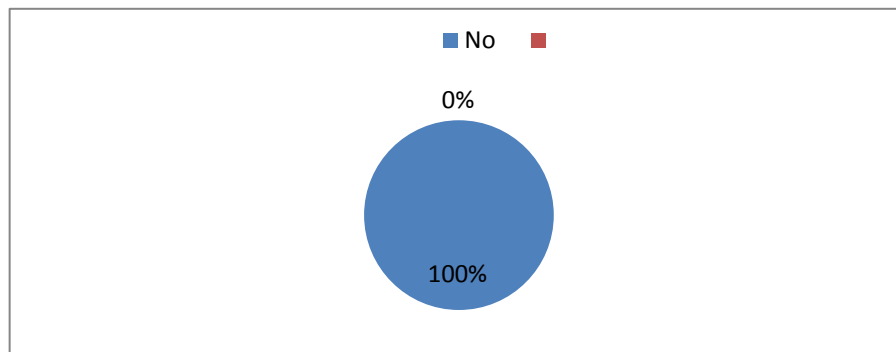


Gráfico: # 01

#### Análisis:

Respecto a la primera pregunta doce niños que corresponde al 100% si les gusta jugar en la escuela.

#### Interpretación:

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a todos los niños como es natural a su edad les gusta jugar en la escuela.

**Pregunta N° 2.- ¿Practica algún juego en casa?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	9	75%
<b>No</b>	3	25%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 09

Fuente: Niños de 3 a 4 años.

Elaborado: Sandra Vasco.

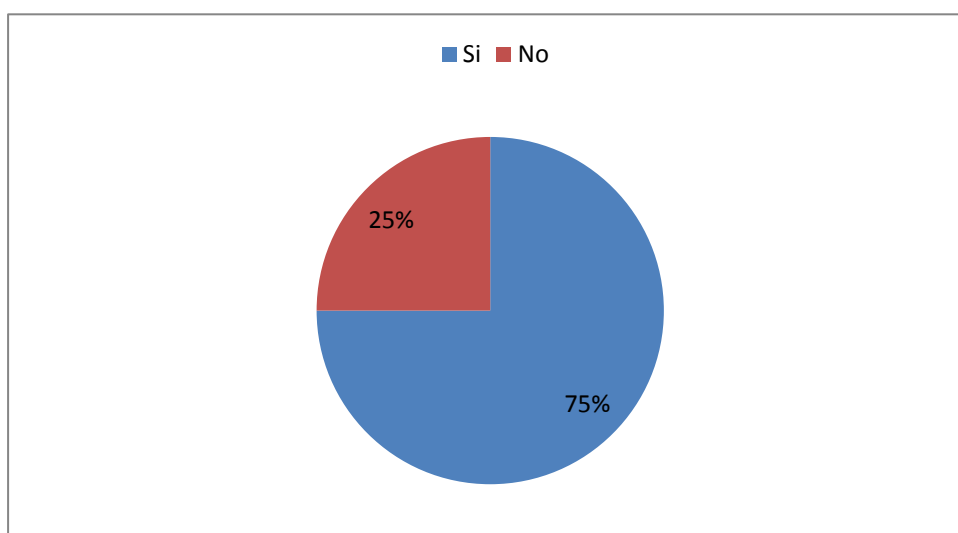


Gráfico: # 02

**Análisis:**

Respecto a esta pregunta nueve niños que corresponde al 75% practican juegos en la casa y tres de ellos que corresponde al 25% no lo practican con frecuencia.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayoría de niños practican algún juego en su casa.



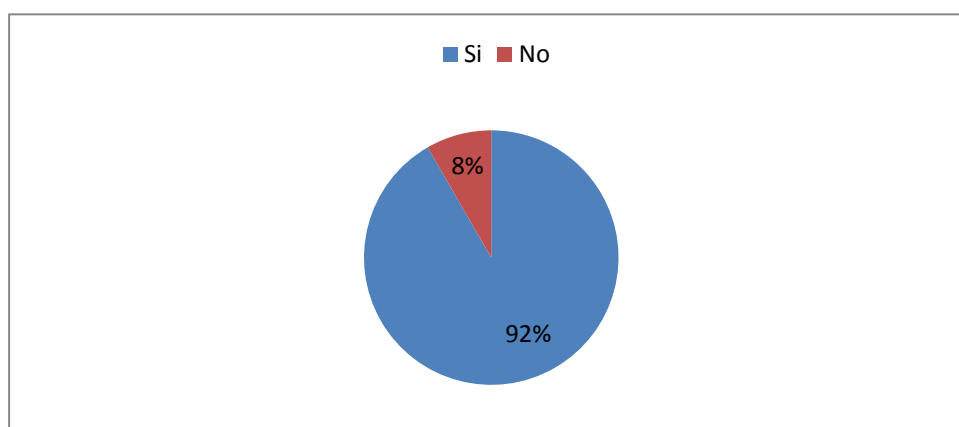
**Pregunta N° 3.- ¿Le gustaría que en su escuelita haya juegos?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	11	92%
<b>No</b>	1	8%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 10

Fuente: Niños de 3 a 4 años

Elaborado: Sandra Vasco.



Gráficos N°: 03

**Análisis:**

Respecto a la tercera pregunta diez niños que corresponde al 98% les gustaría que en la escuela tengan juegos, mientras que a un niño que significa el 8% no les gusta que en su escuela existan juegos.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a la mayoría de niños les gustaría que en su escuela existan juegos.

**Pregunta N° 4.- ¿Le gusta ir a lugares de recreación?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	9	75%
<b>No</b>	3	25%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 11

Fuente: Niños de 3 a 4 años

Elaborado: Sandra Vasco.

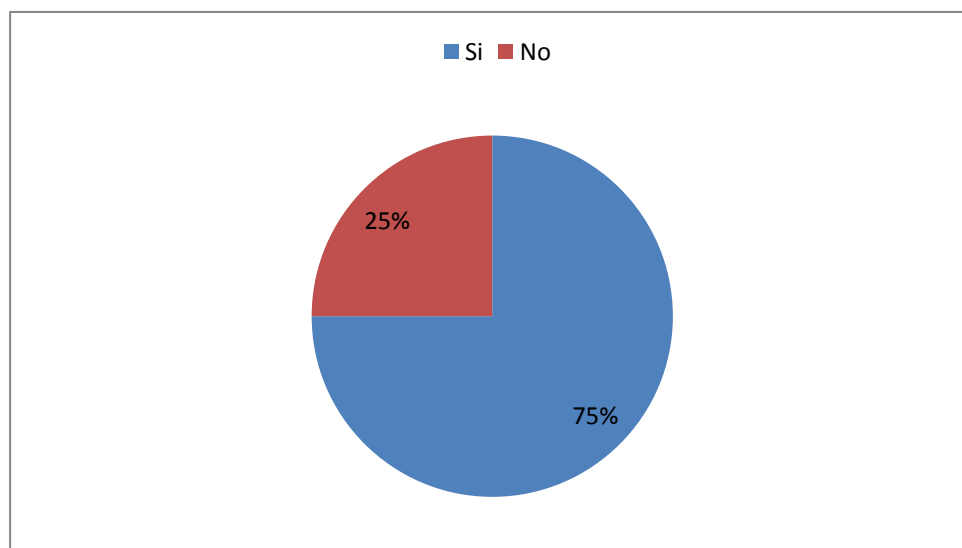


Gráfico: # 04

**Análisis:**

Respecto a los resultados de esta pregunta nueve niños que corresponde al 75% les gustan la idea de acudir a lugares de recreación y a tres que significa el 25% no les gustaría.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a los niños les gusta acudir a lugares de recreación.

**Pregunta N° 5.- ¿Iría más feliz a la escolita si pusieran juegos?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	11	92%
<b>No</b>	1	8%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 12

Fuente: Niños de 3 a 4 años

Elaborado: Sandra Vasco

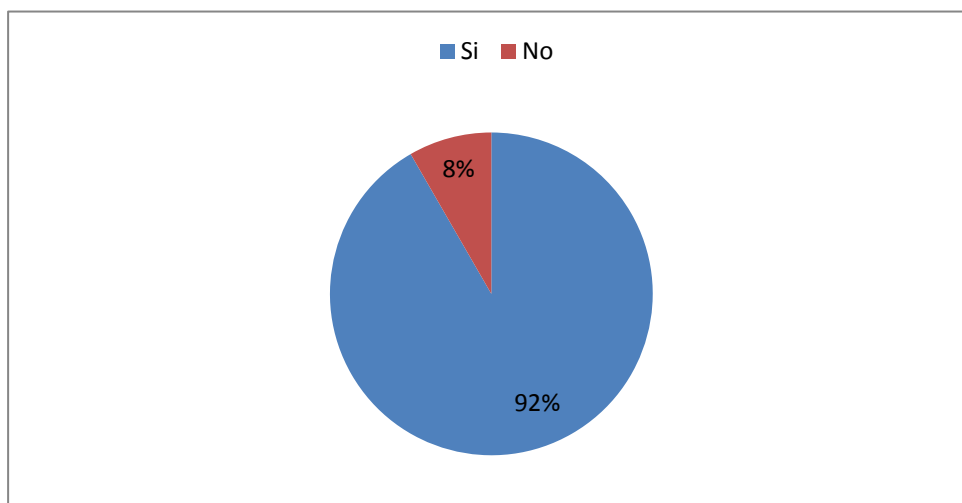


Gráfico: # 05

**Análisis:**

Respecto a los resultados de la quinta pregunta ocho niños que corresponden al 92% están de acuerdo que en su escuela existan juegos y a cuatro que significa el 8% no les gustaría.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a los niños les gusta que tenga juegos en su escuela.

**Pregunta N°6.- ¿Le gustaría aprender palabras nuevas por medio del juego?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	10	83%
<b>No</b>	2	17%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 13

Fuente: Niños de 3 a 4 años.

Elaborado: Sandra Vasco.

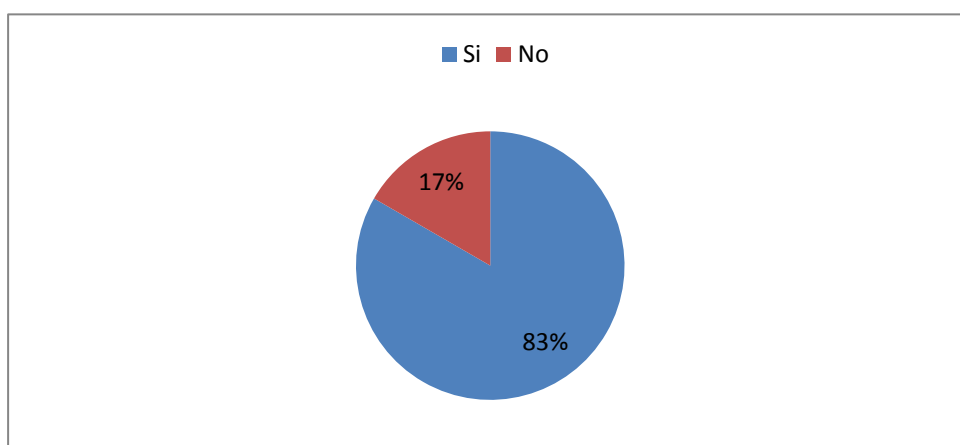


Gráfico: # 06

**Análisis:**

Respecto a los resultados obtenidos de la sexta pregunta nueve niños que corresponde al 83% les gusta aprender palabras nuevas por medio del juego y a dos niños que significa el 17% niños no les parece esta idea.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a los niños les gusta aprender palabras nuevas por medio del juego.

**Pregunta N° 7.- ¿Le gusta presentarse en obras de teatro o rondas?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	10	83 %
<b>No</b>	2	17 %
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 14

Fuente: Niños de 3 a 4 años

Elaborado: Sandra Vasco.

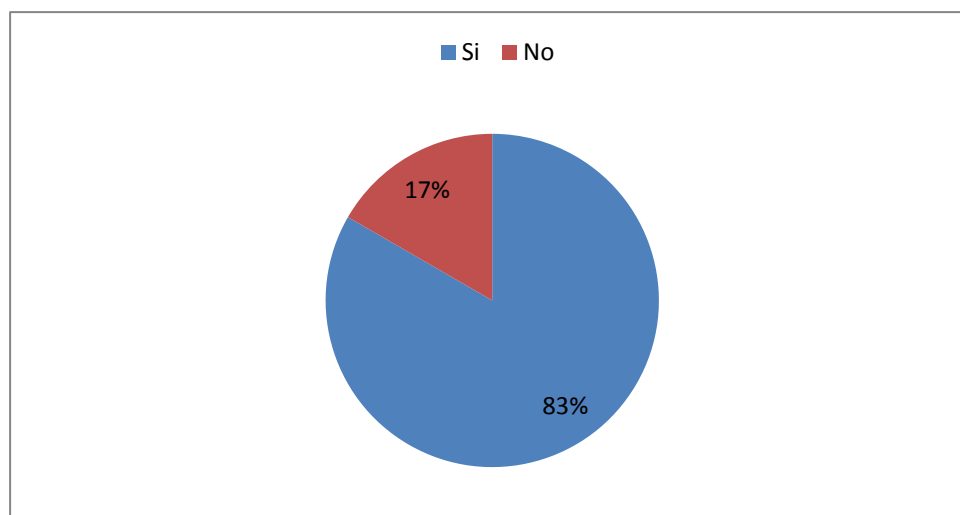


Gráfico: # 07

**Análisis:**

Respecto a los resultados obtenidos de esta pregunta diez niños que corresponden al 83% les gusta participar en obras de teatro y a dos que significa el 17% no les gusta.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que estos niños no tienen la costumbre de participar en obras de teatro ni en rondas.

**Pregunta N° 8.- ¿Le gustaría relatar un cuento?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	11	92%
<b>No</b>	1	8%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 15

Fuente: Niños de 3 a 4 años

Elaborado: Sandra Vasco

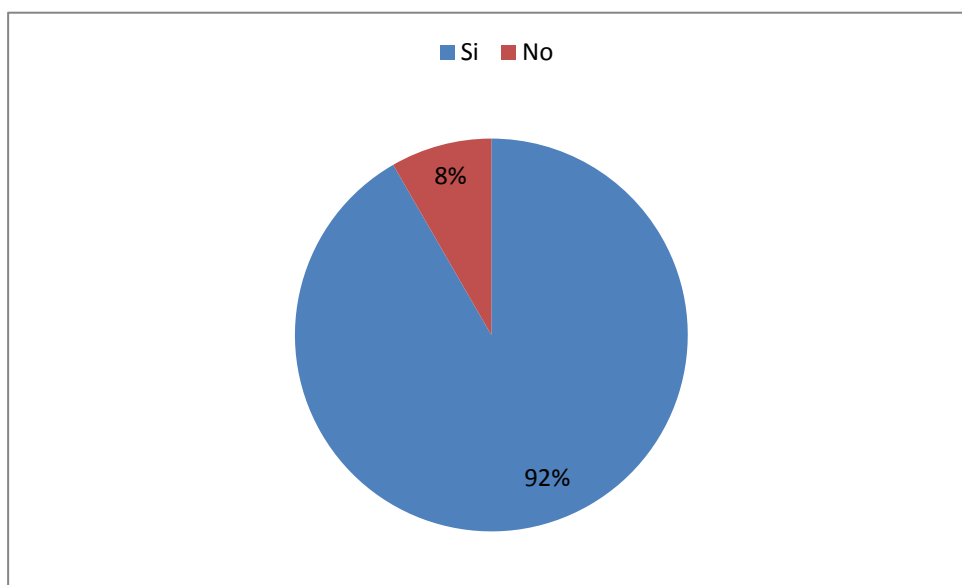


Gráfico: # 08

**Análisis:**

Respecto a los resultados obtenidos de esta pregunta ocho niños que corresponde al 92% les gusta relatar un cuento mientras que a cuatro que significa el 8% no les gustaría.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a la mayoría de los niños les gusta relatar cuentos.

**Pregunta N° 9.- ¿Le gusta cantar en clase?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	12	<b>%</b>
<b>No</b>	0	<b>%</b>
<b>Total</b>	12	<b>100%</b>

Cuadro N°: 16

Fuente: Niños de 3 a 4 años

Elaborado: Sandra Vasco.

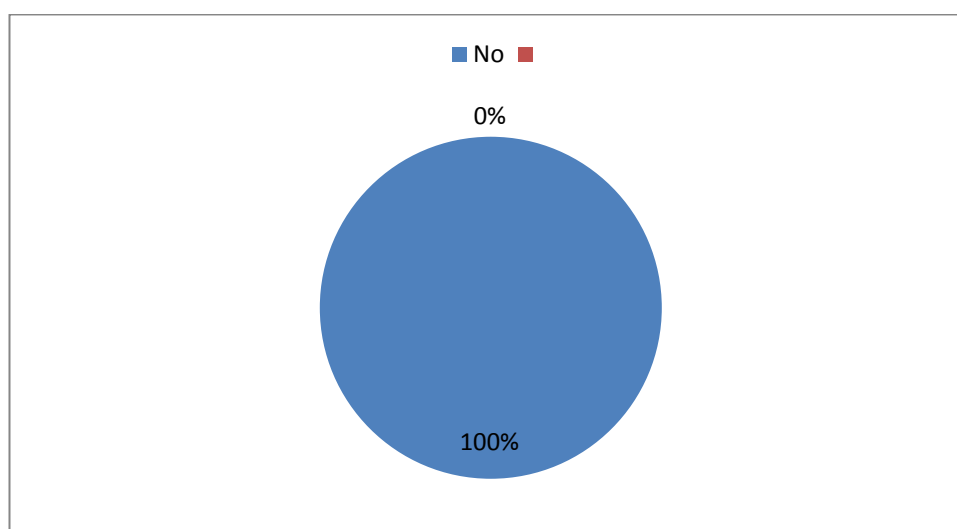


Gráfico: # 09

**Análisis:**

Respecto a los resultados obtenidos de esta pregunta doce niños que corresponde al 100% les gusta cantar en clases que es el total de la muestra.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a todos los niños les gusta cantar en clase.

**Pregunta N° 10.- ¿Le gusta identificar la ubicación de los objetos presentados por su profesora?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	10	83%
<b>No</b>	2	17%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 17.

Fuente: Niños de 3 a 4 años.

Elaborado: Sandra Vasco.

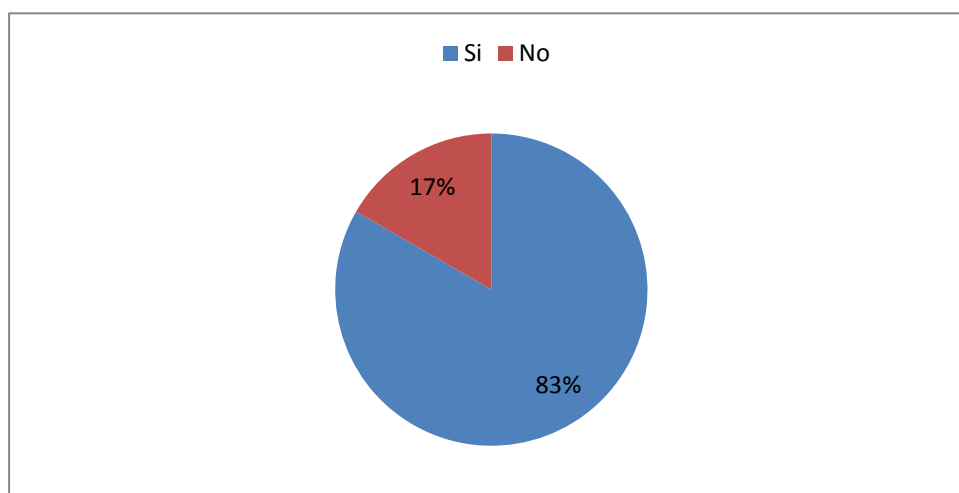


Gráfico: # 10

**Análisis:**

Respecto a los resultados obtenidos de la esta pregunta a diez niños que corresponde al 83% les gusta identificar la ubicación de los objetos que le presenta su maestra y a dos niños que significa el 17% no les gusta.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que los niños practican este tipo de ejercicios en clase.



**Tabulación de datos de la encuesta aplicada a los padres de los niños de 3 a 4 años del C.D.I “Las Abejitas”.**

Alternativas		categorías		subtotal
		si	no	
1.-	¿Le gustaría que en la escuela de su hijo existieran juegos?	10	2	12
2.-	¿Cree que la recreación ayuda en el desarrollo intelectual del niño?	10	2	12
3.-	¿Usted practica algún juego en casa con su hijo?	11	1	12
4.-	¿Le gusta que su niño vaya a lugares de recreación?	12	0	12
5.-	¿Cree que su hijo iría más feliz a la escuelita si pusieran juegos?	10	2	12
6.-	¿Considera que su hijo aprenderá más palabras nuevas por medio del juego?	12	0	12
7.-	¿Piensa que su hijo se sentiría bien participando en obras de teatro o rondas?	9	3	12
8.-	¿A su hijo le gusta relatar cuento o que lo relaten?	11	1	12
9.-	¿Considera bueno para su hijo que aprenda nuevas canciones?	9	3	12
10.-	¿Le gustaría que en la escuela de su hijo existieran juegos?	11	1	12

Cuadro N°: 18.

Fuente: Padres.

Elaborado: Sandra Vasco.

**Pregunta N°1.- ¿Le gustaría que en la escuela de su hijo existieran juegos?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	10	83%
<b>No</b>	2	17%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 19

Fuente: Padres.

Elaborado: Sandra Vasco.

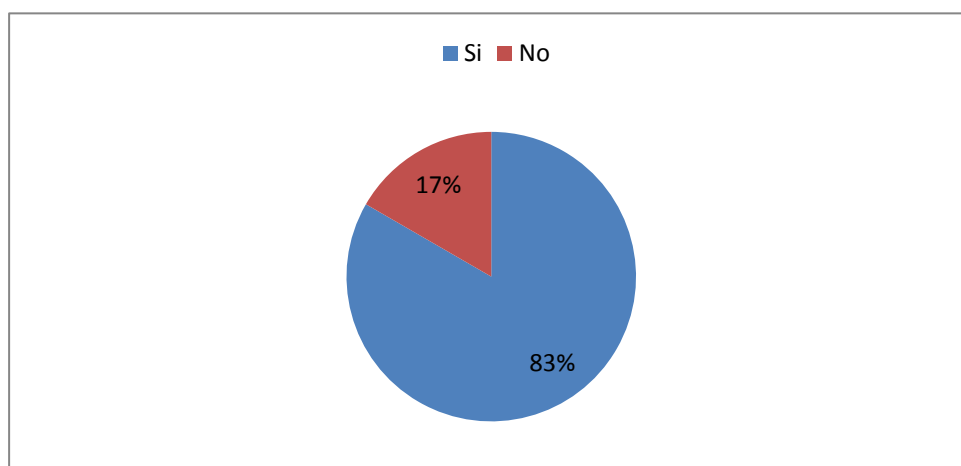


Gráfico: # 11

**Análisis:**

Respecto a los resultados obtenidos ante esta pregunta diez padres que corresponde al 83% les gusta que en la escuela de sus hijos existan juegos y a dos padres que significa el 17% niño no les parece esta idea.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayor parte de padres consideran adecuada que en la escuela existiera juegos.

**Pregunta N° 2.- ¿Cree que la recreación ayuda en el desarrollo intelectual del niño?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	10	83 %
<b>No</b>	2	17 %
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 20

Fuente: Padres

Elaborado: Sandra Vasco.

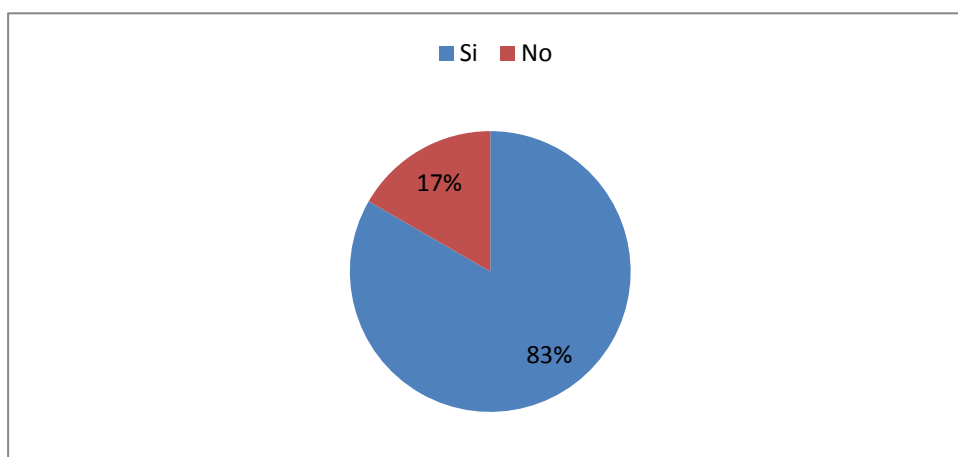


Gráfico: # 12

**Análisis:**

Respecto a los resultados obtenidos de esta pregunta diez padres que corresponden al 83% manifiesta que en realidad el desarrollo intelectual será influenciado por una adecuada recreación y a dos que significa el 17% no les creen que no se relacione una con otra.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que en realidad el desarrollo intelectual es influenciado por una adecuada recreación por lo que se debe emplear estas técnicas con este objetivo.

**Pregunta N° 3.- ¿Usted practica algún juego en casa con su hijo?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	11	92%
<b>No</b>	1	8%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 21

Fuente: Padres.

Elaborado: Sandra Vasco

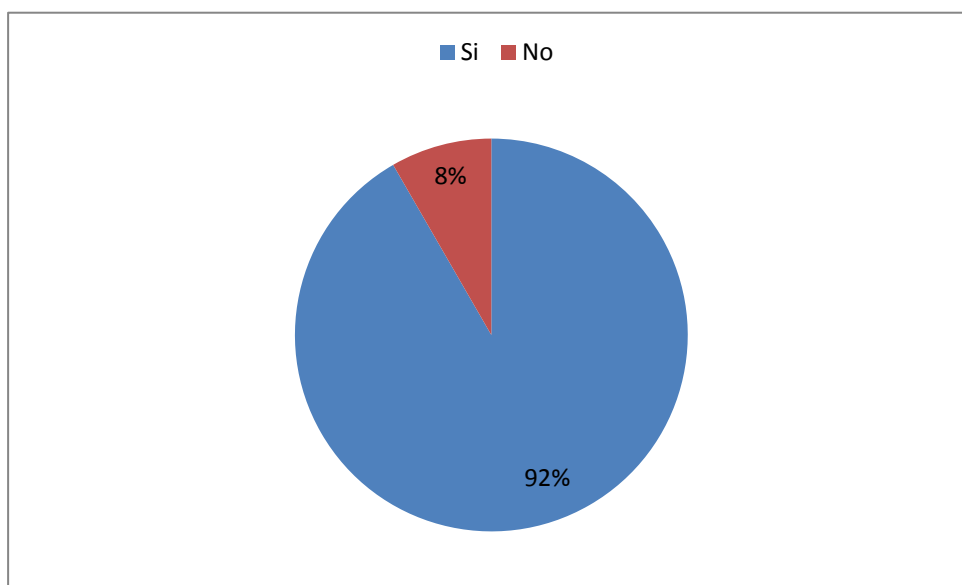


Gráfico: # 13

**Análisis:**

Respecto a los resultados obtenidos de esta pregunta ocho padres que corresponde al 92% manifiestan que si practican un juego determinado con su hijo, mientras que a cuatro que significa el 8% no les gustaría.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a la mayoría de los padres si se acostumbran a practicar ciertas actividades recreativas sin embargo existen padres que no lo hacen ni le dan importancia.

**Pregunta N° 4.- ¿Le gusta que su niño vaya a lugares de recreación?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	12	%
<b>No</b>	0	%
<b>Total</b>	12	<b>100%</b>

Cuadro N°: 22

Fuente: Padres.

Elaborado: Sandra Vasco.

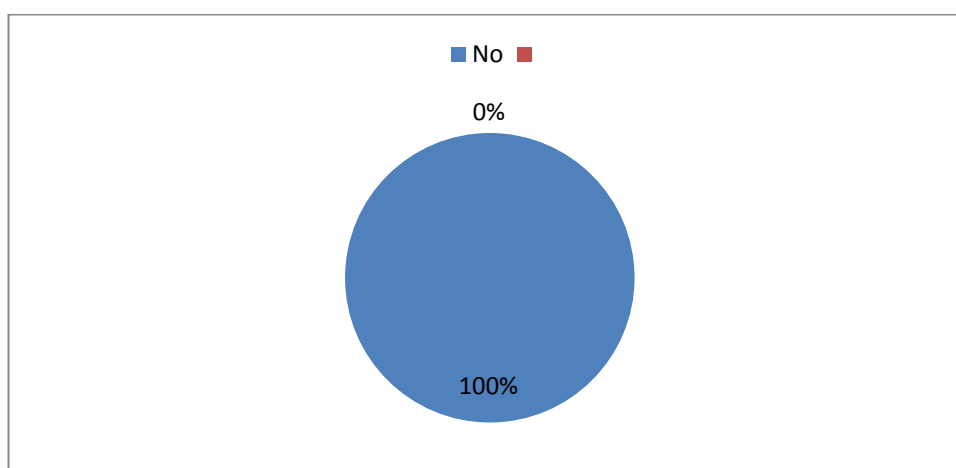


Gráfico: # 14

**Análisis:**

Respecto a los resultados obtenidos de esta pregunta doce padres que representan el 100% del total, mencionan que están de acuerdo de que sus niños asistan a lugares de recreación.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a todos los padres están de acuerdo que es importante que sus niños asistan a lugares de recreación.

**Pregunta N° 5.- ¿Cree que su hijo iría más feliz a la escolita si pusieran juegos?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	10	83%
<b>No</b>	2	17%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 23

Fuente: Padres.

Elaborado: Sandra Vasco.

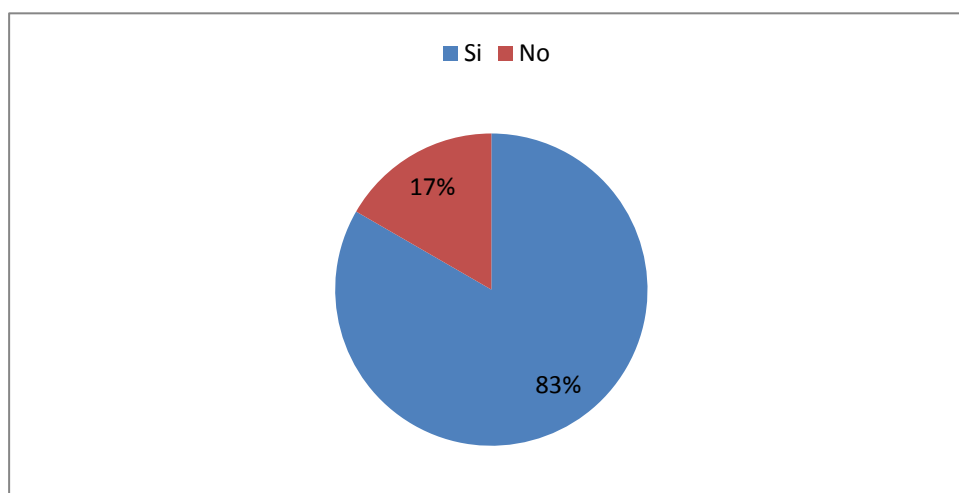


Gráfico: # 15

**Análisis:**

Respecto a los resultados obtenidos de la esta pregunta a diez padres que corresponde al 83% consideran que sus hijos irían más felices a las escuela si existiera juegos mientras que a dos padres que representan el 17% no les gusta.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que los padres manifiestan que sus hijos irían más felices a la escuela si existieran juegos.

**Pregunta N° 6.- ¿Considera que su hijo aprenderá más palabras nuevas por medio del juego?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	12	100%
<b>No</b>	0	0%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 24

Fuente: Padres.

Elaborado: Sandra Vasco

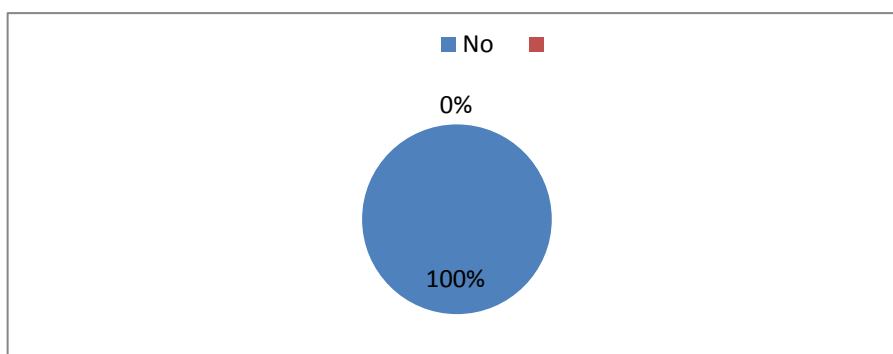


Gráfico: # 16

**Análisis:**

Respecto a esta pregunta doce padres lo que corresponde al 100% menciona que sus hijos aprenderán mucho mas palabras mediante la recreación.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a todos los padres consideran importante y además adecuado que sus niños aprendan palabras a través del juego ya que esto le permite un el aprendizaje de mas palabras.

**Pregunta N°7.- ¿Piensa que su hijo se sentiría bien participando en obras de teatro o rondas?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	9	75%
<b>No</b>	3	25%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 25

Fuente: Padres.

Elaborado: Sandra Vasco.

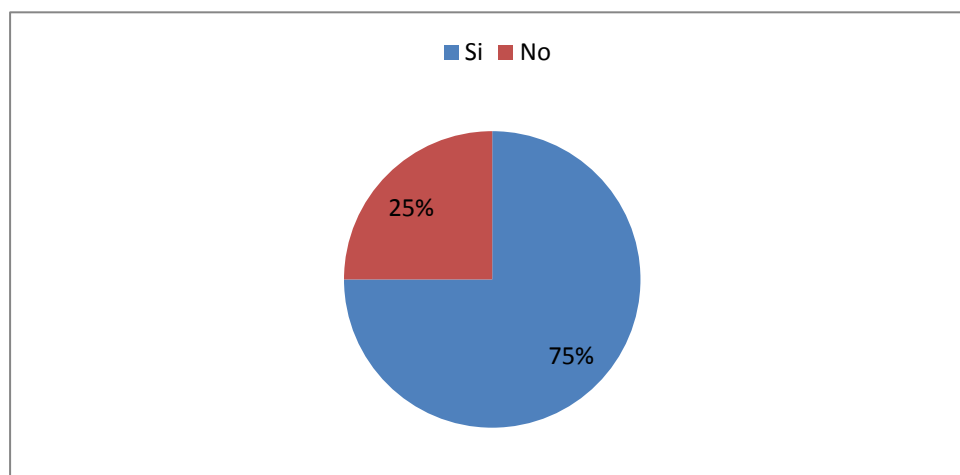


Gráfico: # 17

**Análisis:**

Respecto a esta pregunta nueve padres que corresponde al 75% mencionan que si piensa que su hijo se sentiría bien participando en obras de teatro o rondas y tres de ellos que corresponde al 25% mencionan que no influirá en nada.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayoría de niños practican algún juego en su casa.



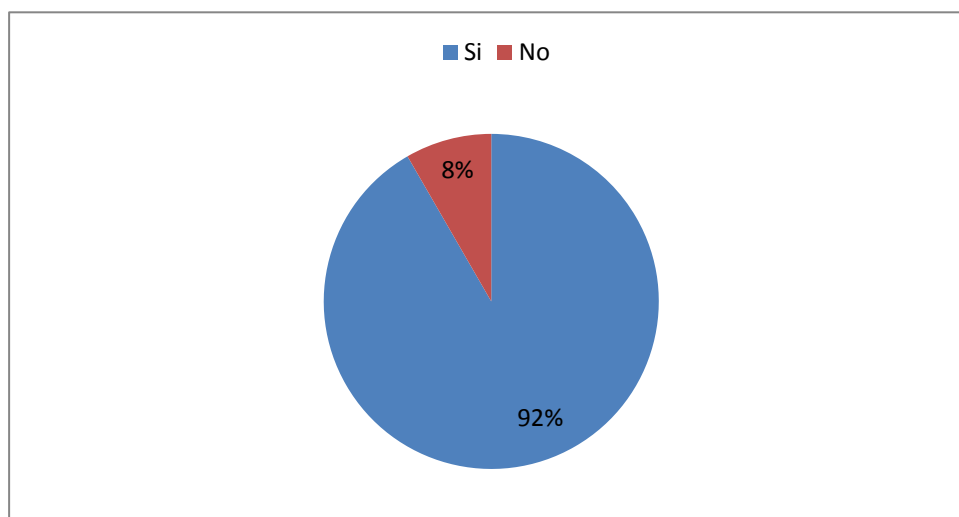
**Pregunta N° 8.- ¿A su hijo le gusta relatar cuento o que le relaten?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	11	92%
<b>No</b>	1	8%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 26

Fuente: Padres.

Elaborado: Sandra Vasco.



Gráficos N°: 18

**Análisis:**

Respecto a esta pregunta diez padres que corresponde al 98% mencionan que sus hijos les gustaría que les cuenten cuentos, mientras que a uno de los padres que significa el 8% no le gusta que en su escuela existan juegos.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a la mayoría de los padres piensa que su hijo se sentiría bien participando en obras de teatro o rondas sin embargo existe un pequeño porcentaje que este aspecto no afecta.

**Pregunta N° 9.- ¿Considera bueno para su hijo que aprenda nuevas canciones?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	9	75%
<b>No</b>	3	25%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 27

Fuente: Padres.

Elaborado: Sandra Vasco.

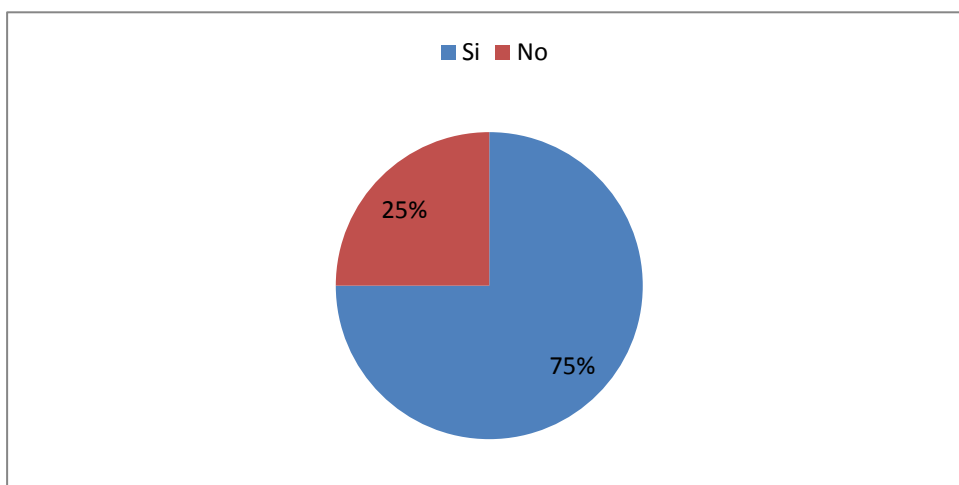


Gráfico: # 19

**Análisis:**

Respecto a los resultados de esta pregunta nueve de los padres considera bueno para su hijo que aprenda nuevas canciones que corresponde al 75% mientras que a tres padres, que significa el 25% no les gustaría.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayor parte de padres coinciden en la creencia que es bueno para su hijo que aprenda nuevas palabras mediante el uso del juego sin descuidar a un pequeño porcentaje que mencionan no influir.

**Pregunta N° 10.- ¿Cree que su hijo se orientaría mejor si aprendiera a hacerlo, atreves del juego?**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	11	92%
<b>No</b>	1	8%
<b>Total</b>	12	100%

Cuadro N°: 28

Fuente: Padres.

Elaborado: Sandra Vasco

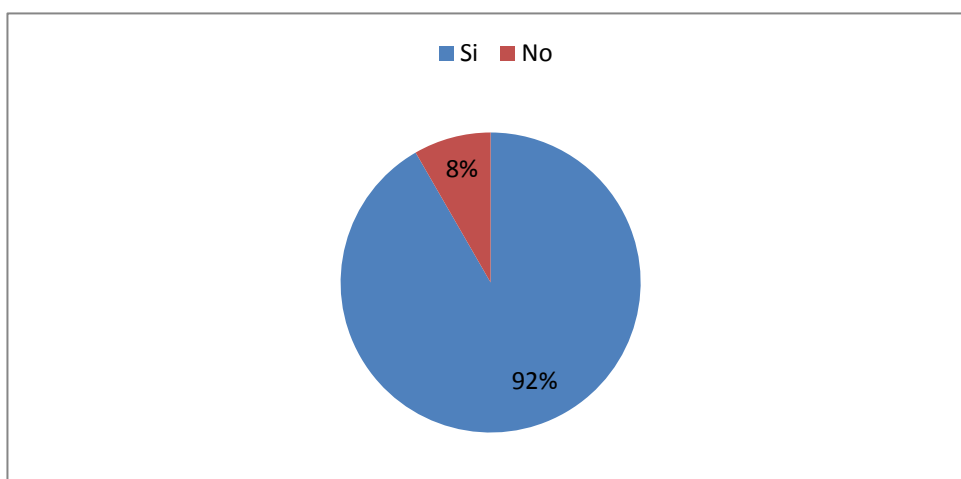


Gráfico: # 20

**Análisis:**

Respecto a los resultados de esta pregunta ocho padres que corresponden al 92% creen que su hijo se orientaría mejor si aprendiera a hacerlo, atreves del juego y a cuatro que representa el 8% no está de acuerdo.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos se puede manifestar que a los padres creen que su hijo se orientaría mejor si aprendiera a hacerlo, atreves del juego ya que los niños les gustan el juego y que mejor que esta se le integre con el aprendizaje.

### **4.3 VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS.**

#### **Comprobación de hipótesis con chi-cuadrado.**

**H0:** la recreación No influye en el desarrollo intelectual de los niños.

**H1:** la recreación Si influye en el desarrollo intelectual de los niños.

#### **Selección de niveles de significación.**

Para la verificación de hipótesis se utilizara el nivel de:

$$\alpha = 0.05$$

$$gl = (c-1)(h-1) \longrightarrow (2-1)(6-1) = 5$$

**c** = Columnas de la tabla

**h** = Hileras de la tabla

Al nivel de significación de 0.05 y a cinco (5) grados de libertad (gl) el valor de Chi-cuadrado tabular es 11.07 ( $\chi^2_t = 11.07$ ).

#### **Descripción de la población.**

La suma de todos los resultados obtenidos utilizando la fórmula de la constante muestral es igual al tamaño de la muestra de los que se ha trabajado  $n = 12$ .

#### **Especificación del Estadístico.**

Se trata de un cuadro de contingencia de 5 filas por 2 columnas con la aplicación de la formula estadística.

$$\chi^2 = \sum \left( \frac{(O-E)^2}{\quad} \right)$$

**Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.**

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene 5 filas y 2 columnas por lo tanto serán.

$$gl = (f-1)(c-1)$$

$$gl = (6-1)(2-1)$$

$$gl = 5$$

**Regla de decisión:**

Se acepta la hipótesis nula si el valor de chi-cuadrado a calcularse es igual o menor a 11.07 caso contrario se rechaza y se acepta la hipótesis alterna.

**Recolección de datos y cálculo de los estadísticos.**

**Análisis de Variables**

**Frecuencias Observadas Estudiantes.**

Alternativas		categorías		subtotal
		si	no	
1.-	¿A usted le gustaría jugar en la escuela?	12	0	12
3.-	¿Usted le gustaría que en su escuelita haya juegos?	11	1	12
5.-	¿Iría más feliz a la escuelita si pusieran juegos?	11	1	12
2.-	¿Cree que la recreación ayuda en el desarrollo intelectual del niño?	10	2	12
10.-	¿Le gustaría que en la escuela de su hijo existieran juegos?	11	1	12
9.-	¿Le gusta cantar en clase?	12	0	12
SUBTOTAL		67	5	72

Cuadro N°: 29 – Frecuencias observadas.

Fuente: Encuesta.

Elaborado: Sandra Vasco

### Frecuencias Esperadas Estudiantes.

Alternativas		Categorías		Subtotal
		si	no	
1.-	¿A usted le gustaría jugar en la escuela?	11.17	0.83	12
3.-	¿Usted le gustaría que en su escuelita haya juegos?	11.17	0.83	12
5.-	¿Iría más feliz a la escuelita si pusieran juegos?	11.17	0.83	12
2.-	¿Cree que la recreación ayuda en el desarrollo intelectual del niño?	11.17	0.83	12
10.-	¿Le gustaría que en la escuela de su hijo existieran juegos?	11.17	0.83	12
9.-	¿Le gusta cantar en clase?	11.17	0.83	12
SUBTOTAL		67.02	5	72

Cuadro N°: 30 – Frecuencias esperadas.

Fuente: Encuesta.

Elaborado: Sandra Vasco

### Calculo Chi- cuadrado Estudiantes

<b>FRECUENCIA</b>	<b>0</b>	<b>E</b>	<b>(O-E)</b>	<b>(O-E)</b>	<b>(O-E)2/E</b>
SI	12	11.17	0.83	0.69	0.061
NO	0	0.83	-0.83	0.69	0.831
SI	11	11.17	-0.17	0.03	2.587
NO	1	0.83	0.17	0.03	0.036
SI	11	11.17	-0.17	0.03	2.587
NO	1	0.83	0.17	0.03	0.036
SI	10	11.17	-1.17	1.37	0.123
NO	2	0.83	1.17	1.37	1.649
SI	11	11.17	-0.17	0.03	2.727
NO	1	0.83	0.17	0.03	0.036
SI	12	11.17	0.83	0.69	0.061
NO	0	0.83	-0.83	0.69	0.831
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>72</b>			<b>11.57</b>
				<b>Xt =</b>	<b>11.07</b>
				<b>Xc =</b>	<b>11.57</b>

Cuadro N°: 31 – Calculo de Chi cuadrado.

Fuente: Encuesta.

Elaborado: Sandra Vasco



### GRÁFICO DE VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.

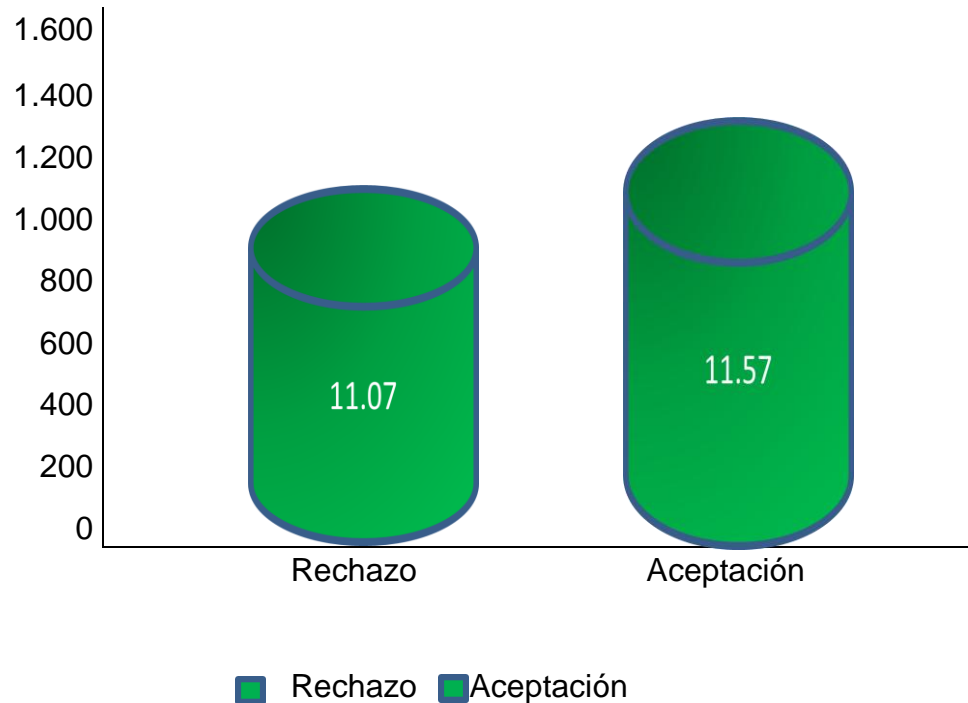


Grafico N°: 21 – Verificación de hipótesis

Fuente: Encuesta.

Elaborado: Sandra Vasco

#### Decisión final.

Como  $X^2 = 11.07 < X^2 = 11.57$  por lo establecido en la regla de decisiones se rechaza la  $H_0$  (hipótesis nula) y se acepta la  $H_1$  (hipótesis alterna), es decir que la recreación sí influye en el desarrollo intelectual de los niños.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

#### 5.1.- Conclusiones:

- Después de culminada la investigación se llega a la conclusión que los niños de 3 a 4 años necesitan de espacios con juegos recreativos como complemento importante en su formación y desarrollo intelectual.
- La investigación nos demostró que los niños presentan gran inclinación ante la posibilidad de salir a lugares recreativos extra escolares, esto ayuda a que los niños se motiven para su asistencia a la escuela.
- Esta investigación determina que el juego constituye una estrategia importante dentro del proceso enseñanza aprendizaje.
- Las encuestas aplicadas en esta investigación revelan la inclinación de los encuestados a actividades como el teatro, la danza como actividades complementarias que se debería tomar en cuenta dentro del proceso educativo.
- A lo largo de este proceso de recolección de información se ha determinado que los docentes no toman en cuenta las actividades recreativas como una estrategia importante para generar un desarrollo intelectual adecuado.

## **5.2.- Recomendaciones:**

- Capacitar a los maestros sobre la gran importancia de actividades recreativas dentro de las instituciones educativas.
- Planificar guías turísticas a diferentes lugares del sector para de esta manera motivar la asistencia de los niños a al centro de desarrollo infantil lograr el desarrollo intelectual de los niños.
- Implementar dentro de las planificaciones semanales actividades recreativas.
- Aplicar con mayor frecuencia actividades relacionadas con la danza, el teatro dentro de las actividades educativas.
- Capacitar a los maestros sobre la importancia de las actividades recreativas para lograr el desarrollo intelectual de los niños.

## CAPÍTULO VI

### PROPUESTA

“INNOVACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LAS ABEJITAS DEL CANTON PILLARO.”

#### **6.1.- Datos informativos**

**Institución:** Centro de Desarrollo Infantil “Las Abejitas”

**Beneficiario:** Niños y niñas de 3 a 4 años del Centro De Desarrollo Infantil “Las Abejitas”

**Ubicación:** Provincia de Tungurahua, cantón Píllaro

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: 05 de Septiembre del 2011

Fin: 28 de octubre del 2011

#### **Equipo técnico responsable:**

Investigadora – Autor de la Propuesta.

Directora.

Costo:

**Cuadro N° 32 Recursos Humanos.**

Recursos Humanos	Cantidad	Valor	Total
Investigadora	1	\$ 150	\$ 150
Total			\$ 150

Cuadro N° 32- Recursos Humanos.

Fuente: Sandra Vasco

Elaborado por: Sandra Vasco.

**Cuadro N° 33 Recursos Materiales.**

Materiales	Cantidad	Valor	Total
Material de oficina: Papeles	500 hojas	\$50	\$ 50
Internet	50 horas	\$50	\$ 50
Impresiones	540	54\$	\$ 54
Medio de almacenamiento: Flash	1	\$20	\$20
CD	5	5\$	\$ 5
Libros	3	\$ 170	\$ 170
Confites	5	\$ 10	\$ 10
Total			\$359

Cuadro N°33 Recursos Materiales

Fuente: Sandra Vasco

Elaborado por: Sandra Vasco.

**Cuadro N° 34 Presupuesto.**

Recursos	Valor.
Humanos	\$ 150
Materiales	\$ 359
Subtotal	\$509
10% Improvisto	\$10
Total	\$ 519

Cuadro N° 34 Presupuesto

Fuente: Sandra Vasco

Elaborado por: Sandra Vasco.

**6.2.- ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA:**

En el caso de la investigación de campo que fue realizada exclusivamente en el Centro de desarrollo infantil “Las Abejitas” nos ha permitido conocer distintas realidades la primera que los niños de 3 a 4 años necesitan de espacios con juegos recreativos como complemento importante en su formación y desarrollo intelectual. Nos permite afirmar que la falta de áreas recreativas dentro de los centros de desarrollo crean en el niño una necesidad de innovarlos y crea la necesidad de implementa estas actividades dentro del pensum académico. La investigación nos demostró que los niños presentan gran inclinación ante la posibilidad de salir a lugares recreativos extra escolares estos ayudan a que los niños se motiven para su asistencia a la escuela. El juego constituye una estrategia importante dentro del proceso enseñanza aprendizaje. Así como el teatro la danza son actividades alternativas que se debería tomar en cuenta dentro del proceso educativo ya que permite descubrir talentos.

Por esta razón es muy importante capacitar a los maestros sobre la gran importancia de actividades recreativas dentro de las instituciones educativas.es de mucha importancia planificar guías turísticas a diferentes lugares del sector para de esta manera motivar la asistencia de los niños a al centro de desarrollo infantil

y lograr el desarrollo intelectual de los niños. Implementar dentro de las planificaciones semanales actividades recreativas.

### **6.3.- JUSTIFICACIÓN.**

La propuesta planteada es la más valedera y factible de que se realice la aplicación de técnicas lúdicas dentro del pensum académico de los niños y considerando que estos presentan una gran predisposición a actividades que conlleven estas técnicas entre las que podemos mencionar canto, teatro, giras turísticas, entre otras, además confiando que estas técnicas amplía la facilidad de adquirir conocimiento, perspicacia, rapidez, agilidad y habilidad, sea este desarrollo ante las actividades cognitivas, sociales, conductuales de su diario vivir. Por toda esta información que fue obtenida a lo largo de nuestra investigación es importante y muy valedero el buscar soluciones viables y factibles para implementar tanto áreas recreativas como técnicas lúdicas en las planificaciones curriculares que realizan las profesionales de educación parvulario y que fomentara el desarrollo intelectual de los niños, además que ampliará su conocimiento académico el mismo que cumple una función importantísima dentro de la vida escolar, ya que si recordamos que el conocimiento que el niño tiene en sus primeros niveles de educación sea esta inicial o básica serán los que perduren y los más importantes para el niño. Además que marcaran la vida emocional ante el área escolar.

### **6.4.- OBJETIVO:**

#### **6.4.1 Objetivo general:**

Proponer la utilización de técnicas lúdicas innovadoras para mejorar el desarrollo intelectual de los niños de 3 a 4 años.

#### **6.4.2 Objetivo Especifico.**

- Describir actividades lúdicas de acuerdo al tema y al espacio.
- Preparar al personal para la elaboración de las planificaciones curriculares diarias implementando actividades recreativas en el proceso de enseñanza, aprendizaje.
- Aplicar las actividades lúdicas con los niños para obtener resultados.

#### **6.5.- ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

##### **6.5.1 Factibilidad socio-cultural.**

Es muy importante para la sociedad porque permite un mejor desarrollo del intelecto en los niños permitiendo un mejor desarrollo del mismo en su entorno social y que sea capaz de resolver.

##### **6.6.- FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO-TÉCNICO:**

La enseñanza a través de las técnicas lúdicas permiten una mejor captación de lo que la maestra intenta impartir que si lo hiciera de la forma tradicional por lo tanto permite una mejor comprensión, retención, gestión del conocimiento, ejecución de acciones preventivas, desarrollo de la creatividad y mejor reacción ante la solución ante conflictos.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y



debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

La lúdica influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

**Intelectual-cognitivo:** Se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

**Volitivo-conductual:** Se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

**Afectivo-motivacional:** Se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Técnicas lúdicas a utilizar:

- Juegos de presentación, conocimiento e integración grupal.
- Juegos de creatividad e innovación.
- Juegos de simulación y aventuras gráficas.
- Juegos de colaboración para la gestión del conocimiento.
- Juegos de observación y reflexión de las dinámicas grupales

Beneficios de la enseñanza en las instituciones mediante las técnicas lúdicas.

Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.

Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de las técnicas lúdicas:

#### La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos.

#### El dinamismo:

Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

#### El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

Este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

#### El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

#### La competencia:

Sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

# DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

## 6.7.- DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

a).- Juegos de presentación, conocimiento e integración grupal.

---

**Título:** Macedonia

**Objetivos:** establecer vínculos de integración y confianza en el grupo.

**Estrategias:** Dinámica de integración y presentación grupal.

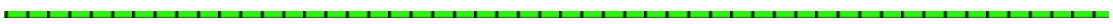
**Recursos:** Ninguna

**Aplicación:**

- Se prepara al grupo mediante un baile “los esqueletos”.
- Terminado este baile se da las debidas indicaciones sobre la dinámica y se inicia la misma.
- Ubicar el grupo en círculo.
- Se sitúa el animador/a en su interior.
- Dirigiéndose a alguien del círculo le dice "Naranja" o bien "Limón".
- En el primer caso (Naranja) el preguntado deberá contestar diciendo el nombre de la persona que se sitúa a su derecha, y cuando se diga "Limón" dirá el nombre del compañero/a de la izquierda.
- El jugador que no acierte pasará a ocupar el centro y deberá continuar preguntando. En cualquier momento del juego, quien este en el centro podrá gritar "MACEDONIA" y en este caso todos deberán de moverse y recolocarse en el círculo.

**Evaluación:**

La maestra dirá un nombre y todos los niños tendrán que identificar al compañero que fue nombrado.



**Título:** Jugando te conozco

**Objetivos:** Reforzar el aprendizaje de los nombres de los compañeros..

**Estrategias:** Memorización y atención.

**Recursos:** 1 pelota suave y liviana.

**Aplicación:**

- Atraemos la atención de los niños mediante una sesión de aeróbicos swilinght-zone.
- Posteriormente los niños reposan por un lapso de 3min para dar inicio a la dinámica.
- Ubicar al grupo en círculo y a un líder o coordinador en el centro del círculo
- El líder que está en el centro del círculo toma el balón y lanzarlo hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de sus compañeros.
- Mientras que la persona que fue nombrada debe tomar el balón y decir el nombre de otro compañero y lanzar de nuevo el balón.
- Encaso de que el niño no nombre a un compañero perderá una vida. Tendrá tres vidas una vez perdida las tres vidas saldrá del juego.
- No podrán repetir los nombres ya mencionados. El coordinador terminara el juego cuando todos los niños han sido nombrados.
- Afianzar los nombres de todos los compañeros en la memoria del niño.

**Evaluación:**

Desfilar a los niños de uno en uno en la pasarela los espectadores deberán reconocer el nombre del compañerito que está en frente.

---

**Título:** El recogedor

**Objetivos:** Fomentar la integración en los niños.

**Estrategias:** Relacionar a los niños, apoyarse y colaborar.

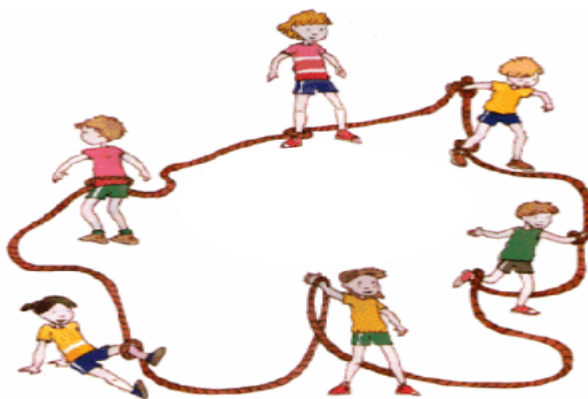
**Recursos:** 1 pelota, cinta.

### **Aplicación:**

- Para ambientar a los niños iniciaremos con una ronda de cachos que será dado a conocer por la maestra y solicitamos a los niños que si saben alguno nos compartan.
- Una vez pepito va a la farmacia a comprar algodón y le pregunta al farmacéutico tiene bolitas de algodón y el farmacéutico mmmmmmm, y responde si tuviera bolitas de algodón tuviera hijos de peluche.
- Una vez pepito va a vender huevos en la iglesia, entra repitiendo varias veces ¡huevos, huevos, huevos...! El padre enojado que no le deja dar la misa ordena sacar al niño y dice ¡por favor saquen al niño de los huevos! Y pepito asustado responde ¡no no padrecito, de los huevos no de la orejita no-mas!
  - Colóquese al grupo formando un círculo de cara al centro de este.
  - El profesor se coloca en el centro tiene una larga cuerda con una pelota atada a un extremo.
  - Al dar la señal se hace rodar la cuerda en torno al círculo obligando a los que le rodean a saltar sobre ella.
  - El que es atrapado por la cuerda cambia de lugar con el jugador del centro.

### **Evaluación:**

Socialización sobre la actividad realizada.



**b).- Juegos de creatividad e innovación.**

---

**Título:** Adivinanzas - **la botella y el corcho.**

**Objetivos:** Desarrollar la imaginación e innovación

**Estrategias:** Reflexión, análisis.

**Recursos:** Adivinanza.

**Aplicación:**

- Preparamos unos globos inflados y cada uno tendrá en su interior una penitencia para que los niños procedan a reventarlos y desarrollen lo que a cada uno le toque.
- Mediante la presentación ante los niños de una botella tapada con un corcho objetivizamos la una solución ante el problema que se les presenta.
- Una botella de vino, taponada con un corcho está llena hasta la mitad.  
¿Qué podemos hacer para beber el vino sin sacar el corcho ni romper la botella?

**Res.** Hundir el corcho en la botella.

**Actividad:**

Analizar minuciosamente, escuchar, identificar los mínimos detalles.

Evaluación:

Socializar como se sintieron ante la adivinanza.

---

**Título:** Adivinanzas - **dos latas con agua.**

**Objetivos:** Desarrollar la imaginación e innovación

**Estrategias:** Reflexión, análisis, experiencia concreta.

**Recursos:** Adivinanza.



**Aplicación:**

- Organizar guías turísticas a un espacio verde para luego proceder a darles a conocer la adivinanza.
- Tenemos dos latas llenas de agua y un gran recipiente vacío. ¿Hay alguna manera de poner toda el agua dentro del recipiente grande de manera que luego se pueda distinguir que agua salió de cada lata.
- **Res.** Congelar el contenido de ambas latas, y poner en el recipiente grande los dos trozos de hielo.

**Evaluación:**

Socializar como se sintió ante la adivinanza y que adivinen que es.

---

**Título:** Crear formas

**Objetivos:** Desarrollar la creatividad en los niños mediante la manipulación de plastilina y masa.

**Estrategias:** Reflexión, análisis, creatividad, experiencia concreta.

**Recursos:** Plastilina, masa

**Aplicación:**

- La maestra empieza organizando la formando de una banda de músicos, se entregara los diferentes instrumentos musicales como son bombo, tambor, trompeta, platillos, para que los niños procedan a cantar y bailar.
- Entregar a cada niño una porción de plastilina o masa.
- Familiarizarse con el material entregado.
- Dar instrucciones de crear formas que represente a objetos del salón.
- Realizar una feria de venta de sus creaciones dentro del mismo salón.

**Evaluación:**

Entregar una porción de plastilina para que moldeen de manera libre con esta.



### 3).- Juego de simulación o aventuras Graficas.

---

**Título:** La Pantera Rosa – Misión peligrosa

**Objetivos:** Desentrañar el misterio de la historia

**Estrategias:** Reflexión, análisis, experiencia concreta.

**Recursos:** La película

**Aplicación:**

- Presentar a los niños una película de la pantera rosa para que posteriormente puedan responder a las preguntas planteadas por la maestra.
- Ubicar a los niños en un lugar donde puedan observar con tranquilidad y claramente la historia
- Explicarles que tendrán que desentrañar el misterio que está ocurriendo en el campamento de verano, donde están reunidos unos cuantos jóvenes superdotados de varios lugares del planeta.
- Con esta excusa viajaremos a distintos puntos del globo, donde aprenderemos sobre su cultura y costumbres.

**Actividad:**

Permitir que los niños conozcan sobre las culturas de otros países y analicen el problema.

**Evaluación:**

Lluvia de ideas para estructurar la historia que observaron en la película.



---

**Título:** Obra de teatro - El gato y el ratón.

**Objetivos:** Desarrolla al imaginación y fomentar la capacidad para representar otros personajes.

**Estrategias:** Memoria, actuación, lenguaje corporal.

**Recursos:** Guion y vestuario.

**Aplicación:**

- Programar llevarles a una escena de teatro para lograr que los niños conozcan y se familiaricen con lo que es el teatro y que hacen ahí, para luego proceder a la actuación de ellos.
- Ratón: ¡Vamos, despierta!
- Gato: ¿Qué sucede? ¿Dónde estamos?
- Ratón: Ven a ver. ¡Aquí los arboles son como en nuestro planeta!
- Gato: ¡Y la hierba!
- Ratón: ¡Y el cielo!
- Gato: ¡Y margarita!
- Ratón: ¡estás loco!
- Gato: ¡Qué va! ¡ Mira! y Rosalía y Marquesa
- Las Vacas: (los reconocen) ¡Que alegría volver a los! Ya hemos hecho nuestra leche ¡podes venir a jugar al establo!
- Gato – Ratón: nos gustaría mucho.
- Las vacas: ¡Bienvenido!

**Evaluación:**

Retro- alimentación de cómo se sintieron han te la actuación



## 6.8.- METODOLOGIA – MODELO OPERATIVO

Fases	Metas	Actividades	Recursos	Responsable	Tiempo
Sensibilizar 5-6-7 Septiembre	Incentivar al 80% de autoridades, maestros, niños del centro de desarrollo infantil “las abejitas”	Concienciar a los docentes sobre la importancia de aplicar las técnicas lúdicas dentro de las actividades escolares.	Talleres.	Sandra Vasco Alvarez.	3 días
Planificar	Adecuar en un 75% el material didáctico para dar a conocer las diferentes técnicas lúdicas.	Seleccionar técnicas lúdicas. Integrar a los niños.	Material de apoyo	Sandra Vasco Avarez.	1 semana
Promocionar	Promover al 92% el uso de técnicas lúdicas el aula.	Identificar las diferentes técnicas lúdicas	Ulas Pelotas Videos	Sandra Vasco Avarez.	1 Semana
Ejecutar	Asociar e integrar en un 90% el material didáctico con los niños para integrarles con las técnicas lúdicas.	Aplicación del material	Aula	Sandra Vasco Avarez.	4 Semanas
Evaluar	Validar en un 99% la efectividad que ha tenido la propuesta	Observación directa. Aplicación de encuestas	Fichas Encuestas	Sandra Vasco Avarez.	4 días

Cuadro N° 35 Metodología – Modelo Operativo

Fuente: Sandra Vasco

Elaborado: Sandra Vasco

#### **6.10.- ADMINISTRACIÓN:**

El desarrollo de estas actividades será vigilado y dirigido por las autoridades del centro, profesores, padres de familia niños y niñas. Ya que estos además de que vigilar el buen desarrollo de este proyecto también serán los encargados de evaluar los avances de este proyecto y si está cumpliendo con los objetivos y expectativas propuestas.

#### **RECURSOS HUMANOS.**

- Niños y niñas
- Personal docente
- Autoridades
- Padres de familia.

#### **6.11.- PREVISIÓN DE EVALUACIÓN:**

<b>Preguntas Básicas</b>	<b>Explicación</b>
1.- ¿Quién solicita la evaluación?	La investigadora y el tutor de la investigación.
2.- ¿Por qué evaluar?	Porque se quiere lograr un adecuado y mejor desarrollo intelectual de todos los niños del Centro De desarrollo Infantil “Las Abejitas”
3.- ¿Para qué evaluar?	Para mejorar el método de enseñanza y aprendizaje y conocer si los maestros están utilizando y conocen de las diferentes técnicas lúdicas.
4.- ¿Qué evaluar?	La utilización de las diferentes técnicas dentro de las actividades educativas

	diarias y los diferentes materiales que utilizan.
5.- ¿Quién evalúa?	La investigadora
6.- ¿Cuándo evaluar?	Cuando el docente está dando clases se puede ver si aplica las diferentes técnicas.
7.- ¿Cómo evaluar?	Encuestas. Cuestionarios. Entrevistas. Fichas de observación.
8.- ¿Con qué evaluar?	Con cuestionarios

Cuadro N° 36 Metodología – Modelo Operativo

Fuente: Sandra Vasco

Elaborado: Sandra Vasco

## BIBLIOGRAFÍA

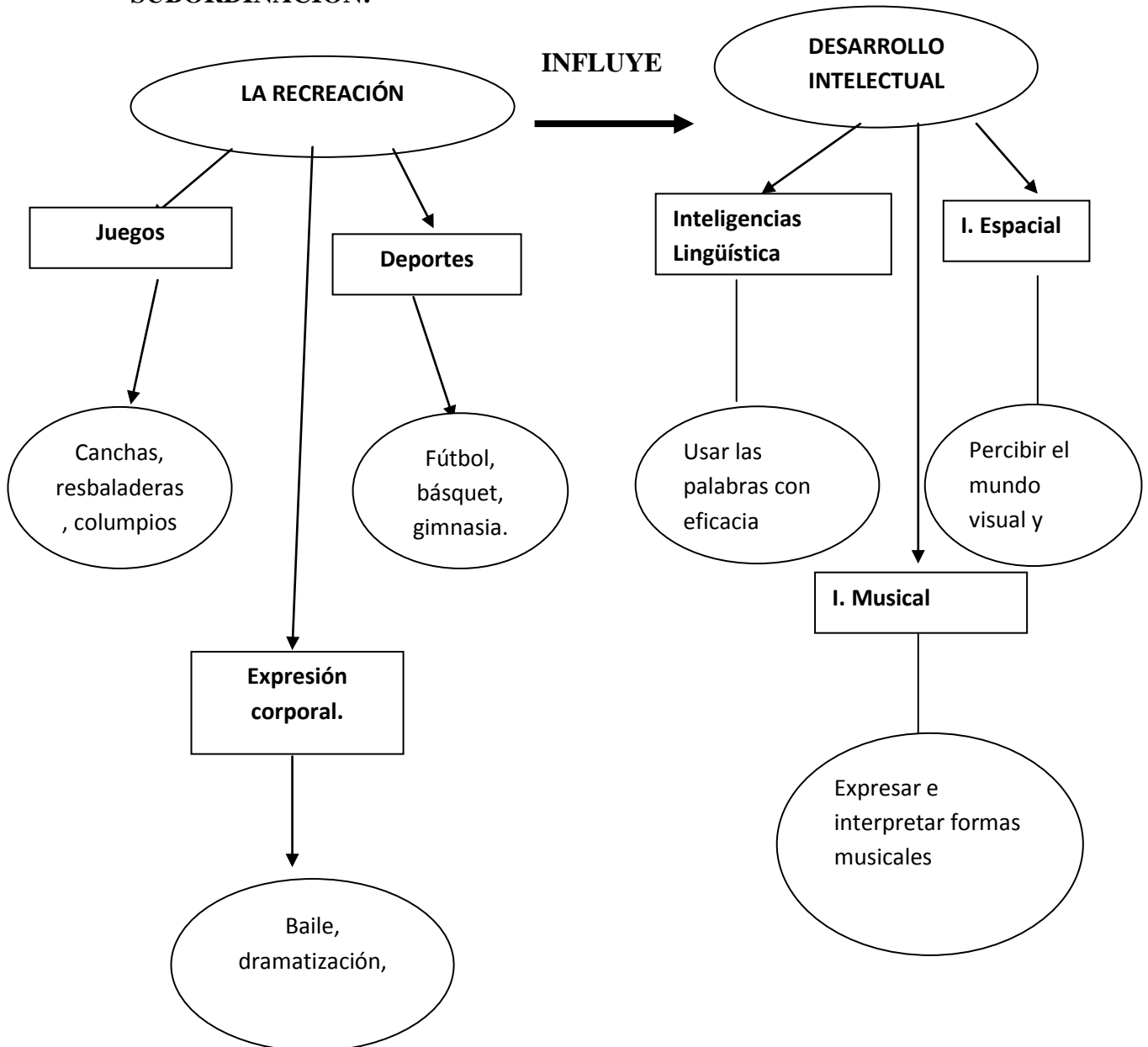
- ACOSTA, L. R. (2002) La recreación: una estrategia para el aprendizaje.
- BOLAÑO, T. (2005) Que hacer del ocio. Elementos teóricos de la recreación.
- CARREÑO, J. (2005) La perspectiva histórico social como fundamento del conocimiento en recreación. Memorias Primer congreso latinoamericano y segundo congreso colombiano de historia de la Educación Física. Bogotá, I.D.R.D, U.P.N.
- GALLEGO, L.; DÍAZ, H. (2002) Lúdica conflicto y realidad. Bogotá, Fundación Universitaria Los Libertadores.
- MESA, G. (2004) La formación profesional en Recreación: ¿un sueño o una necesidad indiscutible? Cali, Universidad del Valle.
- [www.scribd.com](http://www.scribd.com), La-**recreacion**-y-el-deporte-fuentes-de-salud-**para**-la-ninez-y-juventud -
- DIANE Papalia y SALLY Wendkos Psicología del desarrollo séptima edición.
- LAWRENCE Pervin y OLIVER John Personalidad teoría e investigación.
- MARISELA AVILA ROBLES Formación y capacitación del talento humano
- JEAN PIAGET, Problemas de psicología genética, editorial Ariel, Barcelona, 1975
- JEAN\_PASCAL LAFITTE, El proceso mental
- ARMSTRONG Thomas (1996) Ocho maneras de florecer
- GARDNER Howard (1995) “Inteligencias múltiples la teoría en la práctica” Editorial Paidós
- GOLEMAN Daniel (1995) “La inteligencia emocional”
- RODRIGUEZ M (2006) “Inteligencia emocional ”
- Ministerio de educación cultura y deportes, Convenio Ecuatoriano Alemán, Consejo Nacional de deportes “Juegos de imitación y pre deportivos ”



# **ANEXOS**

## ANEXO N° 01

### SUBORDINACIÓN:



**ANEXO N° .- 2**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “LAS ABEJITAS”**

**Objetivos.-** Tener una visión sobre la importancia de la recreación para los niños y saber si estos lo practican o no en casa y en la escuela. Establecer el nivel de desarrollo intelectual que presentan los niños.

**Datos Generales.-**

Nombre:.....Edad:.....

Fecha de nacimiento: ..... Fecha de entrevista: .....

<b>N°</b>	<b>Preguntas</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Cod</b>
<b>1</b>	<b>¿ A usted le gustaría jugar en la escuelita?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>2</b>	<b>¿Usted practica algún juego en casa?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>3</b>	<b>¿Usted le gustaría que en su escuelita haya juegos?</b>	Si  No	1.- ( )  2.- ( )
<b>4</b>	<b>¿A usted le gusta ir a lugares de recreación?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>5</b>	<b>¿Iría más feliz a la escolita si pusieran juegos?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )

<b>6</b>	<b>¿Le gustaría aprender palabras nuevas por medio del juego?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>7</b>	<b>¿Le gustaría presentarse en obras de teatro o rondas?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>8</b>	<b>¿Le gusta relatar un cuento?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>9</b>	<b>¿Le gusta cantar en clase?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>10</b>	<b>¿Le gusta identificar la ubicación de los objetos presentados por su maestra?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )

**Gracias por su colaboración.**

### ANEXO N° 3

#### ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “LAS ABEJITAS”

**Objetivos.-** Tener una visión sobre la importancia de la recreación que los padres de los niños dan a esta área del aprendizaje.

**Datos Generales.-**

Nombre:.....Edad:.....

Fecha de nacimiento: ..... Fecha de entrevista: .....

N°	Preguntas	Respuesta	Cod
1	¿Le gustaría que en la escuela de su hijo existieran juegos?	SI	1.- ( )
		NO	2.- ( )
2	¿Cree que la recreación ayuda en el desarrollo intelectual del niño?	SI	1.- ( )
		NO	2.- ( )
3	¿Usted practica algún juego en casa con su hijo?	Si	1.- ( )
		No	2.- ( )
4	¿Le gusta que su niño vaya a lugares de recreación?	SI	1.- ( )
		NO	2.- ( )
5	¿Cree que su hijo iría más feliz a la escolita si pusieran juegos?	SI	1.- ( )
		NO	2.- ( )

<b>6</b>	<b>¿Considera que su hijo aprenderá más palabras nuevas por medio del juego?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>7</b>	<b>¿Piensa que su hijo se sentiría bien participando en obras de teatro o rondas?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>8</b>	<b>¿A su hijo le gusta relatar cuento o que lo relaten?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>9</b>	<b>¿Considera bueno para su hijo que aprenda nuevas canciones?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )
<b>10</b>	<b>¿Cree que su hijo se orientaría mejor si aprendiera a hacerlo, a través del juego?</b>	SI  NO	1.- ( )  2.- ( )