

**Héctor Augusto Sánchez Morales**

**LA RECREACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO  
DE APRENDIZAJE DEL CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA  
DEL MUNICIPIO DE JALPATAGUA**

**Asesor: Lic. Jorge Rolando Azmitia Aguilar**



**Universidad de San Carlos de Guatemala  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
Departamento de Pedagogía  
y Ciencias de la Educación**

**Guatemala, noviembre de 1999.**

**PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
Biblioteca Central**

Dl  
07  
T(1074)

Este estudio es presentado por el autor como Trabajo de tesis, requisito previo a su graduación de Licenciado en Pedagogía y Ciencias de la Educación.

Guatemala, noviembre de 1999

# INDICE

Página

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>01</b>
---------------------------	-----------

## CAPITULO I

### 1. MARCO CONCEPTUAL

1.1. <i>Antecedentes del Problema de Investigación.....</i>	02
1.2. <i>Importancia de la Investigación.....</i>	04
1.3. <i>Planteamiento del Problema de Investigación.....</i>	05
1.4. <i>Alcances y Límites de la investigación .....</i>	06

## CAPITULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

2.1. <i>Aprendizaje .....</i>	08
2.2. <i>Recreación .....</i>	08
2.2.1. <i>La Recreación y su Importancia.....</i>	10
2.2.2. <i>Objetivos de la Recreación.....</i>	11
2.2.3. <i>Características de la Recreación.....</i>	12
2.2.4. <i>Areas de la Recreación .....</i>	12
2.2.4.1. <i>Area Deportiva.....</i>	12
2.2.4.2. <i>Area Social Recreativa.....</i>	13
2.3. <i>Evaluación de las Actividades Recreativas.....</i>	13
2.4. <i>Actividades Recreativas .....</i>	14
2.5. <i>Sugerencias para la enseñanza y el aprendizaje de las Actividades Recreativas.....</i>	15
2.6. <i>Grado de Aprendizaje que Despiertan en el alumno las Actividades Recreativas.....</i>	17
2.7. <i>Influencia de la Recreación en el Proceso de Aprendizaje.....</i>	19

## CAPITULO III

### 3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. <i>Objetivos</i> .....	21
3.1.1. <i>Objetivo General</i> .....	21
3.1.2. <i>Objetivos Específicos</i> .....	21
3.2. <i>Variable Única</i> .....	21
3.2.1. <i>Definición Conceptual</i> .....	21
3.2.2. <i>Definición Operacional</i> .....	22
3.3. <i>Sujetos de Investigación</i> .....	23

## CAPITULO IV

### 4. PRESENTACIÓN, ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1. <i>Datos sobre la Influencia de la Recreación en el Proceso de Aprendizaje en el Ciclo de Educación Básica Proporcionados por Catedráticos</i> .....	27
4.2. <i>Datos sobre la Influencia de la Recreación en el Proceso de Aprendizaje en el Ciclo de Educación Básica Proporcionados por Alumnos</i> .....	37
4.3. <i>Interpretación de los Objetivos</i> .....	47
5. <b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	49
6. <b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	50
7. <b>ANEXOS</b> .....	52

# Introducción

Esta investigación se realizó en el municipio de Jalpatagua, departamento de Jutiapa, el propósito principal es determinar en qué medida la recreación, influye en el proceso de aprendizaje de los alumnos del ciclo básico de los centros educativos oficiales y privados del área urbana y de que manera, ésta empieza a definir la personalidad, intereses, entusiasmo y utilidad para mejorar la salud física y mental del alumno.

La recreación debe ser una actividad orientada a fin de favorecer el desgaste de energías del alumno, desarrollar sus aptitudes creativas, educar por disciplina y normas de juego, habituarlo a la vida en sociedad y a la actividad en grupo sin limitar su responsabilidad, respetando la autoridad establecida. Es importante proporcionar a los jóvenes, el medio ambiente y el material para que la recreación con todos sus factores positivos, sea practicada libremente como una actividad voluntaria.

La recreación convertirá la rutina en vida y la dejadez y decadencia en virtud, respeto y tolerancia con el prójimo.

La escuela es indudablemente la alternativa más directa y vivencial para la práctica de la recreación, observamos como la sociedad manifiesta la necesidad de una educación con calidad integral, básica para el desarrollo de nuestros jóvenes, una educación que despierte la toma de conciencia de nuestros valores. Es responsabilidad de las autoridades educativas y de los docentes, considerar la recreación como un proceso básico de desarrollo y crecimiento social.

Esta investigación inicia con el Marco Conceptual, que incluye los antecedentes, importancia, planteamiento, alcances y límites del problema, aquí se visiona que la recreación debe ser una práctica en donde el alumno participa en actividades de las áreas: deportiva, social-recreativa, expresión plástica, cultural, etc. En el Marco Teórico se incluyen temas que le dan sustento científico a la investigación, tales como: aprendizaje, recreación, la recreación y su importancia, objetivos de la recreación y sus características, etc. El Marco Metodológico describe las estrategias que se realizaron para alcanzar los propósitos y objetivos del trabajo, luego se encuentran los objetivos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que le dan fundamento y sentido crítico a la presente investigación.

Los resultados obtenidos son importantes para las autoridades locales, y departamentales, pues incrementando la recreación en los programas del ciclo básico se mejorará el aprendizaje de los alumnos en el municipio de Jalpatagua, departamento de Jutiapa.

# CAPITULO I

## 1. MARCO CONCEPTUAL

### 1.1. *Antecedentes del Problema de Investigación.*

En los últimos años la educación escolar ha sido cuestionada fuertemente al no proporcionar una respuesta efectiva que responda a las necesidades físicas, intelectuales y de integración social de las nuevas generaciones. El interés de la población en general para la educación de nuestros niños está dirigido a la lectura, escritura y aritmética, a lo anterior debe indicarse que la educación es un medio de enseñanza aprendizaje de carácter vivencial y que involucra un estado de equilibrio entre el hombre y la naturaleza, al ofrecer alternativas que permitan el desarrollo de la creatividad, la integración a la sociedad, el fomento del esparcimiento y la adecuada convivencia en nuestros educandos.

Sin embargo, las acciones en materia educativa se desplazan a otras áreas de la educación, dejando a los programas de recreación en una situación bastante difícil, con una base muy limitada de apoyo económico, docente y de la comunidad educativa.

La Constitución Política de la República, establece que "el 3% del presupuesto general de ingresos ordinarios del estado, deberá corresponder a la educación física, recreación y deportes escolares". (4:63).

La Ley de Educación Nacional, contempla como derecho de los educandos "la participación en actividades recreativas programadas en la comunidad educativa".(5:17).

El Acuerdo Ministerial No. 193-88 en sus artículos 7 y 8, literales "l" y "e" respectivamente, establece como objetivo terminal de sexto grado primaria que "el alumno organizará su tiempo adecuadamente, distribuyéndolo en actividades recreativas entre otras; asimismo contempla la asignatura de "Belleza, Trabajo y Recreación", como una asignatura que integra el pènsum de estudios del ciclo de educación complementaria". (12:245).

La Convención sobre los Derechos del Niño, establece que "el niño tiene derecho al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, por lo que deberá estar orientada la educación a estas actividades, debiendo la sociedad y las autoridades públicas esforzarse por promover el goce de este derecho". (20:30).

El Seminario "Derecho de los Escolares a la Recreación" realizado por la Escuela Privada de Educación Física GOTTINGEN en la región Central No. 5, concluye que "las políticas institucionales encaminadas a promover la recreación, no han constituido al momento un aporte significativo en el desarrollo de la misma". (7:35).

César Gómez, en una conferencia promovida en 1996 por el Fondo de Inversión Social -FIS- al respecto indica "los períodos de educación física y recreación que se imparten a nuestros alumnos en el nivel medio escasamente cubren la fase predeportiva, descuidándose elementos importantes tanto de la educación física como de la recreación, factores como: el poco tiempo disponible a la asignatura, la forma de contratación del docente, los pocos recursos asignados y la poca valorización de la recreación en nuestra sociedad inciden grandemente en la importancia asignada a esta tarea" (8).

El Seminario Internacional de Recreación Confamiliar Barranquilla, indica: "El joven del ciclo básico empieza a definir su personalidad, sus intereses y aptitudes se hacen más claros, sus facultades creativas, manuales o investigativas se precisan o diluyen, la orientación es más importante que nunca. En esa etapa de su vida la recreación en forma de actividad extracátedra como: deporte, actividades culturales y otras, adquieren mayor valor pues deben permitir o más que eso aún, aprovechar el natural deseo del joven de emplear su tiempo, sus energías y su entusiasmo a menudo incontenible en forma útil y sana para mejorar su salud, su intelecto o su espíritu" (3:30)

Lo anterior, hace necesario la realización de investigaciones que brinden información sobre los resultados de aplicar de manera sistemática la recreación en nuestros centros de estudio, especialmente en el ciclo de educación básica.

## **1.2. *Importancia de la Investigación.***

La recreación desde el comienzo de la historia, ha tenido un papel importante en la vida del hombre, en forma de arte, danza, música, deportes y juegos.

La recreación es apenas más joven que la historia del hombre sobre la tierra, nuestros primitivos ancestros estuvieron muy ocupados luchando por su existencia, apenas disponían de unas horas para dormir, posteriormente al contar con tiempo libre se dedicaron a jugar, danzar y pintar las paredes de sus cavernas, la recreación surge naturalmente como una necesidad del hombre apenas su dura existencia se lo permite.

Cada nueva generación repite esta experiencia, el niño aún antes de poder moverse por sus propios medios siente una natural necesidad de jugar con cuanto objeto encuentra a mano, más tarde apenas adquiere la capacidad para desplazarse: gatea, camina, corretea y crea juegos.

La recreación constituye un elemento de vital importancia para la vida de los pueblos, a través de ella se permite canalizar las tensiones nerviosas producidas por la rutina y el adelanto tecnológico, haciendo amena y agradable la vida social y cultural, así como conservar el equilibrio de la personalidad. Los juegos y pasatiempos que ha inventado el hombre cumplen con el propósito de mejorar la salud física y mental, conservar los recursos de la naturaleza, llenar los momentos de ocio, despertar la socialización del hombre y la humanización de éste.

Algunas personas observan la recreación como una actividad o juego que se practica en el tiempo libre, pero es algo más, es la actividad adecuada para aprovechar mejor el tiempo, es una filosofía de vida, es una actitud que se adopta para hacer la vida más agradable, es una estrategia para hacer más atractivo el proceso de enseñanza-aprendizaje. De ahí que el maestro al hacer uso de la recreación obtenga mejor aceptación de su clase.

La Procuraduría de los Derechos Humanos, Ministerio de Educación y la Asociación de Investigación y Estudios Sociales -ASIES-, manifiestan que "es importante fomentar actividades recreativas en el aula y en la escuela. Estas actividades pueden contribuir a motivar a los estudiantes y permitirles



el desarrollo de habilidades y destrezas. De igual forma, estas actividades pueden atender las diferencias individuales y enriquecer el proceso educativo". (16:3).

Se espera que la presente investigación genere los siguientes aportes y favorezca:

- a) A la sociedad: al plantear alternativas de recreación que tienen como objetivo minimizar el alto índice de alcoholismo, drogadicción, tabaquismo, en que incurren los guatemaltecos, en parte por hacer un uso inadecuado de su tiempo libre.
- b) A las Autoridades del Ministerio de Educación: al ofrecer resultados sobre estrategias de atención en recreación, que podrán ser implementadas en futuras ocasiones.
- c) A las autoridades de los Ministerios de Educación, Cultura y Deportes, a la Dirección General de Educación Física, Recreación y Deportes Escolares; al informarles sobre el resultado de aplicar alternativas en recreación para alumnos del nivel de educación media.
- d) A los Profesores: encausando positivamente conductas y actitudes de sus alumnos, haciendo florecer en ellos valores como: respeto, honestidad, responsabilidad, solidaridad, cooperación, etc., y además de ello permitiéndoles atender las diferencias individuales de éstos.
- e) A los alumnos: promoviendo el desarrollo físico y mental a través de: autoexpresión, solidaridad grupal, creatividad, capacidad directiva y la interrelación con los compañeros y el medio ambiente, etc.

### **1.3. *Planteamiento del Problema de Investigación.***

En la actualidad la inactividad física, que parece casi inevitable en el aula juntamente con otras condiciones mal sanas, hacen de ésta un lugar penoso para los jóvenes, especialmente para los de constitución débil, pues a menudo los asientos son incómodos e insuficiente la iluminación y ventilación. Cada maestro se preocupa con afán de atiborrar la mente de los jóvenes de muchos conocimientos, descuidando las necesidades del alma y del espíritu, pues el joven que escudriña continuamente los libros con

detrimento de su actividad recreativa, hallará al cabo de un tiempo, que la mente ha perdido su frescura.

Los educadores deben aprovechar la recreación como instrumento placentero y espontáneo para satisfacer las necesidades de descanso, expresión y socialización, tanto en el niño, como en el joven y en el adulto, pues en cada uno de ellos existe la necesidad de movimiento, que hay que fomentar y desarrollar la alegría que sienten al jugar, al demostrar sus habilidades y al relacionarse con sus compañeros. No hay edad máxima ni mínima para practicar la recreación. Por lo que se planteó el siguiente problema:

*¿Cómo influye la recreación en el proceso de aprendizaje de los alumnos del ciclo básico del municipio de Jalpatagua?*

#### **1.4. Alcances y Límites de la Investigación.**

##### **1.4.1. Alcances**

La presente investigación se ubica en determinar ¿Cómo influye la recreación en el proceso de aprendizaje de los alumnos del ciclo básico del municipio de Jalpatagua, Jutiapa? Los resultados de la investigación se ubican en 4 establecimientos, 562 alumnos y 35 catedráticos de los institutos oficiales y privados del área urbana del municipio de Jalpatagua, Jutiapa, tomándose en cuenta las áreas: deportiva y social recreativa en la investigación.

##### **1.4.2. Límites**

Los límites del estudio se analizan a partir de los siguientes ámbitos:

- a) **Ambito Geográfico:** El presente estudio se desarrollará en el municipio de Jalpatagua, departamento de Jutiapa.
- b) **Ambito Institucional:** La investigación se realizará en los centros oficiales y privados del nivel medio, ciclo básico
- c) **Ambito Personal:** Los grupos de estudio estarán integrados por

alumnos y catedráticos de ambos sexos del ciclo de educación básica.

- d) Nivel Educativo: Se aplicará la investigación en el nivel medio, ciclo básico.
- e) Area Educativa: La investigación se desarrollará en el área urbana del municipio de Jalpatagua.

# CAPITULO II

## 2. MARCO TEORICO

### 2.1. *Aprendizaje*

En la actualidad aprendizaje significa: modificar el comportamiento personal a través de acciones y experiencias, en otras palabras modificar en lo deseable la conducta del educando. El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren nuevas formas de comportamiento o se modifican formas anteriores.

H. Pierson, al referirse al aprendizaje indica lo siguiente: "el aprendizaje es una forma adaptativa de comportamiento en el desarrollo de sucesivas pruebas. Aprender implica según el área de comportamiento más relacionada, cambiar de formas de pensar, sentir o actuar". (15:228).

Asimismo Pyle; indica que "aprender es hacerse diferente. No hay que olvidar que el individuo solamente aprende cuando se enfrenta a situaciones para las cuales no tiene respuestas adecuadas de comportamiento, induciéndolo a buscarlas o descubrirlas.

El aprendizaje escolar puede ser PRINCIPAL O SECUNDARIO. Principal: es el que está representado por la intención del profesor o por los objetivos consignados en los planes de estudio. Secundario: es aquel en virtud del cual el alumno aprende más allá de lo que estaba previsto o programado. Influyen en ello factores tales como: simpatía o antipatía por el profesor, agrado o desagrado por la materia, adaptación o inadaptación con relación al trabajo de grupo, buenos o malos hábitos en la toma de apuntes, en los cuidados y conservación del material escolar". (15:228).

### 2.2. *Recreación*

Según el Seminario Internacional de Recreación CONFAMILIAR-BARRANQUILLA, "recreación es una forma de experiencia o actividad que proporciona al hombre sentimientos de libertad, olvido de sí mismo y satisfacciones, sin compulsión, restricción, presión ajena o externa". (3:3).

Según el Seminario El Juego y la Recreación como Motivación para la Educación Física, "la recreación es considerada comúnmente como un tipo de experiencia, una forma específica de actividad o estado de ánimo, una fuente de vida rica y abundante, un sistema de vida para las horas libres, una expresión de la íntima naturaleza humana". (6:12).

Según Marco Antonio Matheu, "la recreación es el correcto aprovechamiento de nuestro tiempo libre, a través de actividades deportivas o culturales, que nos faciliten, la recuperación de la energía física o mental empleada en nuestro trabajo y nos la conviertan en algo ameno". (11).

Según el Seminario Derecho de los Escolares a la Recreación, "la recreación es un conjunto de actividades físicas, morales, intelectuales y sociales, que contribuyen a la concepción física y mental del alumno, satisfaciendo sus necesidades materiales y espirituales". (7:20).

Según el Profesor Francisco Ramos, Coordinador de Recreación del Instituto Universitario Pedagógico de Caracas, "Recreación significa renovar, recuperar, restaurar una situación vivida o vivenciada y que generalmente genera una conducta satisfactoria en el individuo". (17).

Según la Procuraduría de los Derechos Humanos, Ministerio de Educación y la Asociación de Investigación y Estudios Sociales -ASIES-, "la recreación es definida como la acción y efecto de recrearse; es decir divertirse como alivio del trabajo. La recreación es aquella diversión o entretenimiento que las personas o grupos buscan para equilibrar salud mental o física". (16:3).

Según la Profesora de Educación Física, Blanca Esthela Morales de Solares; "la Recreación es el acto de fortalecer, reparar, apartándonos de nuestros cuidados y ocupaciones comunes; provee refrigerio para la mente y el cuerpo y de ese modo nos permite volver con nuevo vigor al trabajo serio de la vida". (13:109).

Según el Profesor Jesús Morales Córdova en su libro Manual de Recreación Física, "la Recreación se considera comúnmente como un tipo de experiencias, una forma específica de actividad, una actitud o estado de ánimo, una fuente de vida rica y abundante, un sistema de vida para las horas libres, una expresión de la íntima naturaleza del hombre, lo opuesto o contrario al trabajo, un movimiento organizado, una fase del proceso

educativo total, o una profesión. Se le ha descrito diversamente como un descanso, una diversión, o el tipo menos y más pasivo de esparcimiento". (14:15).

El doctor John H. Finley, afirma que "la recreación es lo bastante amplia como para abarcar el juego en todas sus expresiones y también muchas actividades que generalmente no se consideran como tales: música, teatro, cualquier actividad libre y especialmente toda acción creadora que contribuye al enriquecimiento de la vida. La recreación consiste en la actitud que caracteriza la participación en tales actividades y que resulta de la satisfacción que éstas brindan al individuo; en ellas halla expresión el espíritu y a través de ellas contribuye a una vida plena, alegre y satisfactoria". (14:15).

Para el Psiquiatra James S. Plant, "la Recreación es el interés en las cosas que hace la gente, más bien que en el producto terminado. En hacer las cosas más que en el resultado final, hallamos los elementos reales de la recreación. Destaca también que la recreación "es una experiencia integradora para el individuo, porque capta, fortalece y proyecta su propio ritmo". "La recreación es un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud o la aptitud física, aumentar la productividad o la moral de los trabajadores y lograr otros objetivos deseables, individuales y sociales. Contribuye también al desarrollo personal y a mejorar la comunidad". (14:16).

### *2.2.1. La Recreación y su importancia*

La recreación debe entenderse como una necesidad vital del hombre. Los juegos y pasatiempos que ha inventado el hombre cumplen con el propósito de: mejorar la salud física, mental y conservar los recursos de la naturaleza, llenar los momentos de ocio, despertar la socialización del hombre y la humanización de éste.

La recreación como medio para tratar enfermedades es muy importante. Siendo el juego el lenguaje natural del niño, lo cual le permite al educador hallar en su expresión más honda, tanto un diagnóstico como un tratamiento. El diagnóstico representaría el pasado, el tratamiento el futuro, y el presente está dado en el niño que se dispone a jugar.

Algunas personas observan la Recreación como una actividad o juego que se practica en el tiempo libre, pero es algo más que eso, es la actividad adecuada para aprovechar mejor el tiempo, es una filosofía de vida, es una actitud que se adapta para hacer la vida más agradable, es una estrategia en educación para hacer más atractivo el proceso de enseñanza aprendizaje. De ahí que el maestro al hacer uso de la recreación obtenga mejor aceptación de su clase, de parte del niño.

### **2.2.2. *Objetivos de la Recreación***

- **Desarrollar en los participantes la auto-expresión como un elemento fundamental del desarrollo individual.**
- **Dar oportunidad para el desarrollo pleno de la personalidad.**
- **Motivar a los participantes hacia la creación de la autodisciplina, que progresivamente va creando las habilidades propias para la vida en democracia.**
- **Propiciar la comprensión entre los jóvenes para que puedan trabajar con el máximo rendimiento posible y dentro de un ambiente de integración.**
- **Mejorar el control emocional y la confianza en sí mismos.**
- 
- **Mejorar la seguridad en las habilidades y destrezas deportivas, así como la del uso permanente en su vida diaria.**
- **Estimular la capacidad para pensar primero y luego actuar.**
- **Desarrollar la conciencia de grupo, el respeto y la tolerancia.**
- **Estimular la capacidad creativa y la cooperación, mediante el desarrollo de actividades originales y participación activa en grupo.**
- **Contribuir a la eliminación progresiva de los procedimientos impositivos y autoritarios en la dirección de los aprendizajes.**
- **Contribuir al mejoramiento del carácter.**

- Aliviar las tensiones neuromusculares.
- Aumentar las posibilidades para desarrollar actividades alegres.
- Lograr que los jóvenes se interesen por el desarrollo de habilidades y destrezas propias del deporte dentro de un ambiente de alegría.

### 2.2.3. *Características de la Recreación*

Todo acto o experiencia recreativa reúne ciertas características básicas. Una de éstas es que la persona se dedica a ella porque lo desea o elige, sin compulsión de ninguna clase, aparte del íntimo anhelo. Otra más es la satisfacción inmediata y directa que la actividad trae al individuo. Ejemplos: tocar en una orquesta de cuerdas proporciona al violinista una emoción, un interés, una sensación de solidaridad y una satisfacción que no encuentra de otro modo. El niño no necesita otros estímulos para jugar al béisbol que la emoción, el interés y la distracción que obtiene al tomar parte de él.

### 2.2.4. *Áreas de la Recreación*

- Área deportiva
- Área social-recreativa
- Área de expresión plástica
- Área cultural
- Área de expresión musical
- Área de folklore
- Área científica
- Área de vida al aire libre

Para efectos del presente estudio se definieron únicamente las dos primeras áreas, considerando que se relacionan más que las otras con el tema que se desarrolló.

#### 2.2.4.1. **Área Deportiva**

El deporte continua siendo la actividad del hombre que más le integra a sus semejantes. Ofrece actividades para



una mejor comunicación. El deporte como actividad recreativa posee algunas características como las siguientes: a) El Aprendizaje es informal. b) disfrutar más las actividades que la práctica, sin que el deporte pierda sus elementos característicos. c) hay conductas grupales antes que un estricto reglamento. d) se disfruta continuamente la actividad. El triunfo daría mayor satisfacción y alegría. e) se aprecian actos voluntarios y espontáneos que concuerdan con la naturaleza biofisiológica. f) existe auto-gobierno y auto-disciplina de acuerdo a los objetivos perseguidos por el grupo.

#### **2.2.4.2. Area Social Recreativa**

Se integran en esta denominación todas las experiencias recreativas que se comparten en grupos, donde se demuestran cualidades esenciales para la convivencia social: integración, cooperación, honradez, amistad, saber dar y recibir, compañerismo, solidaridad, respeto mutuo.

Las actividades sociales ayudan a la formación de ciudadanos capaces de sobreponer a los intereses individuales, los grandes fines de una determinada comunidad.

### **2.3. Evaluación de las actividades recreativas**

Al finalizar cada jornada recreativa, el profesor, el monitor o el ayudante del profesor, deben hacer una revisión cuidadosa preguntándose:

- a) ¿Disfrutaron los participantes del juego?
  - ¿Se entregaron completamente a él?
  - ¿Algunos dejaron de participar?
  - ¿Por qué no participaron?
- b) ¿Tuvieron éxito los juegos?
  - ¿Cuál de ellos no lo tuvo?

- ¿Por qué no lo tuvo?
- ¿Se debe jugar nuevamente el mismo juego?
- c) En la selección de juegos ¿existió una buena variedad de actividades que estimularon el interés de los participantes?
- d) ¿Se mantuvo la disciplina? ¿Hubo problemas de conducta?  
¿Cómo puede mejorarse este aspecto? ¿Me aceptaron los alumnos como líder?
- e) ¿Cómo se podría mejorar la enseñanza de los juegos?
- f) Anote los juegos de cada jornada recreativa para poder aplicarlos en jornadas posteriores.

## **2.4. *Actividades Recreativas***

Las actividades recreativas abarcan todo el campo de los intereses humanos. Las formas de recreo varían tanto como los intereses de una persona a lo largo de su vida, y son tan diversos como las diferencias que existen entre la gente, comenzando con los juegos de la infancia y pasando por los juegos y deportes activos de la juventud, hasta llegar a las tranquilas diversiones de la vejez, la variedad de actividades recreativas a las que puede entregarse el individuo es casi ilimitada.

Para tener valor como recreación, las actividades deben adecuarse a las necesidades emocionales, físicas y mentales del individuo.

En la recreación el individuo encuentra la oportunidad de autoexpresarse y de ella extrae diversión, descanso y placer. Si una actividad o experiencia no brinda a una persona estas satisfacciones, no se puede considerar como recreación.

Entre las satisfacciones que se hallan por medio de las diversas formas de recreación figuran: la fraternidad, la oportunidad de crear, la aventura, el sentimiento de triunfo, el empleo de la capacidad física, el estímulo emocional, la belleza, el descanso y la oportunidad de prestar servicio. Una actividad que proporciona a la persona las satisfacciones anteriores tendrá un

valor más duradero que la que sólo otorgan uno o dos tipos de satisfacción.

La relación entre los sentidos y las satisfacciones está indicada en la siguiente frase de Harry A. Overstreet: "Cuanto más sentidos entregamos a la experiencia, más rica y viva será".

## **2.5. Sugerencias para la Enseñanza y el aprendizaje de las Actividades Recreativas.**

- Todo juego que se pretenda enseñar debe ser bien conocido por el profesor o por la persona que desee dirigirlo.
- No se olvide de los objetivos principales del juego y obtendrá de él los mayores beneficios posibles.
- Recuerde que la niñez y lo jóvenes demandan acción; por lo tanto, no pierda mucho tiempo en explicaciones largas que son causa de que decaiga el interés.
- El profesor debe hacer más interesante el juego participando en él.
- Asegure para cada juego el mayor número de participantes ya que el beneficio debe ser general.
- Adaptar los juegos a las condiciones locales con que se cuente (campo de juego, equipo, material, hora y tiempo),
- Tenga preparado el material que se utilizará para cada juego.
- Inculque desde el principio, que aún en los juegos más infantiles, las decisiones de los jueces son determinantes, que hay que obedecerlas y que las reglas deben respetarse en beneficio del desarrollo del juego.
- No tolere por ningún motivo blasfemias, trampas o bravatas de los participantes. Sea enérgico y justo en el correctivo que se aplique al causante.
- Enseñe a los niños o jóvenes que tengan impedimentos físicos las reglas de los juegos, para que puedan convertirse en sus ayudantes y no privarlos de la participación directa en el juego.

- Nunca practique un juego en el que tengan que participar niños, jóvenes y adultos a la vez. Siempre debe tomarse en cuenta la talla, edad y peso de los alumnos, sobre todo cuando sean juegos de competencia.
- No sobreejercite al alumno que ha padecido una enfermedad por largo tiempo.
- Por regla general se trabaja con grupos separados de mujeres y hombres, pero en ocasiones se aplican juegos a grupos mixtos. Cuando esto sucede se deben seleccionar juegos propios para los dos sexos.
- Los juegos que se practiquen deben ser de mucha actividad, dando oportunidad a los participantes para que manifiesten sus facultades mentales y físicas.
- El juego al aire libre es preferible por todos conceptos.
- Sin embargo debe ser preocupación constante del profesor desarrollar los juegos en campo que no levante polvo.
- Tenga preparados juegos de salón para los días de mal tiempo, para que ello no sea causa para privar a los niños de su sesión de juegos.
- Cuando se juegue bajo techo las ventanas serán abiertas y los participantes deben quitarse la ropa gruesa.
- Fomente el liderazgo en bien de los alumnos y de usted, pues un buen líder puede ser un valioso auxiliar en clase.
- La jornada de juegos debe tener una duración de acuerdo a la edad, talla y peso de los participantes.
- Permita los juegos libres y espontáneos sugeridos por los alumnos y participe activamente en ellos, pues sólo así afianzará la simpatía que los alumnos sientan por el maestro. Muestre verdadero interés en los juegos.
- Desarrolle en su escuela o en el lugar en donde trabaja un buen programa de juegos, organizando concursos, premiando esfuerzos y

estimulando iniciativas que tiendan a fortalecer el plan de recreación.

- Lleve un récord de los juegos enseñados, sobre todos de los que despertaron gran interés en los alumnos, y busque una nueva y variada organización, pues de esta manera aumentará el caudal de los juegos.

## **2.6. *Grado de Aprendizaje que Despiertan en el Alumno las Actividades Recreativas.***

Es importante fomentar actividades recreativas a nivel de aula y a nivel de establecimiento educativo. Estas actividades pueden contribuir a motivar a los estudiantes y permitirles el desarrollo de habilidades y destrezas. De igual forma, éstas actividades pueden atender las diferencias individuales y enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Las actividades recreativas permiten desarrollar como producto de aprendizaje algunos procesos educativos como los siguientes:

- **ATENCIÓN:** Interesarse en algo con cierto grado de control, reflexión y capacidad de respuesta.
- **COMPARTIR:** Dar a otras personas y recibir de ellas ideas, materiales, etc.
- **COMPROBACION:** Verificar o comparar una explicación con la realidad y relatar las demostraciones que ha desarrollado.
- **DESCRIPCION:** Hacer una referencia minuciosa de características.
- **DISCRIMINACION:** Distinguir lo que se pide o se busca entre otros objetivos o elementos. Elegir un criterio y aplicarlo en forma coherente.
- **EJECUCION:** Llevar a la práctica un plan, una idea, una orden. Desempeñar una acción.
- **ESTIMULACION:** Encontrar un valor aproximado.
- **EXPRESION:** Manifestar ideas y emociones empleando diversas

formas de comunicación.

- **INTEGRACION:** Formar parte activa de un grupo, aceptando sus principios, normas y valores.
- **INTERPRETACION:** Extraer significados de palabras, acciones y situaciones.
- **OBSERVACION:** Dedicar atención a objetos, hechos o fenómenos con el fin de obtener y retener información.
- **PARTICIPACION:** Interactuar positivamente con otras personas, colaborando con ellas.
- **PRODUCCION:** Alcanzar un fin determinado u obtener un resultado tangible, a través de una serie de acciones organizadas.
- **RESOLUCION:** Encontrar formas de dar respuesta a un problema.
- **RESPECTO:** Aceptar normas y tratar a las personas con consideración.
- **VALORACION:** Asignar sentido e importancia a algún objeto, hecho o fenómeno y actuar de acuerdo a esta apreciación.
- **DEMOSTRACION:** Presentar organizadamente un conjunto de pasos que justifican una explicación.
- **CONCLUIR:** Enunciar resultados obtenidos de una indagación o de una serie de argumentaciones.
- **EVALUACION:** Enjuiciar críticamente actuaciones, situaciones, hechos, fenómenos.
- **ANALISIS:** Separar los elementos de un todo, estableciendo sus interrelaciones.
- **SINTESIS:** Reunir elementos en un todo, de acuerdo a sus interrelaciones.
- **DESCUBRIMIENTO:** Encontrar formas de explicarse o dar respuesta a hechos, fenómenos o situaciones que justifican una explicación.

## **2.7. La Recreación y su influencia en el proceso de aprendizaje**

La participación del ser humano en actividades recreativas que enriquezcan su salud, se convierte hoy por hoy en una fuente de supervivencia, que como tal debe formar parte de todo programa y plan de desarrollo humano, ya sea en la escuela, en la familia o en la comunidad.

La recreación como necesidad fundamental del hombre, se encuentra en la sociedad en más o menos en todos los niveles culturales, en todos los casos debe observarse que la persona que se recrea pasa de un estado de satisfacción menor a

otro mayor. La recreación es un proceso que permite hacer la vida más agradable, en educación es una estrategia para hacer más atractivo el proceso de enseñanza-aprendizaje. De ahí que el maestro al hacer uso de ella obtenga mayor aceptación de su clase, pues promueve en cada uno de los educandos el desarrollo de proceso como: entusiasmo, diversión, amenidad, entretenimiento, alegría, amistad, etc.

La Procuraduría de los Derechos Humanos, el Ministerio de Educación y la Asociación de Investigación y Estudios Sociales, manifiestan que "Es importante fomentar actividades en el aula y en la escuela. Estas actividades pueden contribuir a motivar a los estudiantes y permitirles el desarrollo de habilidades y destrezas. De igual forma estas actividades pueden atender las diferencias individuales y enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje" (16:3)

La recreación es una fase del proceso educativo, es toda acción creadora, que contribuye al enriquecimiento de la vida, en ella el individuo encuentra la oportunidad de autoexpresarse, de consolidar un equipo de trabajo, practicar el compañerismo, la cooperación, la solidaridad y el respeto mutuo.

"Tomando en cuenta la importancia y la trascendencia social que la recreación tiene, conjuntamente con la enseñanza debe promoverse de manera permanente y sistemática, de manera que beneficie a los jóvenes física, mental, moral y socialmente" (14:18).

Actividades bien orientadas en un medio sano, agradable, con equipamiento adecuado, hacen posible que el joven elija el camino del deporte en vez del vicio, del arte en vez de la ociosidad, del servicio a la comunidad en vez del extremismo.

"Los jóvenes habrán triunfado en su vida recreacional, cuando ésta les haya brindado un espíritu de juego y un sentimiento de humor, que en cierto modo se transmita a sus horas de estudio, ayudándole a encontrar placer en los pequeños

acontecimientos de la vida" (16:13).



### 3.2.2. Definición Operacional

Para la operacionalización de la variable, se van a usar los indicadores y subindicadores que permitan determinar la influencia de la recreación en el proceso de aprendizaje de los alumnos del ciclo básico del municipio de Jalpatagua.

No.	INDICADORES	MEDICIÓN SUBINDICADORES
1	Importancia que tiene la práctica de la recreación social-deportiva con los alumnos del ciclo básico	1.1 Basquetbol 1.2 Fútbol 1.3 Voleibol 1.4 Atletismo 1.5 Béisbol
2	Cómo la recreación despierta el interés de los alumnos hacia el aprendizaje de las diferentes asignaturas.	2.1. Entusiasmo 2.2. Diversión 2.3. Amenidad 2.4. Entretenimiento 2.5. Alegría 2.6. Amistad
3	Cómo la recreación modifica la conducta del alumno en el proceso de aprendizaje.	3.1. Cooperación 3.2. Solidaridad 3.3. Respeto Mutuo 3.4. Compañerismo 3.5. Integración Grupal

## CAPITULO III

### 3. MARCO METODOLOGICO

#### 3.1. *Objetivos*

##### 3.1.1. *Objetivo General:*

- Determinar cómo influye la recreación en el proceso de aprendizaje de los alumnos del ciclo básico del municipio de Jalpatagua.

##### 3.1.2. *Objetivos Específicos:*

- Señalar la importancia que tiene la práctica de la recreación social-deportiva con los alumnos del ciclo básico.
- Comprobar cómo la recreación despierta el interés de los alumnos, hacia el aprendizaje de las diferentes asignaturas.
- Demostrar cómo la recreación, modifica la conducta del alumno en el proceso de aprendizaje.

#### 3.2. *variable Unica*

La influencia de la recreación en el proceso de aprendizaje.

##### 3.2.1. *Definición Conceptual*

La influencia de la recreación en el mejoramiento de los procesos de aprendizaje, se define como la acción que mejora el proceso de aprendizaje, por medio de la práctica del área deportiva y social recreativa que permite experimentar sentimientos de fuerza moral en los alumnos del ciclo básico del municipio de Jalpatagua.

### 3.3. *Sujetos de Investigación*

La población de estudio de la presente investigación está constituida por los catedráticos y alumnos de los centros educativos oficiales y privados del ciclo de educación básica del área urbana del municipio de Jalpatagua, departamento de Jutiapa.

El universo de la población está formado por 35 catedráticos que es el número total de profesores encuestados y 562 alumnos, de los cuales se tomó una muestra representativa del 41%. Siendo ésta la unidad de análisis de este estudio.

La muestra fue seleccionada de acuerdo a la fórmula propuesta por Jack Levin, que constituye un porcentaje de la población total objeto de estudio.

La población de estudio está distribuida en el siguiente cuadro:

No. Orden	Nombre del Centro Educativo	Número de Catedráticos	Número de Alumnos
1.	Instituto Nacional Mixto de Educación Básica	14	318
2.	Colegio Particular Mixto Católico "San José Obrero"	07	73
3.	Instituto Técnico Diversificado de Ciencias Administrativas y Secretariales "Moderno Jalpatagüense"	07	78
4.	Colegio Particular Mixto Evangélico "Samaria"	07	93
		Población total de maestros 35	Población total de alumnos 562

Dado el número de la población total de alumnos, se determinó la muestra en base a

la fórmula siguiente:

$$n = \frac{N}{d^2(N-1)}$$

$$1 + \frac{1}{Z^2 S}$$

De donde:

$n$  = tamaño de la muestra que quiere medir.

$N$  = tamaño conocido de la población.

$d$  = desviación o error que se estuvo dispuesto a tolerar (generalmente 5% = 0.05)

$Z$  = puntuación típica correspondiente al nivel de confianza (generalmente el 95% = 1.96)

$S$  = Varianza de la población que se midió (influencia de la recreación en el proceso de aprendizaje de los alumnos del ciclo básico del municipio de Jalpatagua).

Este dato no suele conocerse, podemos tener una buena estimación por investigaciones o sondeos anteriores, pero en este caso no existían.

Cuando no se conoce la varianza de la población, se dice que la población tiene la varianza máxima, es decir que es un 50% la recreación influye en el proceso de aprendizaje. Tendremos entonces que:

$S = (p)(q) = 0.50 = 0.25$  como varianza máxima. 0.25 es siempre lo más seguro en donde:

$P$  = es la influencia de la recreación en el proceso de aprendizaje que equivale al 50% (0.50) de probabilidades de ocurrencia del fenómeno.

Se pretende con la muestra garantizar en un nivel de confianza del 95% y un margen de error de 5% la confiabilidad y validez de los datos obtenidos de la población total, a través de un número de elementos representativos.

Tamaño que representa un porcentaje del 41% del universo que es de 562 alumnos de los establecimientos educativos, lo que equivale a 228 alumnos que fueron encuestados.

$$n = \frac{562}{(0.05)^2(562 - 1)}$$

$$1 + \frac{1}{(1.96)^2(0.25)}$$

$$n = \frac{562}{(0.0025)(561)}$$

$$1 + \frac{1}{(3.84)(0.25)}$$

$$n = \frac{562}{1.40}$$

$$1 + \frac{1}{0.96}$$

$$n = \frac{562}{1 + 1.46}$$

$$n = \frac{562}{2.46}$$

$$n = 228.46$$

$$n = 228 \text{ alumnos a encuestar}$$

Lo que equivale al 41% de la población total, significado que el número de encuestados es de 35 catedráticos y 228 alumnos.

El número total de catedráticos y la muestra de alumnos, para garantizar su representatividad y validez se distribuyó de acuerdo al cuadro siguiente:

No. Orden	Nombre del Centro Educativo	Número de Catedráticos	Número de Alumnos
1.	Instituto Nacional Mixto de Educación Básica	14	57
2.	Colegio Particular Mixto Católico "San José Obrero"	07	57
3.	Instituto Técnico Diversificado de Ciencias Administrativas y Secretariales "Moderno Jalpatagüense"	07	57
4.	Colegio Particular Mixto Evangélico "Samaria"	07	57
		Población total de catedráticos	Muestra de alumnos
		35	228

## CAPITULO IV

### 4. PRESENTACIÓN, ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

4.1. datos sobre la influencia de la Recreación en el Proceso de Aprendizaje en el ciclo de educación básica, proporcionados por catedráticos.

#### *Pregunta No. 1*

Consideran sus compañeros que la recreación, influye en el proceso de aprendizaje en el ciclo de educación básica.

<i>Respuestas</i>		<i>Porcentaje</i>	
SI	NO	SI	NO
33	2	94	6

De conformidad con las respuestas obtenidas, la mayoría de catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, manifiestan que la recreación, influye en el proceso de aprendizaje; es una estrategia para hacer más atractivo dicho proceso, despeja la mente, evita la rutina diaria e incentiva al alumno para realizar mejor las diferentes actividades, además de ello contribuye a satisfacer las necesidades de descanso, expresión y socialización del alumno.

### **Pregunta No. 2**

Consideran sus compañeros que se practica constantemente la recreación social-deportiva en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
15	20	43	57

Los datos anteriores indican que la recreación social-deportiva no se practica constantemente en el ciclo de educación básica, aduciendo los catedráticos encuestados lo siguiente: a) las autoridades educativas no le dan la importancia que merece dicho proceso . b) los catedráticos lo consideran pérdida de tiempo y se limitan a impartir contenidos programáticos.

### **Pregunta No. 3**

Consideran sus compañeros que la recreación, despierta el interés hacia el aprendizaje de las diferentes asignaturas en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
33	2	94	6

Lo anterior indica que la recreación despierta el interés hacia el aprendizaje de las diferentes asignaturas, manifestando los catedráticos encuestados que la recreación motiva el proceso de aprendizaje, relaja la mente, despierta el animo del estudiante, existiendo mayor disponibilidad por parte de éste cuando sale de la rutina diaria y lógicamente aprende más en ambiente agradable.



#### **Pregunta No. 4**

Consideran sus compañeros que la recreación, modifica la conducta hacia el proceso de aprendizaje en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
29	6	83	17

De acuerdo a las respuestas obtenidas por los catedráticos encuestados, en su mayoría indican que la recreación modifica la conducta hacia el proceso de aprendizaje, pues el alumno adquiere un cambio personal y social, aprende asimismo a seguir instrucciones y a respetar normas, a ser responsable, disciplinado, honesto solidario y además de ello a convivir constantemente con sus compañeros, lo cual le permite integrarse a la sociedad.

#### **Pregunta No. 5**

Consideran sus compañeros que la práctica del basquetbol, mejora la salud física y mental en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
35	0	100	0

La mayoría de los catedráticos encuestados, manifiestan que la práctica del basquetbol mejora la salud física y mental, pues éste es el propósito para el cual ha sido creado, proporcionado al estudiante sentimientos de libertad, olvido de sí mismo y satisfacciones sin compulsión, restricción, presión ajena o externa.

### ***Pregunta No. 6***

Consideran sus compañeros que la práctica el fútbol, despierta el interés en el proceso de aprendizaje en el ciclo de educación básica?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
SI	NO	SI	NO
32	3	91	9

Los datos anteriores indican que la práctica del fútbol despierta el interés en el proceso de aprendizaje, pues es una actividad de sano esparcimiento que se practica como parte de la recreación y del proceso educativo, permite la recuperación de energía física y mental empleada en el estudio y lo convierte en algo ameno, contribuye a la vez a la retención del alumno en el centro educativo.

### ***Pregunta No. 7***

Consideran sus compañeros que la práctica del voleibol, promueve la socialización en el ciclo de educación básica?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
SI	NO	SI	NO
33	2	94	6

La opinión de la mayoría de los catedráticos encuestados, consideran que la práctica del voleibol promueve la socialización en el ciclo de educación básica, como producto de la convivencia y el compartimiento en equipo, pues los juegos y pasatiempos se han creado con el propósito de mejorar la salud física y mental, llenar los momentos de ocio y socializar al ser humano.

### **Pregunta No. 8**

Consideran sus compañeros que la práctica del atletismo, mejora el control emocional y la confianza en si mismo en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
31	4	89	11

Lo anterior indica que la mayoría de catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, coinciden en que la práctica del atletismo mejora el control emocional y la confianza en sí mismo, pues permite canalizar las tensiones nerviosas producidas por la rutina y el adelanto tecnológico, desarrollando y/o conservando el equilibrio de la personalidad.

### **Pregunta No. 9**

Consideran sus compañeros que la práctica del béisbol, contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
28	7	80	20

De acuerdo a las respuestas anteriores, la mayoría de catedráticos encuestados, afirman que la práctica del béisbol contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas, pues logra que dentro de un ambiente de alegría los jóvenes se interesen por el desarrollo de las mismas, permite a la vez apreciar las diferencias individuales del alumno desarrollando seguridad y fortaleza física.

### **Pregunta No. 10**

Consideran sus compañeros que la integración grupal, permite el desarrollo de las relaciones interpersonales en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
33	2	94	6

Los datos anteriores indican que los catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, manifiestan que la integración grupal, permite el desarrollo de las relaciones interpersonales como producto de la convivencia grupal, que a su vez promueve el intercambio de ideas, la socialización del alumno y la expresión de la íntima naturaleza del mismo.

### **Pregunta No. 11**

Consideran sus compañeros que la cooperación, mejora el proceso de participación en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
34	1	97	3

La opinión de la mayoría de los catedráticos encuestados, indica que la cooperación mejora el proceso de participación, en virtud que fomenta la solidaridad, se adquiere mayor confianza, se pierde la timidez y el alumno participa más cuando recibe como incentivo la cooperación de sus compañeros.

### **Pregunta No. 12**

Consideran sus compañeros que la solidaridad, desarrolla la conciencia de grupo, el respeto y la tolerancia en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
33	2	94	6

La mayoría de los catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, afirman que la solidaridad desarrolla la conciencia de grupo, el respeto y la tolerancia, lo que se promueve a través de la convivencia y/o el compartimiento, de la siguiente manera:

- a) Se valora a cada uno de los miembros del grupo reconociendo sus aptitudes y limitaciones.
- b) Se promueve la comprensión para que puedan trabajar, con el máximo rendimiento posible dentro de un ambiente de integración.
- c) se sobrepone a los intereses individuales los propósitos del grupo.
- d) Se contribuye a la eliminación progresiva de procedimientos impositivos y autoritarios en la dirección del aprendizaje.

### **Pregunta No. 13**

Consideran sus compañeros que el respeto mutuo, influye de manera positiva en la relación maestro-alumno en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
34	1	97	3

Lo anterior indica que los catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, manifiestan que el respeto mutuo influye de manera positiva en la relación maestro-alumno, convirtiéndose en la base de una buena relación, de una adecuada convivencia y de una comunicación más sólida.

### ***Pregunta No. 14***

Consideran sus compañeros que la amistad, mejora las relaciones entre escuela y comunidad?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
SI	NO	SI	NO
35	0	100	0

De acuerdo a las respuestas obtenidas, se determinó que la mayoría de los catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, considera que la amistad mejora las relaciones entre la escuela y la comunidad, ya que este permite que exista mayor comunicación, que se trabaje en equipo, que se mantenga la paz y la armonía, así como también que se mejore el proceso educativo y el funcionamiento de la escuela.

### ***Pregunta No. 15***

Consideran sus compañeros que el compañerismo, mejora el proceso de comunicación entre los alumnos y maestros del ciclo de educación básica?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
SI	NO	SI	NO
34	1	97	3

Los datos anteriores indican que los catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, en su mayoría consideran que el compañerismo mejora el proceso de comunicación entre los alumnos y maestros, en virtud que los convierte en seres solidarios, con mejor relación, mayor armonía, mayor confianza y a la vez se minimizan y/o eliminan barreras como el egoísmo, la envidia, el rencor, etc.

### ***Pregunta No. 16***

Consideran sus compañeros que el entusiasmo, incide en forma positiva en la práctica de la recreación en el ciclo de educación básica?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>32</b>	<b>3</b>	<b>91</b>	<b>9</b>

La opinión de la mayoría de los catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica indica que el entusiasmo incide en forma positiva en la práctica de la recreación, pues el entusiasmo es el factor fundamental para el éxito y la práctica de la misma.

### ***Pregunta No. 17***

Consideran sus compañeros que la diversión, genera hábitos para la vida democrática en el ciclo de educación básica?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>25</b>	<b>10</b>	<b>71</b>	<b>29</b>

Los catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, manifiestan en su mayoría que la diversión genera hábitos para la vida en democracia, porque despeja la mente, promueve sentimientos de libertad y alivia las tensiones neuromusculares por la satisfacción inmediata y directa que ofrece al estudiante, además de ello fortalece la autodisciplina que progresivamente va creando habilidades propias para la vida en democracia.

### **Pregunta No. 18**

Consideran sus compañeros que la amenidad, coadyuva en el desarrollo del carácter y la práctica de la recreación en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
27	8	77	23

Los resultados anteriores indican que la mayoría de catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, afirman que la amenidad coadyuva en el desarrollo del carácter y en la práctica de la recreación, pues lógicamente el estudiante desarrolla mejor carácter en un ambiente agradable y ésto a su vez hace atractivo el proceso recreativo, pues las personas por naturaleza son seres sociables con deseos de experimentar una vida alegre, plena y satisfactoria.

### **Pregunta No. 19**

Consideran sus compañeros que el entretenimiento, es un elemento importante que despierta el interés para la práctica de la recreación en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
28	7	80	20

La opinión de la mayoría de catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, afirma que el entretenimiento es un elemento importante que despierta el interés para la práctica de la recreación, pues quienes se recrean a la vez se divierten y se entretienen, convirtiéndose ésto en un incentivo para la práctica de dicho proceso.



### **Pregunta No. 20**

Consideran sus compañeros que la alegría, motiva el desarrollo de los deportes en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
33	2	94	6

La mayoría de catedráticos encuestados en el ciclo de educación básica, manifiestan que la alegría motiva el desarrollo de los deportes, tanto los espectadores como los jugadores practican éstos buscando experimentar momentos de alegría, sin esta emoción no tendría sentido practicar los mismos, además de ello los deportes despejan y relajan la mente.

#### **4.2. Datos sobre la influencia de la Recreación en el proceso de aprendizaje en el ciclo de educación básica, proporcionados por alumnos.**

### **Pregunta No. 1**

Consideran sus compañeros que la recreación, influye en el proceso de aprendizaje en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
204	24	89	11

De conformidad con las respuestas obtenidas, la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, manifiestan que la recreación influye en el proceso de aprendizaje, pues descansa y refresca la mente, evita la rutina diaria, hace más agradable la vida estudiantil y por ende mejora la calidad educativa.

### **Pregunta No. 2**

Consideran sus compañeros que se practica constantemente la recreación social-deportiva en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
53	175	23	77

Los datos anteriores indican que la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, afirman que la recreación social-deportiva no se practica constantemente en el centro educativo, lamentablemente los catedráticos consideran que no se cuenta con el tiempo para ello y se limitan a impartir contenidos programáticos.

### **Pregunta No. 3**

Consideran sus compañeros que la recreación, despierta el interés hacia el aprendizaje de las diferentes asignaturas en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
201	27	88	12

Lo anterior indica que la recreación despierta el interés hacia el aprendizaje de las diferentes asignaturas, manifestando los alumnos encuestados en el ciclo de educación básica, que la recreación es una necesidad natural del estudiante, despierta el ánimo, relaja y fortalece la mente, asimismo evita la rutina diaria, el proceso educativo se enriquece y deja de ser tedioso, mejorándose la atención en clase por parte del educando.

#### **Pregunta No. 4**

Consideran sus compañeros que la recreación, modifica la conducta hacia el proceso de aprendizaje en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
178	50	78	22

De acuerdo a las respuestas obtenidas, los alumnos encuestados en el ciclo de educación básica, en su mayoría indican que la recreación modifica la conducta hacia el proceso de aprendizaje, transformando a los estudiantes en seres dinámicos, disciplinados, participativos, reflexivos, expresivos, etc., todo esto como producto a la convivencia grupal.

#### **Pregunta No. 5**

Consideran sus compañeros que la práctica del basquetbol, mejora la salud física y mental en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
205	23	90	10

La mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, manifiestan que la práctica del basquetbol mejora la salud física y mental, pues libera la energía acumulada, relaja la mente, ayuda a ser más fuertes y más sanos, además contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas.

### **Pregunta No. 6**

Consideran sus compañeros que la práctica del fútbol, despierta el interés en el proceso de aprendizaje en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
168	60	74	26

Los datos anteriores indican que los estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, consideran que el fútbol despierta el interés hacia proceso de aprendizaje, ya que permite escapar de la rutina diaria, relaja la mente y practicándolo como parte de la recreación y del proceso educativo, contribuye a la recuperación de la energía física y mental empleada en el estudio.

### **Pregunta No. 7**

Consideran sus compañeros que la práctica del voleibol, promueve la socialización en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
173	55	76	24

La opinión de la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, coinciden en que la práctica del voleibol promueve la socialización por ser un deporte muy bonito que se practica en grupo, promoviendo como tal la convivencia, el comportamiento, la confianza, la comunicación, la armonía y sobre todo la amistad como producto de todo lo anterior.

### ***Pregunta No. 8***

Consideran sus compañeros que la práctica del atletismo, mejora el control emocional y la confianza en sí mismo en el ciclo de educación básica?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
SI	NO	SI	NO
195	33	86	14

Lo anterior indica que la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, manifiestan que la práctica del atletismo, mejora el control emocional y la confianza en sí mismo en virtud que con la práctica del mismo, se mejora la salud física y mental, pues se recrea y se relaja la mente, a la vez se eleva el nivel de autoestima y se contribuye al desarrollo de una vida plena, alegre y satisfactoria.

### ***Pregunta No. 9***

Considera sus compañeros que la práctica del béisbol, contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas en el ciclo de educación básica?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
SI	NO	SI	NO
181	47	79	21

De acuerdo a las respuestas anteriores, la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, afirman que la práctica del béisbol, contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas, pues a través de este deporte se desarrolla y/o fortalece la motricidad gruesa y la motricidad fina.

### ***Pregunta No. 10***

Consideran sus compañeros que la integración grupal, permite el desarrollo de las relaciones interpersonales en el ciclo de educación básica?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
SI	NO	SI	NO
171	57	75	25

Los datos anteriores indican que los estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, consideran que la integración grupal permite el desarrollo de las relaciones interpersonales a través de la convivencia, la cual a su vez promueve los siguientes valores: comunicación, solidaridad, confianza, comprensión, sociabilización, compañerismo, cooperación, etc.

### ***Pregunta No. 11***

Consideran sus compañeros que la cooperación, mejora el proceso de participación en el ciclo educación básica?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
SI	NO	SI	NO
204	24	89	11

Lo anterior indica que la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, coinciden que la cooperación mejora el proceso de participación, además de esto permite la ayuda mutua, motiva, da confianza y poco a poco contribuye a la pérdida de la timidez.

### **Pregunta No. 12**

Consideran sus compañeros que la solidaridad, desarrolla la conciencia de grupo, el respeto y la tolerancia en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
148	80	65	35

De acuerdo a las respuestas obtenidas, los estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, en su mayoría indican que la solidaridad desarrolla la conciencia de grupo, el respeto y la tolerancia, en virtud que promueve la convivencia, permite asociarse a una causa en común, lo que a su vez fomenta la tolerancia de los diferentes caracteres, el respeto y la conciencia de lo que realmente debe ser un equipo de trabajo, así como los objetivos que éste persigue.

### **Pregunta No. 13**

Consideran sus compañeros que el respeto mutuo, influye de manera positiva en la relación maestro-alumno en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
200	28	88	12

La opinión de la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, coinciden en que el respeto mutuo influye de manera positiva en la relación maestro-alumno, pues se establece una mejor comunicación, se coordinan de manera exitosa las actividades, se contrarrestan problemas de indisciplina y con el respeto nace el aprecio y la confianza.

### ***Pregunta No. 14***

Consideran sus compañeros que la amistad, mejora las relaciones entre escuela y comunidad?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>213</b>	<b>15</b>	<b>93</b>	<b>7</b>

Los datos anteriores indican que los estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, afirman que la amistad mejora las relaciones entre escuela y comunidad, pues a través de ella se promueve la comunicación, la convivencia y la ayuda mutua, en términos generales todo marcha mejor y se aúnan esfuerzos para el logro de objetivos comunes.

### ***Pregunta No. 15***

Consideran sus compañeros que el compañerismo, mejora el proceso de comunicación entre los alumnos y maestros del ciclo de educación básica?

<b><i>Respuestas</i></b>		<b><i>Porcentaje</i></b>	
<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>208</b>	<b>20</b>	<b>91</b>	<b>9</b>

La mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, manifiestan que el compañerismo mejora el proceso de comunicación entre los alumnos y maestros, en virtud que promueve la solidaridad, la convivencia y la comprensión, asimismo se comparten necesidades, intereses y problemas, se expresan las ideas con mayor confianza y se establece una mejor relación.



### **Pregunta No. 16**

Consideran sus compañeros que el entusiasmo, incide en forma positiva en la práctica de la recreación en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
166	62	73	27

Lo anterior indica que la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, consideran que el entusiasmo incide en forma positiva en la práctica de la recreación, pues es el requisito indispensable que debe poseerse para la práctica de este proceso, el cual motiva y facilita el logro de los objetivos previamente establecidos.

### **Pregunta No. 17**

Consideran sus compañeros que la diversión, genera hábitos para la vida democrática en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
158	70	69	31

De acuerdo a las respuestas anteriores, la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, indica que la diversión genera hábitos para la vida en democracia, en primer lugar porque quien se divierte: relaja, despeja su mente y convive con otras personas.

### **Pregunta No. 18**

Consideran sus compañeros que la amenidad, coadyuva en el desarrollo del carácter y la práctica de recreación en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
141	87	62	38

La opinión de la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, coinciden en que la amenidad coadyuva en el desarrollo del carácter y la práctica de la recreación, pues en un ambiente agradable la persona se desarrolla mejor, adquiriendo hábitos que forman y/o modifican el carácter e influyen a la vez positivamente en la práctica de la recreación, pues quien se recrea busca experimentar momentos gratos, placenteros, deleitables, etc.

### **Pregunta No. 19**

Consideran sus compañeros que el entretenimiento, es un elemento importante que despierta el interés para la práctica de la recreación en el ciclo de educación básica?

<b>Respuestas</b>		<b>Porcentaje</b>	
SI	NO	SI	NO
152	76	67	33

Los datos anteriores indican que los estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, afirma que el entretenimiento es un elemento importante que despierta el interés para la práctica de la recreación, pues el entretenimiento permite despejar y relajar la mente, encontrándose éste por consiguiente inmerso en la recreación, de manera que quien se recrea busca entretenerse.

## Pregunta No. 20

Consideran sus compañeros que la alegría, motiva el desarrollo de los deportes en el ciclo de educación básica?

<i>Respuestas</i>		<i>Porcentaje</i>	
SI	NO	SI	NO
189	39	83	17

De conformidad con las respuestas anteriores, se estableció que la mayoría de estudiantes encuestados en el ciclo de educación básica, consideran que la alegría motiva el desarrollo de los deportes, catalogándose ésta como el factor fundamental que permite disfrutar las actividades, haciendo más amena y agradable la vida social y cultural.

### 4.3. Interpretación de los Objetivos

La recreación incide positivamente en el proceso de aprendizaje de los alumnos del ciclo básico del municipio de Jalpatagua, departamento de Jutiapa. (según lo demuestra el promedio de las respuestas SI obtenidas con el cuestionario aplicado). Pues la recreación es un proceso que permite mejorar la salud física y mental, creando un ambiente agradable en el que se promueve la convivencia, la socialización y la disponibilidad del alumno, evitando la rutina diaria y haciendo más atractivo el proceso de aprendizaje (según lo demuestran las respuestas proporcionadas por catedráticos en las preguntas números 1, 3, 7 y 10). Asimismo promueve la conciencia de lo que es un verdadero equipo de trabajo y los objetivos que éste persigue, desarrolla habilidades y destrezas en los alumnos, transformándoles a la vez en seres: dinámicos, expresivos, reflexivos, etc. y desarrollando algunos valores como: solidaridad, comprensión, socialización, confianza y otros (según lo demuestran las respuestas proporcionadas por alumnos en las preguntas números 3, 4, 5, 9, 10 y 12).

La recreación social-deportiva no se practica constantemente en el ciclo de educación básica, el 57% de los catedráticos manifiestan que las autoridades educativas no le dan la importancia que merece dicho proceso, y

que algunos de ellos lo consideran pérdida de tiempo, por lo que se limitan a impartir contenidos programáticos, asimismo el 77% de los alumnos manifiestan situaciones similares (según lo demuestran las respuestas obtenidas en la pregunta No. 2).

La recreación despierta el interés de los alumnos, hacia el aprendizaje de las diferentes asignaturas, manifiesta en un 94% y en un 88% catedráticos y alumnos respectivamente, coincidiendo ambos que la recreación motiva el proceso de aprendizaje, relaja y fortalece la mente, evita la rutina diaria, existiendo mayor disponibilidad por parte del alumno cuando el ambiente es agradable y el proceso deja de ser tedioso (según se verifica en las respuestas obtenidas en la pregunta No. 3).

La recreación modifica la conducta del alumno en el proceso de aprendizaje, concuerdan en un 83% y en un 78% catedráticos y alumnos respectivamente, que la convivencia grupal promueve un cambio de conducta personal con múltiples características positivas. (según lo determinan las respuestas obtenidas en la pregunta No. 4).

## 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

No.	CONCLUSIONES	RECOMENDACIONES
1.	La recreación influye positivamente en el proceso de aprendizaje de los alumnos de ciclo básico.	1.1. Que se estimule la práctica de la recreación. 1.2. Que se ejecuten actividades recreativas en forma permanente.
2.	La práctica de la recreación social-deportiva es importante con los alumnos del ciclo básico.	2.1. Que se capacite a los docentes del ciclo básico sobre recreación. 2.2. Que se elaboren y/o implementen proyectos de recreación 2.3. Que en la medida de lo posible los directores de los centros educativos, se agencien de instalaciones adecuadas para la realización de actividades recreacionales.
3.	La recreación despierta el interés de los alumnos hacia el aprendizaje de las diferentes asignaturas.	3.1. Que se ejecuten actividades recreativas acordes a cada asignatura. 3.2. Que se integren actividades recreativas y contenidos programáticos. 3.3. Que se adecuen las actividades recreativas a las necesidades físicas y emocionales de los alumnos.
4.	La recreación modifica la conducta del alumno en el proceso de aprendizaje.	4.1. Que se sistematicen las actividades recreativas que actualmente se practican a nivel de cada centro educativo 4.2. Que se aproveche el aporte personal de las presente investigación.

## 6. BIBLIOGRAFIA

1. AGALLO BARRIOS, Armando G. Dinámica de Grupos. Editorial Piedra Santa Guatemala 1993.
2. CENTRO DE ESTUDIOS INTEGRADOS DE DESARROLLO COMUNAL. Técnica Participativas. Editorial Praxis México 1990.
3. CONFAMILIAR BARRANQUILLA. Seminario Internacional de Recreación.
4. CONGRESO DE LA REPUBLICA. Constitución Política de la República de Guatemala. Ediciones MacDonal Guatemala 1996.
5. CONGRESO DE LA REPUBLICA. Ley de Educación Nacional. Impresos Librería Jurídica Guatemala 1996.
6. ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN FISICA. El Juego y la Recreación como Motivación para la Educación Física. Impresos Edi-Art 1981.
7. ESCUELA PRIVADA DE EDUCACIÓN FISICA. Derechos de los Escolares a la Recreación. Guatemala 1996.
8. GOMEZ, César. Recreación (conferencia) Fondo de inversión Social Jutiapa 1996.
9. GRUPO EDITORIAL OCEANO. Diccionario Océano. Editorial Carbajal Colombia 1990.
10. LEMUS, Luis Arturo. Temas Fundamentales. Editorial Piedra Santa Guatemala, C. A. 1991.
11. MATHEU, Marco Antonio. Juegos Recreativos. Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala.

- Guatemala 1984.
12. MINEDUC. Legislación Educativa. Impresos Cenaltex Guatemala 1993.
  13. MINEDUC. Revista de orientación Pedagógica "El Maestro". Guatemala, C. A. 1973.
  14. MORALES CORDOVA, Jesús. Manual de Recreación Física. Editorial Limusa, S. A. México 1990.
  15. NERECL, Imideo Giuseppe. Hacia una Didáctica General Dinámica. Editorial Kapelusz Buenos Aires 1985.
  16. P.D.H. MINEDUC, ASIES. Derecho de la Recreación. Guatemala 1992.
  17. RAMOS, Francisco. II Congreso Nacional de Educación Física, Deportes y Recreación.
  18. SIMAC. Guías Curriculares del Ciclo De Educación Complementaria CEC. Impresos Litográficos de Fotomecánica de León. Guatemala 1991
  19. SIMAC. Bases y Elementos de la Adecuación Curricular. Impresos Delegados y Cía. Ltda. Guatemala C.A. 1998.
  20. UNICEF. Convención Sobre los Derechos del Niño. Impresos Arti-Grafic Alesco, S.A. Guatemala.

## 7. ANEXOS

### A. Instrumento.

**Universidad de San Carlos de Guatemala**

**Facultad de Humanidades**

**Sección Jutiapa**

**Instrucciones:** por favor lea detenidamente cada una de las interrogantes que fundamentan la tesis **"LA RECREACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL MUNICIPIO DE JALPATAGUA"**, para optar al grado de Licenciado en Pedagogía y Ciencias de la Educación, marcando con una "X" la palabra SI cuando la interrogante sea afirmativa y la palabra NO si es negativa y escriba el por qué de cada interrogante.

1. ¿Consideran sus compañeros que la recreación, influye en el proceso de aprendizaje en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

2. ¿Consideran sus compañeros que se practica con frecuencia la recreación en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

3. ¿Consideran sus compañeros que la recreación, despierta el interés hacia el aprendizaje de las diferentes asignaturas en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_



4. ¿Consideran sus compañeros que la recreación, modifica la conducta hacia el proceso de aprendizaje de las diferentes asignaturas en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

5. ¿Consideran sus compañeros que la práctica del basquetbol, mejora la salud física y mental en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

6. ¿Consideran sus compañeros que la práctica del fútbol, despierta el interés en el proceso de aprendizaje en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

7. ¿Consideran sus compañeros que la práctica del voleibol, promueve la socialización en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

8. ¿Consideran sus compañeros que la práctica del atletismo, mejora el control emocional y la confianza en sí mismo en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

9. ¿Consideran sus compañeros que la práctica del béisbol, contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

10. ¿Consideran sus compañeros que la integración grupal, permite el desarrollo de la relaciones interpersonales en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

11. ¿Consideran sus compañeros que la cooperación mejora el proceso de participación en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

12. ¿Consideran sus compañeros que la solidaridad, desarrolla la conciencia de grupo, el respeto y la tolerancia en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

13. ¿Consideran sus compañeros que el respeto mutuo, influye de manera positiva en la relación maestro-alumno en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

14. ¿Consideran sus compañeros que la amistad, mejora las relaciones entre escuela y comunidad?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

15. ¿Consideran sus compañeros que el compañerismo, mejora el proceso de comunicación entre los alumnos y maestros del ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

16. ¿Consideran sus compañeros que el entusiasmo, incide en forma positiva en la práctica de la recreación en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

17. ¿Consideran sus compañeros que la diversión, genera hábitos para la vida democrática en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

18. ¿Consideran sus compañeros que la amenidad, coadyuva en el desarrollo del carácter y la práctica de la recreación en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

19. ¿Consideran sus compañeros que el entretenimiento, es un elemento importante que despierta el interés para la práctica de la recreación en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

20. ¿Consideran sus compañeros que la alegría, motiva el desarrollo de los deportes en el ciclo de educación básica?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

## **B. Actividades Recreativas.**

### **1. Juegos Recreativos en Grupo.**

Son los que se realizan entre determinado número de participantes y permiten la cooperación, solidaridad, respeto y comunicación entre sí.

#### **La Cadena**

**TIPO:** Persecución. Competencia de grupo. Propio para niños y niñas mayores de 7 años. Mínimo 10 participantes.

**CAMPO DE JUEGO:** Limitado, plano y de dimensiones variables de acuerdo con el número de participantes. Se recomienda su práctica en piso de tierra, arena o pasto.

**MATERIAL:** Material para marcar el campo de juego.

**OBJETIVOS:** Practicar la carrera, así como enseñanza de fintas y cambios de dirección para atacar y defenderse. Trabajo de grupo.

**ORGANIZACION:** El maestro escogerá a un alumno, que comenzará el juego. Los demás se distribuirán en todo el campo de juego.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor o director del juego hará una breve explicación y una demostración práctica con 3 ó 4 participantes de cómo se forma la cadena.

A una señal o silbatazo del profesor, el alumno escogido para iniciar el juego procederá a perseguir a sus compañeros, tratando de tocarlos en cualquier parte del cuerpo.

Cuando haya tocado a uno, éste pasará a formar la cadena con el compañero que lo tocó, cogiéndose de una mano. Los dos perseguirán a sus compañeros tratando de tocar a otro, y una vez conseguido esto, éste último pasará a formar la cadena con los otros dos. Los tres perseguirán a sus compañeros, hasta que quede un alumno sin ser tocado y la cadena formada por los compañeros restantes. Como premio, el último alumno, que no fue tocado, pasará a iniciar el juego como perseguidor.

#### **REGLAS:**

- La cadena no se puede romper, es decir, ningún alumno que forma la cadena podrá soltarse de las manos.

- Solamente los extremos de la cadena son los que pueden tocar a un compañero.
- Los participantes que son perseguidos no podrán salirse de los límites establecidos del campo de juego; el perseguido que lo haga para evitar ser tocado se considerará como tal y pasará a formar parte de la cadena

## **Los Gallos**

**TIPO:** Recreación y acondicionamiento. Propio para niños de más de 10 años. También lo pueden ejecutar jóvenes y adultos.

**CAMPO DE JUEGO:** Se puede realizar en cualquier terreno plano, pero de preferencia de tierra, pasto o madera.

**MATERIAL:** Gises u otro material que sirva para pintar dos líneas paralelas separadas 10 metros una de la otra. Listones de colores de 25 cms.

**OBJETIVOS:** Enseñar al alumno a saltar sobre un pie; sostenerse en equilibrio; a defenderse y a atacar. Sirve para fortalecer las piernas e inculca la cooperación para sumar puntos y ayudar al triunfo de su grupo.

**ORGANIZACION:** El grupo se forma en dos hileras; no debe ser menor de 20 ni mayor de 40, estar perfectamente estaturados y cuidar nivelarlos en peso y estatura. Cada hilera se colocará en una de las líneas paralelas señaladas previamente. Darán flancos al centro, quedando uno frente al otro, sentados atrás de la línea y con intervalos amplios. Cada grupo usará un color de listón que lo identifique, atado en un brazo.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor hará previamente una demostración práctica con dos alumnos.

El primer alumno de cada fila, ya parado, se cogerá un pie con la mano contraria por atrás del muslo del pie de apoyo.

El brazo libre lo flexionará pegándolo al costado.

A la voz o silbatazo del maestro, saldrán saltando sobre un pie a chocar con el costado del brazo flexionado, tratando de hacer perder el equilibrio al contrario para que caiga o suelte el pie. El primero que lo logre, ganará un punto para su equipo; el equipo que logre el mayor número de puntos será el triunfador.

## **REGLAS:**

- Se pierde un punto al soltar el pie, al apoyar los dos pies en el piso o caerse.
- No se permite pegar con la cabeza, con el codo o con la rodilla. Cuando un competidor derribe a otro en cualquiera de estas formas, perderá.
- El choque debe ser con el brazo al cuerpo.
- Una vez terminado su turno deben regresar a sentarse en su lugar.
- Las filas deben conservar su lugar mientras dure el juego. El grupo que no obedezca esta disposición se le restarán puntos.

## **Calles y Callejones**

**TIPO:** Persecución, para niños y niñas de 10 años en adelante.

**CAMPO DE JUEGO:** Cualquier terreno plano, libre de obstáculos y con dimensiones variables de acuerdo al número de participantes.

**MATERIAL:** Un silbato.

**OBJETIVOS:** Recrearse. Reaccionar con rapidez a un ordenamiento. Cooperar con el grupo.

**ORGANIZACION:** Una vez estaturado el grupo, se forma en hileras con un frente mínimo de 4 y un fondo mínimo de 6. El grupo queda formado en 6 filas de 4 alumnos cada una; los alumnos de cada fila se cogen de las manos y con los brazos semiextendidos forman los callejones. A una voz o señal del profesor el grupo se suelta de las manos y da flanco derecho o izquierdo, formando filas de 6 alumnos, los que cogidos de las manos con los brazos semiextendidos forman las calles.

Se designan dos alumnos, de los cuales uno será el perseguido y el otro será el perseguidor.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor dará una clara explicación del juego y hará una demostración práctica. Una vez entendido se procederá al desarrollo del juego. Para iniciar el juego los alumnos, cogidos de las manos, deberán formar las calles y los callejones.

Cada vez que suene el silbato todo el grupo se soltará de las manos y dará flanco derecho o izquierdo, volviendo a cogerse de las manos. El perseguido y el perseguidor solamente pueden usar las calles y los callejones para correr, no debiendo cruzar las líneas formadas por los alumnos. El profesor, atento al desplazamiento del perseguido, procurará hacer sonar el silbato cuando el perseguidor se encuentre muy cerca del perseguido o cuando se encuentren uno frente al otro en calles o callejones diferentes. Cabe enfatizar que del buen uso del silbato depende el interés y la emotividad del juego. Durante el desarrollo del juego se cambian las parejas tantas veces como el profesor indique.

La pareja de perseguido y perseguidor se sustituirá por la pareja que el profesor señale de los alumnos que forman las calles o callejones, de tal manera que ninguna fila quede incompleta.

### **REGLAS:**

- No se pueden romper las cadenas formadas por los brazos.
- No se permite pasar por debajo de los brazos.

### **Pasar por debajo de los Brazos.**

**TIPO:** Recreacional. Juego de conjunto. Propio para niños y niñas de 8 años en adelante. También lo pueden practicar personas adultas.

**CAMPO DE JUEGO:** Cualquier terreno plano, libre de obstáculos.

**MATERIAL:** Un silbato.

**OBJETIVOS:** Permite la participación de grandes grupos. Ayuda al participante a cooperar con su pareja estimulándose continuamente, y a poner todo su entusiasmo y esfuerzo en bien del grupo.

**ORGANIZACION:** Los participantes, que pueden ser cuarenta o más, se forman en grupos compuestos de 8 parejas como mínimo y 10 parejas como máximo; cada grupo deberá estaturarse perfectamente de la primera a la última pareja, de tal manera que una pareja no esté integrada por un alumno alto con uno de estatura baja.

Para realizar el juego se necesitan dos grupos de ocho parejas para que puedan competir.

Cada pareja, cogida de las manos izquierda y derecha elevará los brazos hasta formar un pasadizo o túnel.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor dará una breve explicación acerca del juego y hará una demostración práctica con uno de los grupos.

Al sonar el silbato, la última pareja, la de los más bajos, sin soltarse de las manos y agachándose pasará por debajo de los brazos de las demás parejas e irá a formarse al frente de la primera pareja, subiendo inmediatamente los brazos. Este recorrido debe hacerse lo más rápido posible, pues las parejas lo irán haciendo una atrás de la otra, hasta terminar como empezaron.

Ganará el grupo que primero quede formado como empezó.

**REGLAS:**

- No se permite soltarse de las manos.
- Las parejas pasarán en riguroso orden y sin perder la continuidad.
- Al terminar su recorrido, el grupo debe quedar formando el pasadizo o túnel.

### **Las Culebras**

**TIPO:** Juego motor de conjunto para descubrir habilidades. Propio para niños y niñas de 11 años y mayores. Cantidad mínima de participantes: 20.

**CAMPO DE JUEGO:** Cualquier espacio amplio y parejo, preferentemente pasto, madera o tierra bien regada.

**MATERIAL:** Un silbato.

**OBJETIVOS:** Lograr la atención de todos los componentes del equipo (culebra) para coincidir con los movimientos del jefe. Cooperar en bien del grupo.

Conocer las habilidades de los alumnos. Recrearse.

**ORGANIZACION:** Los alumnos participantes integrarán dos grupos, cuidando que queden nivelados en número, talla, y peso; nunca deben competir altos contra bajos. Si el grupo es muy numeroso se formarán cuatro "culebras", dos atendidas por el profesor y las otras dos por un ayudante.



El alumno más habilidoso se colocará al frente de la culebra y los demás, cogidos fuertemente por la cintura del compañero de adelante, formarán una especie de cadena. El alumno de enfrente dirigirá y controlará a la "culebra". Los grupos-culebras quedarán una frente a la otra, a una distancia de 3 a 4 metros.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** Una vez dada la explicación del juego y la demostración con las culebras, se iniciará el juego a una señal o silbatazo del profesor.

El alumno de enfrente conducirá a su grupo haciendo movimientos que le permitan romper, en alguna de sus partes, la cadena que forma la culebra enemiga, cuidando a la vez que no sea rota la suya.

Cuando una culebra ha sido fraccionada, la parte que se ha desprendido de su grupo pasará a formarse atrás de la culebra contraria. El juego terminará cuando un equipo haya aniquilado totalmente al otro.

Si alguno de los que integran la culebra se resiste a que sea rota la cadena y por este motivo caen uno o dos alumnos, inmediatamente debe ser parado el juego para evitar que los alumnos sean arrastrados y puedan ser lastimados.

Si el juego se repite, puede cambiarse el alumno de enfrente para que dirija a sus compañeros.

Si son cuatro culebras, al repetir el juego se pueden enfrentar las ganadoras por un lado y las perdedoras por otro. En esta forma se puede seguir repitiendo el juego.

### **REGLAS:**

- Cada culebra se esforzará en dividir a su enemiga.
- Las culebras se desplazarán en todas direcciones, pero sin que sus elementos se suelten entre sí.
- Si algún jugador se suelta por temor antes de que la culebra contraria ataque, dicho alumno pasará a formar parte de la otra culebra.
- Para evitar que los jugadores se golpeen o se esfuercen en resistir para evitar que sea rota la cadena, pudiendo ocasionarse caídas, el alumno que resiste puede soltarse y permitir el paso a toda la culebra contraria.
- La fracción desprendida de una culebra se formará inmediatamente en el extremo de la otra culebra.

## **Dale Leña**

**TIPO:** De persecución y defensa. Para la práctica de la velocidad. Propio para niños y niñas de 10 años y mayores. Cualquier número mayor de 15 participantes.

**CAMPO DE JUEGO:** Una superficie amplia que permita el desarrollo del juego con absoluta seguridad para los participantes.

**MATERIAL:** Una toalla anudada por un extremo, un cinturón sin hebilla, una vejiga inflada u otro objeto blando. Silbato.

**OBJETIVO:** Enseñar al alumno a correr en círculo; practicar la carrera de velocidad; desarrollar su habilidad para evitar los golpes. Recrearse.

**ORGANIZACION:** Todos los alumnos, cogidos de las manos, forman un círculo, luego se sueltan de las manos y cada participante coloca sus manos atrás con las palmas hacia arriba y la vista siempre al frente. Se escoge a un alumno para que inicie el juego, al que se le da el objeto preparado. Será el perseguidor.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor explicará claramente la mecánica del juego y hará una demostración práctica con uno o dos alumnos. Una vez entendido el juego, éste se iniciará con una indicación del profesor (voz, señal o sonando el silbato). El perseguidor, con el objeto para golpear en la mano, empieza a correr alrededor del círculo y en cualquier momento coloca la toalla, el cinturón, etc., en las manos de algún compañero del círculo. Este de inmediato golpea, de la cintura hacia abajo, al compañero que se encuentra a su derecha, quien correrá a toda velocidad alrededor de sus compañeros hasta llegar al lugar que ocupaba inicialmente. El perseguidor una vez que entrega el objeto, ocupa el lugar que tenía el que recibió la toalla, cinturón o vejiga. Así, continúa el juego hasta que pase un buen número de alumnos a ser perseguidor o cuando el profesor indique la terminación.

### **REGLAS:**

- El perseguidor debe golpear al compañero de la cintura hacia abajo. Si golpea arriba de la cintura el profesor parará el juego y dará el cinturón o toalla al perseguido, quien golpeará a su perseguidor.
- Los alumnos que forman el círculo permanecerán en posición de firmes y con las manos atrás.
- No se podrá golpear al compañero cuando haya conseguido llegar a su lugar.

## **2. Juegos Predeportivos**

Son los que permiten realizar actividades de iniciación o introducción al deporte, como por ejemplo: el fútbol, basquetbol, voleibol, etc.

### **Alcánzame**

**TIPO:** Introducción al atletismo, carreras en curva. Propio para hombres y mujeres de 10 años y mayores. Mínimo de participantes 30.

**CAMPO DE JUEGO:** Area plana, libre de obstáculos, con piso de tierra, asfalto, madera, etc. Se recomienda que para este juego los participantes usen zapatos tenis.

**MATERIAL:** Estafetas, pañuelos, cinturones y banderines, que los corredores llevarán en la mano para entregarlos a su compañero.

**OBJETIVO:** Enseñar a los alumnos a correr en curva. Deben correr sobre las puntas de los pies. Descubrir a los alumnos más veloces. Recrearse.

**ORGANIZACION:** El grupo, estaturado del más alto al más pequeño, se numerará por dos, obteniéndose así dos equipos integrados por 15 competidores. Los números dos se irán a formar al final del más pequeño en línea en una fila; acto seguido, se numeran los dos equipos del 1 al 15, empezando por el más alto de cada equipo.

En seguida se tomarán de las manos y formarán un círculo, cuidando que el número 15 quede al lado del número 1 del otro equipo. Los números 1 tendrán la estafeta o algún otro objeto que el profesor haya preparado.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor hará una breve explicación del juego, y para mayor comprensión se realizará una demostración práctica con los números 1 ó 15 de cada equipo.

A la señal u orden del profesor se iniciará el recorrido. Saldrán los números uno, y corriendo alrededor tratarán de reducir la distancia que los separa. Al llegar a su lugar el número dos lo estará esperando en posición de corredor en su lugar, pero afuera del círculo, para que una vez que reciba la estafeta salga a correr como lo hizo el número 1. El 2 entregará la estafeta al número 3, y así sucesivamente hasta que corra el número 15, quien termina el recorrido. Una vez entregada la estafeta el corredor deberá colocarse en su lugar. La estafeta se entrega con la mano izquierda y se recibe con la mano derecha.

Cuando corra el número 15, éste deberá levantar los brazos para señalar que terminó y está en su lugar.

### **REGLAS:**

- Ningún competidor saldrá sin haber recibido la estafeta.
- La estafeta será entregada, no aventada.
- Si la estafeta cae cuando se entrega o al ir corriendo, debe ser recogida por el mismo corredor, pues no puede ser ayudado por algún compañero.
- No se puede correr sin estafeta.
- Los demás competidores que forman el círculo deben conservar su lugar, sin desplazarse y menos estorbar al compañero que esté corriendo.

### **Caza de Pájaros**

**TIPO:** De adiestramiento. De iniciación deportiva. Propio para niños y niñas de 11 años y mayores. Mínimo de participantes 24.

**CAMPO DE JUEGO:** Cancha de basquetbol; si no la hubiera se traza un área de las mismas medidas, aproximadamente. El piso debe ser de asfalto, cemento, madera o tierra bien regada; para no levantar polvo.

**MATERIAL:** Dos pelotas de basquetbol o voleibol. Gises para trazar el área de juego.

**OBJETIVOS:** Enseñar a los alumnos a esquivar los golpes de la pelota mediante saltos, fintas, flexiones de piernas y del tronco, etc. Enseñanza y práctica de los pases con dos manos, con una mano y bote de la pelota.

**ORGANIZACION:** Se forman dos partidos; uno de cazadores (3) y otro de pájaros. Por cada 7 pájaros se designa un cazador. Los pájaros se desplazan por todo el campo, pero sin salirse de las líneas que lo limitan, siempre listos para evitar ser tocados por la pelota. Los cazadores se pueden mover libremente alrededor del campo pasándose el balón o lanzándolo en el momento oportuno para pegarle a algún pájaro en cualquier parte de su cuerpo (menos en la cabeza).

El pájaro que es tocado por la pelota lanzada será cazado y se convertirá en cazador. El juego termina al eliminar a todos los pájaros. De ser posible, los pájaros deberán llevar un distintivo de color en un brazo.

### **REGLAS:**

- Los cazadores deberán hacer una serie de pases entre si antes de intentar cazar a un pájaro.
- Los pájaros, moviéndose y tratando de desviar la pelota con las manos, evitarán ser cazados, pero una vez que la pelota toque alguna parte de su cuerpo se convertirán en cazadores.
- Cuando la pelota lanzada pegue a dos pájaros, el que haya sido tocado en primer lugar será el eliminado y se convertirá en cazador.
- Los cazadores cuidarán de no golpear en la cabeza a los pájaros.

### **Driblando**

**TIPO:** Relevo predeportivo para basquetbol y fútbol. Propio para niños y niñas de 11 años y mayores. Cantidad mínima de jugadores: 20.

**CAMPO DE JUEGO:** Cancha de basquetbol y un espacio amplio para fútbol, perfectamente plano, sin hoyos y hondonadas; si es de tierra, que esté bien regado para evitar polvaredas. Se pintan carriles por los que se debe conducir la pelota; el carril para basquetbol de un metro de ancho y el de fútbol de 1.50 metros de ancho.

**MATERIAL:** Tres o más pelotas de basquetbol y fútbol, de acuerdo con el número de equipos que se integren. Pintura para trazar los carriles. Silbato y un cronómetro.

**OBJETIVO:** Enseñar a conducir el balón botándolo con una y otra mano en una misma dirección; la pelota de fútbol se deberá conducir rodándola con la parte interna de los pies, por un carril o zona limitada, de tal manera que la pelota siempre se encuentre lo más cerca de los pies del conductor.

Primeramente se hará sin tiempo, aprovechando la velocidad de cada participante, y después se tomará el tiempo para saber qué grupo lo ha hecho más rápido y mejor.

**ORGANIZACION:** Se forma el grupo estaturándolo del más alto al más bajo; después se numera por dos; los números dos pasan a la derecha de los unos, formando dos equipos de

10 alumnos cada uno. Cada equipo se coloca atrás de la línea de la cancha, entre la canasta y el extremo de la cancha y frente al carril que se pintó en el campo. Donde termina el carril y sobre la línea final de enfrente se coloca un poste, objeto o alumno para que el conductor del balón le dé vuelta, y sin tocarlo regrese a su equipo y entregue el balón al compañero siguiente. El primer alumno de cada equipo tendrá un balón de basquetbol o de fútbol para iniciar el recorrido. Si los alumnos son menores, el carril se pinta hasta la línea central de la cancha y en dicha línea se coloca el poste, objeto o alumno. La distancia irá aumentando de manera proporcional a la edad de los participantes. Si se trata de conducir la pelota de fútbol, el carril tendrá una longitud mínima de 35 a 40 metros. Si el grupo es muy numeroso y el área de juego lo permite, se trazarán tantos carriles como equipos de 10 jugadores se puedan formar.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor explica con brevedad y claridad en qué consiste el relevo y hará una demostración práctica del recorrido con algún alumno. Cuando esté entendido el mecanismo del mismo se iniciará en forma de competencia entre los equipos.

A la señal dada por el profesor o a un silbatazo de éste el primer alumno de cada equipo iniciará el recorrido botando la pelota de basquetbol o rodando la pelota de fútbol con los pies hasta donde se halle el poste, objeto o alumno, le dará vuelta sin tocarlo y regresará hasta su equipo, por la derecha del segundo y entregando el balón con las manos y con los pies el de fútbol. Cuando el segundo tenga el balón en las manos y el de fútbol quieto a sus pies, puede salir a hacer el recorrido como lo hizo el primero, entregar la pelota y formarse al final del grupo. En la misma forma correrán todos los elementos del equipo. Cuando el último entregue el balón o la pelota al primero, éste levantará los brazos con el balón o pelota para indicar que han terminado.

Cuando hayan terminado todos los equipos el profesor indicará quién fue el triunfador.

#### **REGLAS:**

- La pelota debe botarse y conducirse con los pies, siempre dentro del carril.-- El bote del balón debe coincidir con dos pasos del conductor.
- El balón no debe ser golpeado sino empujado con la mano abierta de arriba hacia abajo.
- La pelota no debe rodar más de 1.50 metros adelante de conductor. Es falta cuando la pelota rueda mayor distancia.
- Se le debe golpear como indique el profesor; primero con la parte interna de los

pies, y después con la parte externa, más nunca con la punta del pie.

- Si la pelota sale del carril por alguna causa, el conductor debe recogerla y regresar al lugar por donde salió e iniciar su recorrido botando o rodando la pelota. Si no se hace así, su equipo tendrá una falta.
- Tanto la pelota de basquetbol como la de fútbol deben ser entregadas al compañero siguiente y nunca hacer un pase; si no se entrega el equipo tendrá una falta.

## **Pasa y Encesta**

**TIPO:** Juego de iniciación deportiva. Propio para niños y niñas de 12 años y mayores que se están iniciando en el aprendizaje del basquetbol. Cantidad mínima de participantes: 20.

**CAMPO DE JUEGO:** Una cancha de basquetbol, con dos carriles trazados de la línea final derecha hacia el tablero contrario. El carril tendrá 5 metros de ancho como mínimo.

**MATERIAL:** Pelotas de basquetbol, tantas como equipos se formen. Silbato.

**OBJETIVOS:** Reafirmar la enseñanza acerca de los pases y tiros a la canasta. Aplicar la técnica de los pases con los participantes en movimiento. Saber llegar cerca del tablero para encestar en la forma indicada por el profesor, con las dos manos o con una mano. Cooperar en bien del grupo.

**ORGANIZACION:** El grupo se divide en dos equipos bien nivelados en estatura. Cada equipo se organiza en parejas. Cada grupo de parejas se coloca en la mitad de la línea final a la derecha del tablero, de manera opuesta, en la cancha de basquetbol, atrás del carril trazado; los números uno se colocan en la otra línea. Un alumno de la pareja de cada equipo tendrá en su poder un balón de basquetbol. El profesor deberá designar un ayudante para vigilar a un equipo y cuidar que se cumplan las reglas del juego.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor explicará con claridad cómo se hace el recorrido y el enceste, y hará una demostración práctica con una pareja de cada grupo; una vez entendido el juego, éste se iniciará a la indicación del profesor.

Las parejas saldrán corriendo hacia su canasta por la línea del carril; cada dos pasos se hará el pase de la pelota al compañero. En el recorrido cada jugador hará seis pases, cuando menos. El que llegue primero a la canasta encestará la pelota; cuando lo haya conseguido el compañero encestará la pelota. Cuando hayan enceestado los dos, regresarán

corriendo y pasando la pelota, hasta entregarla en las manos del compañero de la pareja que sigue, la que hará el mismo recorrido en la forma como lo hizo la pareja anterior. Así continuarán las otras parejas de cada grupo. El profesor, después de consultar a su ayudante y de hacer el cómputo de faltas, indicará qué equipo fue el ganador. El profesor señalará el tipo de pase que debe hacerse en cada recorrido.

### **REGLAS:**

- No deben dar más de dos pasos para hacer el pase.
- Mientras el profesor no cambie el tipo de pase, los jugadores deberán realizar el mismo pase.
- Cuando un jugador con la pelota en su poder dé tres o más pasos con ella sin pasarla, será falta.
- El que enceste no debe pasar la pelota al compañero, sino que éste al ver que la bola ha entrado correrá a cogerla y encestarla. De lo contrario será falta.
- Cuando una pelota escape a uno de los compañeros por un mal pase o una mala recepción, la pareja debe detener su carrera mientras se recoge la pelota y continuar el recorrido desde el lugar en donde escapó la bola. Si la pareja no lo hiciera así tendrá una falta.
- La pelota será entregada en las manos de alguno de la pareja siguiente, nunca con un pase. Si se hace pasando cometerá falta.

### **Más Arriba**

**TIPO:** De iniciación deportiva hacia el voleibol. Propio para niños y niñas de 10 años y mayores. Cantidad mínima de competidores: 24 participantes.

**CAMPO DE JUEGO:** Una cancha de voleibol o un patio plano con piso de concreto, asfalto o de tierra bien regado para evitar polvaredas.

**MATERIAL:** Dos o más postes graduados de 3 metros de altura y dos o más cuerdas de 13 metros de largo. A partir de 1.50 metros de altura del poste se clava un clavo cada 10 centímetros hasta 2.80 metros, en una de las caras del poste. En los clavos de cada poste se coloca la cuerda bien tirante, que en sus extremos tendrá amarrado un peso o serán detenidas por dos niños. Dos o más pelotas de voleibol. Un silbato.



**OBJETIVOS:** Reafirmar el aprendizaje del boleó por arriba. El alumno adoptará la posición correcta para el boleó, de tal manera que siempre golpee la pelota a la altura de la cabeza, enviándola a su compañero por arriba de la cuerda.

**ORGANIZACION:** Se divide el grupo en dos equipos de 12 participantes; cada equipo se divide, a su vez, en dos partes de 6 competidores, los cuales se colocan uno frente al otro a cada lado de la cuerda y a una distancia de 4 metros, separados de la cuerda. El profesor cuidará que en cada equipo haya jugadores cuya técnica de boleó sea igual para que pueda haber competencia.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor explicará con toda claridad cuál será la trayectoria de la pelota y la forma en que ésta debe ser golpeada para no incurrir en falta. Hará una demostración práctica del juego con un equipo para que todos los participantes se den cuenta de la mecánica del mismo. Cuando lo anterior se haya comprendido, el profesor dará una pelota a cada equipo y a una señal suya principiará la competencia, enviando la pelota por arriba de la cuerda y boleándola correctamente al compañero de enfrente, quien boleando la regresará al otro grupo. El competidor que vaya golpeando la pelota pasará a colocarse atrás de su grupo. El equipo que termine primero y con el menor número de faltas será el ganador. A cada repetición del juego la cuerda se irá subiendo 10 centímetros o más, según determine el profesor y de acuerdo con la calidad de los boleadores.

### **REGLAS:**

- Es falta cuando la pelota boleada pase por debajo de la cuerda.
- Es falta cuando la pelota pegue en la cuerda e impida ser boleada.
- Es falta cuando la pelota sea golpeada con los brazos extendidos.- Es falta cuando se boleé de abajo hacia arriba.

### **3. Juegos propios para Festivales**

Son los que se realizan en las fiestas, con el fin de fomentar la recreación, despiertan en los participantes y entre los asistentes: entusiasmo, alegría, solidaridad, integración, etc.

#### **Dar de Comer al Vecino**

**TIPO:** Recreacional. De esparcimiento. Propio para niños y niñas de 11 años y mayores.

**Máximo de participantes:** 10, que deberán presentarse en short, playera y zapatos tenis blancos.

**CAMPO DE JUEGO:** Cualquier espacio con el piso parejo que permita la colocación de los participantes, siempre de perfil al público.

**MATERIAL:** 10 sillas o bancos; 10 platos y 10 cucharas dulceras; 10 vendas de color o pañuelos para los ojos; preparar suficientes claras de huevo, azúcar y colores vegetales para batirlas hasta que estén a punto de turrón, suficiente para servirse en diez platos o en menos, si son menos parejas. En vez de turrón se puede emplear dulce de zapote prieto, si es tiempo de zapotes. Tener preparados tres recipientes con agua limpia y toallas, para que los participantes se puedan limpiar la cara. **OBJETIVOS:** Proporcionar un momento de alegría a los participantes y a los asistentes. Demostrar sus buenos hábitos para comer y dar de comer en la boca a su vecino. Saber usar los implementos (platos y cucharas).

**ORGANIZACION:** Se forman dos equipos con cinco comensales cada uno. Un equipo será rojo y el otro verde o de los colores que determine el profesor. Se sientan uno frente al otro, en las sillas o bancos que ha sido colocados previamente en forma de cinco de oros, de tal manera que las rodillas de ambos queden juntas; a los participantes se les vendarán los ojos, de manera que no vean al de enfrente. Antes de darles el plato deberán saludarse con la mano derecha; esto servirá para darse cuenta a que distancia se encuentran uno del otro. En seguida se les entregará el plato con turrón pintado que sostendrán con la mano izquierda y la cuchara con la mano derecha.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** Antes de dar principio al juego el profesor dará una clara explicación del mismo, usando el micrófono de tal manera que todos los presentes se den cuenta de cómo se desarrolla el juego y que conozcan los objetivos que se buscan.

El profesor hará una demostración con alguna de las parejas, conduciendo el brazo con la cuchara hasta la boca de otro, auxiliado por un ayudante que conducirá el brazo del otro participante. A una indicación del profesor o sonido del silbato comenzará el juego. Cada participante tomará con la cuchara turrón del plato y tratará de darle en la boca a su vecino; una vez hecho lo anterior repetirá la acción hasta terminar el contenido del plato.

El juego termina cuando el profesor lo considere prudente o haya terminado el tiempo concedido. El triunfador será el participante que tenga menos turrón en el plato o el equipo que en el total de los platos se observe menos cantidad de turrón y tengan el menor número de faltas.

Al terminar el juego el ayudante del profesor quitará las vendas a los participantes y recogerá los platos y las cucharas. Se retirarán las sillas o bancos y se conducirá a los participantes al lugar en donde se puedan asear.

### **REGLAS:**

- Las vendas no deben ser de tela transparente y deben estar bien colocadas para evitar que los participantes se vean.
- Es forzoso que la cuchara con turrón trate de encontrar la boca del vecino.
- No está permitido arrojar el turrón con la cuchara al vecino.

### **Carrera de Plátanos**

**TIPO:** Relevé individual. De recreación. Propio para niños y niñas de 10 años y mayores. Número mínimo de participantes: 21. Deben actuar con uniforme de gimnasia.

**CAMPO DE JUEGO:** Una superficie con piso de asfalto, mosaico o madera. Puede ser un patio o un gimnasio.

**MATERIAL:** Veintiún plátanos, procurando que sean del mismo tamaño y maduros. Tres mesitas, tres sillas y tres cestos o cajas chicas de cartón para basura. Tres cartulinas chicas: una roja, otra verde y la tercera azul (un color para cada equipo). Gises para trazar las líneas de salida. Un silbato. Tres estafetas.

**OBJETIVOS:** Practicar la carrera de velocidad. Demostrar sus buenos hábitos para comer plátanos; hacerlo rápido sin llegar a atragantarse. Cooperar en bien de su equipo. Recreación para el participante y para el público.

**ORGANIZACION:** Enfrente de cada línea de salida, a una distancia de 15 a 20 metros, se colocan una mesita, una silla y un cesto para basura. Sobre la mesa se colocan 7 plátanos.

Atrás de cada línea de salida se coloca a los tres equipos: rojo, verde y azul, debidamente estaturados del más alto al más bajo. En cada mesa habrá un ayudante del profesor encargado de que el participante ejecute correctamente sus actos e informe al profesor, al final, las faltas en que haya incurrido el equipo para rendir el fallo definitivo.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** Cuando esté listo el campo, con los participantes y todos los elementos para realizar el relevé, el profesor dará una breve explicación práctica

con un alumno extra. A continuación se iniciará formalmente el juego. A una señal o silbatazo del profesor los primeros alumnos de cada equipo, con la estafeta en la mano izquierda, saldrán corriendo velozmente hacia la mesa, dejarán la estafeta sobre la mesa, se sentarán en la silla, tomarán un plátano, lo pelarán y se irán comiéndolo; cuando hayan terminado de comérselo depositarán la cáscara en el cesto, cogerán la estafeta y regresarán rápidamente a su equipo y entregarán la estafeta en la mano derecha del segundo para que pueda salir a hacer el mismo recorrido que el anterior, regresar a su equipo y entregar la estafeta al tercero. En esta misma forma saldrán los siete del equipo. El grupo que termine primero y con el menor número de faltas será el ganador.

### **REGLAS:**

- Es forzoso realizar las acciones en el orden preestablecido; es falta no hacerlo.
- Es falta cuando la cáscara del plátano queda fuera del cesto.
- Es falta regresar masticando el plátano.
- La estafeta debe ser entregada atrás de la línea de salida.
- La estafeta no debe ser aventada y menos recibirse adelante de la línea de salida.
- Si la estafeta cae, debe ser recogida por el mismo participante sin recibir ayuda.

### **Vestirse y Desvestirse**

**TIPO:** Relevo recreativo por equipos. Propio para niños y niñas de 11 años y mayores.  
**Número mínimo de participantes:** 12, repartidos en dos equipos.

**CAMPO DE JUEGO:** Cualquier patio, jardín o gimnasio cuyo piso esté completamente parejo.

**MATERIAL:** Si los participantes son hombres, se debe preparar el siguiente vestuario: un saco, un pantalón con cinturón, una camisa y un impermeable para cada equipo, que serán de dos tallas más grandes que la talla de los participantes; si es posible, se utilizará un color de vestuario para cada equipo.

Si las participantes son mujeres, el vestuario será: una blusa, una falda larga y amplia, unos zapatos de tacón alto y una peluca para cada equipo. El atuendo será de diferentes colores y de tallas más grandes que las de las niñas participantes.

**Cuatro sillas, en las que se colocará el vestuario de cada equipo.**

**El vestuario puede variar, pudiendo ser de bombero, de payaso, de obrero, etc., para hombres, y para las mujeres un uniforme de mesera, de una señora que va al mercado, etc.**

**OBJETIVOS:** Además de la recreación se busca la habilidad del participante para vestirse y desvestirse con la mayor rapidez, respetando siempre el orden en que deben ponerse las partes del vestuario. Para desvestirse se deja en libertad al competidor.

**ORGANIZACION:** Se colocan cuatro sillas: dos enfrente de las otras y separadas entre sí por un espacio de 4 a 5 metros.

**En dos sillas se colocan en el respaldo, el impermeable y el saco; el pantalón con el cinturón y la camisa irán doblados en el asiento de la silla. Si son niñas las que participan, en las sillas se colocará la falda y la blusa bien dobladas; la peluca en el asiento de la silla y los zapatos en el piso, a un lado de la silla.**

**Enfrente de las dos sillas con la ropa se colocan otras dos a una distancia de 20 metros. Al lado derecho de cada silla se pintan las líneas de salida y en las que se colocarán tres competidores de cada equipo, quedando 3 participantes enfrente de otros 3.**

**En cada silla estará un ayudante del profesor, que coadyuvará a que cada participante use correctamente las diferentes partes del vestuario, así como que no se adelanten y se encuentren bien formados. El profesor se colocará a un lado de la zona destinada a la iniciación del juego.**

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor o locutor dará una clara explicación del juego y lo que harán los participantes en su desarrollo.

**El juego se iniciará a una señal del profesor; en ese momento los primeros competidores de cada equipo, que se encuentran en las líneas de salida, empezarán a colocarse la ropa, primero la camisa (desabotonarla, ponérsela y abotonársela), después el pantalón, fajándolo con el cinturón; después el saco y al último el impermeable bien puesto. Una vez vestido correrá a la salida de enfrente y empezará a quitarse la ropa poniéndola en la silla, como estaba cuando él se vistió. Cuando haya terminado de colocar la ropa en la silla, tocará en el hombro a su compañero que está parado a un lado de la silla y se irá a formar atrás del último.**

**El compañero, una vez que ha sido tocado, empezará a vestirse como lo hizo el anterior, y una vez vestido en forma correcta correrá a la silla de enfrente y se desvestirá colocando la ropa en la silla como la encontró antes de vestirse, tocará el hombro del compañero que**

sigue y se irá a formar atrás del último. En la misma forma irán vistiéndose, corriendo y desvistiéndose, hasta que pase el último del equipo. Cuando termine el juego los componentes de cada equipo quedarán en lugares opuestos.

Los ayudantes del profesor que controlan cada silla cuidarán que los participantes se pongan bien la ropa, que se abotonen y desabotonen (botón por botón), que se fajen bien los pantalones, etc. ... antes de iniciar su recorrido hacia la otra silla.

### **REGLAS:**

- La ropa debe colocarse en la silla, el impermeable y el saco en el respaldo y la camisa y el pantalón doblados en su asiento.
- La camisa siempre debe ir dentro del pantalón, y no fuera y desabotonada.
- No se debe arrastrar el pantalón.
- El que va a vestirse no debe empezar hasta que el anterior haya colocado la ropa en la silla y lo toque en el hombro
- No acatar lo indicado en las reglas anteriores ocasionará un punto malo para el equipo.

### **Los Aguadores**

**TIPO:** Relevé transportando recipientes llenos de agua. Recreacional, propio para niños de 12 años o mayores. Número mínimo de participantes 12.

**CAMPO DE JUEGO:** Espacio amplio con piso completamente parejo de asfalto, mosaico o madera. Si se hace en piso de madera se deben tener listos trapeadores y alguien que seque el piso inmediatamente después que termine el relevé.

**MATERIAL:** Cuatro tambos del mismo tamaño: dos bien llenos de agua y dos vacíos. Cuatro cubetas chicas de plástico o lámina, de la misma capacidad.

Un palo con dos lazos amarrados en los extremos y un gancho para cargar las cubetas llenas de agua. Dos trapeadores y dos personas que secarán el piso. Un silbato. Gises para hacer trazos o marcas.

**OBJETIVOS:** Demostrar habilidad para transportar agua sin derramarla. Cooperar en

bien del equipo. Pasar un momento de alegría en compañía de los participantes y de los asistentes.

**ORGANIZACION:** Se trazan las marcas de salida; atrás de ellas se colocan los participantes de cada equipo (seis), procurando que sus componentes tengan la misma estatura. Cada equipo estará provisto de un equipo para cargar y dos cubetas.

A la derecha de cada línea de salida se coloca el tambo lleno de agua y enfrente de éstos, a una distancia de 15 a 20 metros, se colocan los tambos vacíos.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** Una vez explicado con claridad el juego a los asistentes, el profesor dará el silbatazo para iniciar el relevo. Al oír el sonido del silbato, los participantes llenan las cubetas o botes, los ponen en el suelo, los enganchan con los ganchos que tienen los mecate de los extremos del palo y los cargan como lo hacen los aguadores, y conducen el agua sin derramarla hasta el tambo vacío, en donde vaciarán el contenido de sus recipientes, y regresarán corriendo hasta su equipo y entregarán al segundo las cubetas y el palo. Este llenará las cubetas o botes, los pondrá en el piso, los enganchará y los conducirá hasta el tambo de enfrente, vaciará el agua y retornará a su equipo, entregando todo al tercero, quien repetirá lo que hicieron los anteriores. En la misma forma pasarán todos los integrantes del equipo.

El equipo que haya transportado más cantidad de agua será el ganador y recibirá un premio. El profesor, después de medir con un metro de madera la profundidad del agua de los tambos, dará su fallo.

#### **REGLAS:**

- El competidor hará todo solo, sin ayuda.
- Si algún compañero lo ayuda tendrá una falta en su haber.
- El equipo que derrame más agua tendrá una falta.
- Se debe vaciar totalmente el agua que contienen los recipientes.
- Si algún recipiente se desengancha y cae, el propio competidor debe recogerlo y engancharlo.

#### **4. *Juegos en Carrera de Relevos***

Es una prueba en la que los competidores se sustituyen unos a otros, dentro de un equipo. Es el tipo de juego que con más frecuencia se realiza en escuelas, centros habitacionales, paseos, excursiones, pues no se necesita de material especial para su realización. En los relevos los participantes tienen la oportunidad de demostrar su destreza o habilidad, o sea la "disposición natural o adquirida para hacer bien alguna cosa". Los juegos de relevos permiten la participación de grupos numerosos divididos en equipos. El número de jugadores más apropiado en las carreras de relevos es de ocho en cada equipo, pudiendo ser de más o menos. Debe haber cuando menos dos equipos.

### **Carrera de Clavas**

**TIPO:** Relevo en línea de ida y vuelta. Propio para niños y niñas de 9 años y mayores. Número mínimo de participantes, 24, divididos en tres equipos.

**CAMPO DE JUEGO:** Terreno de asfalto, cemento, duela (gimnasio) o tierra (bien regada) completamente plano. Calidra o gises para pintar los carriles y las líneas de salida, retorno, de llegada y de retiro.

**MATERIAL:** Nueve clavas, botellas o bolos de plástico, o nueve bastones de madera (de 30 ó 40 centímetros de largo) con base pequeña. Una estafeta, pañuelo, cinturón, etc. Un silbato. Cordel y cinta métrica de 25 centímetros.

**OBJETIVOS:** Enseñar a correr técnicamente a los alumnos. Darse cuenta de la velocidad y coordinación de sus movimientos. Cooperar con su equipo. Obedecer las normas señaladas por el profesor. Recrearse.

**ORGANIZACION:** El grupo de participantes se forma en una fila, estaturándose del más alto al más bajo. En seguida se numeran del 1 al 3 integrándose tres equipos de ocho corredores cada uno. En cada equipo debe haber corredores altos, medianos y bajos. Los equipos se colocan en su carril, y entre la línea de salida y de retiro, en hilera, los altos figurarán al frente. Al final del carril se tienen dos espacios separados por una línea; en cada espacio están pintados tres pequeños círculos y en tres de ellos se encuentran paradas tres clavas, botellas, bolos de plástico o postes en su base.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor debe hacer una explicación clara, sencilla y sobre todo práctica con el primer alumno de uno de los equipos. Una vez comprendido el recorrido y lo que tiene que hacer cada corredor, se procede a iniciar el juego. A la voz o señal del profesor; el primer alumno de cada equipo sale corriendo rápidamente con la estafeta en su mano a la línea final, coge una por una las clavas y las



coloca en los circulitos del otro espacio; cuando haya parado la tercera clava o bastón regresará con rapidez hacia la línea de salida y entregará la estafeta en la mano derecha del segundo compañero, quien con la estafeta en su poder correrá a la línea final y cambiará las clavav de lugar y retornará a la salida para entregar la estafeta al tercero. Este hará el mismo recorrido, y en la misma forma irán pasando todos los componentes de cada equipo. El juego termina cuando el último corredor atraviesa la línea de salida después de haber cambiado las clavav. Los vencedores se determinan según el orden de llegada.

### **REGLAS:**

- Las clavav o bastones deben ser cambiados uno por uno.
- Las clavav deben quedar perfectamente paradas y colocadas dentro del círculo.
- Cuando una clava cae después que el corredor ha iniciado su carrera, debe regresar, parar la clava y continuar su carrera.
- La estafeta debe ser entregada, no aventada.
- El corredor siguiente no debe salir antes de que su compañero entregue la estafeta en la mano derecha.
- Todo el equipo debe quedar formado atrás de la línea de retiro al terminar su recorrido.

### **El Túnel**

**TIPO:** Relevo. Propio para niños y niñas de 9 años en adelante. Cantidad mínima de participantes 30.

**CAMPO DE JUEGO:** Cualquier terreno plano y libre de obstáculos, con piso de tierra, pasto, madera o asfalto.

**MATERIAL:** Pelotas de basquetbol, fútbol o voleibol. Gises o pintura para marcar dos líneas, una frente a otra a una distancia de 30 metros o más. Un poste portátil o un objeto semejante.

**OBJETIVOS:** Práctica de la carrera con un objeto en las manos. Adquirir destreza para sostener la pelota u objeto ya sea con una o dos manos. Recrearse. Trabajar en equipo.

**ORGANIZACION:** Se forma el grupo en línea en una fila, estaturándose; en seguida se ordena numerarse por tres, y los número uno forman un equipo, los números dos otro y los tres integran el tercer grupo. Cada equipo se coloca en las líneas trazadas en el piso. Enfrente de cada equipo se coloca un poste portátil u objeto que lo reemplace, al cual debe dar vuelta cada competidor sin tocarlo.

El primer alumno de cada hilera debe tener una pelota de basquetbol, fútbol o voleibol.

Las hileras deben observar una distancia mínima de compañero a compañero, quienes separarán las piernas para formar el túnel.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** Después que el profesor explique clara y sencillamente en qué consiste el juego y se haga una demostración práctica con una hilera, se procederá, a una voz o silbatazo del profesor, a dar comienzo al relevo.

Los primeros de cada hilera saldrán corriendo con la pelota en las manos hacia el poste u objeto colocado a una distancia de 30 ó 40 metros, darán vuelta sin tocar el poste u objeto, y regresando a su hilera darán media vuelta, y colocándose al frente de sus compañeros con las piernas separadas y flexionando el tronco rodarán la pelota por entre las piernas hacia atrás; el último de la hilera estará en cuclillas esperando la pelota; y una vez con ésta en su poder iniciará la carrera, repitiendo lo que hizo el anterior. En la misma forma irá saliendo cada alumno hasta que el primero de cada hilera haga el recorrido y termine al frente de sus compañeros, levantando el balón en señal de haber terminado.

La hilera que termine bien formada y con el menor número de faltas será la ganadora.

#### **REGLAS:**

- El corredor no puede tocar la mano o hacer contacto con el poste u objeto.
- El corredor no debe rodar la pelota frente a su hilera.
- La pelota podrá ser rodada entre las piernas solamente con las manos de los que forman la hilera.
- Cuando una pelota salga de la hilera por entre las piernas de algún compañero, éste tendrá que recoger la pelota, traerla y rodarla desde el lugar en que salió.
- El último que espera la pelota nunca debe recogerla cuando salga de la hilera, sino sólo cuando se le escape.

## **Recoger Manzanas.**

**TIPO:** Relevé. Competencia individual. Propio para hombres y mujeres de 10 años y mayores. Cantidad mínima de participantes: 30.

**CAMPO DE JUEGO:** Cualquier terreno libre de obstáculos y plano, que permita el trazo de dos líneas paralelas y separadas 30 metros una de la otra; entre las dos líneas se trazarán seis pequeños círculos.

**MATERIAL:** Seis manzanas (también pueden ser naranjas, piedras, pelotas de softbol o béisbol, o corcholatas -seis para cada equipo-). Tres cestos (cajas, cubetas). Pintura o gises para hacer el trazado de las líneas y círculos. Tres postes u objetos que sirvan como tales. Silbato.

**OBJETIVOS:** Correr conduciendo objetos. Ejercitar y fortalecer las piernas. Aprender a cambiar el ritmo de la carrera por tramos. Competir en bien del grupo.

**ORGANIZACION:** El total de participantes se forma en línea en una fila, estaturados del más alto al más pequeño, y se numeran, por tres. Los números uno, dos y tres, pasarán a colocarse atrás de los compañeros identificados con el mismo número; así se tendrán tres equipos, que se situarán atrás de la línea de salida.

El primero de cada equipo tendrá en sus manos un cesto, caja o cubeta, según el material que haya preparado el profesor. En cada círculo estará colocada una manzana, naranja o piedra. En la otra línea, que se encuentra a 30 metros de la salida, se encuentra un poste u objeto. Pueden participar más equipos si los alumnos son numerosos y se cuenta con espacio y material.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** Una vez explicado el juego y haber realizado un ejemplo práctico, la competencia se inicia.

A una voz del profesor o al sonar su silbato los primeros de cada equipo, con el cesto, caja o cubeta en la mano, correrán hasta el primer círculo, recogerán la manzana, la depositarán en el cesto, pasarán al otro círculo y recogiendo la otra manzana se depositarán en el cesto. En la misma forma recogerán todas las manzanas y en plena carrera llegarán hasta el poste u objeto, le darán vuelta sin tocarlo y regresarán a entregar el cesto con las manzanas al compañero que sigue; éste, con el cesto y manzanas, correrá y las colocará en cada círculo, y cuando haya colocado la última manzana correrá hasta el poste, y dándole vuelta sin tocarlo regresará hasta su equipo y hará entrega del cesto al compañero que sigue. En esta forma continuará el recorrido de todos los componentes del equipo, unos recogiendo y otros colocando manzanas.

Cuando el último de cada equipo haya regresado, entregará el cesto al primero, quien lo levantará indicando haber terminado.

El profesor determinará qué equipo fue el vencedor.

### **REGLAS:**

- Ningún competidor podrá salir sin el cesto en su poder.
- El cesto debe ser entregado, no aventado.
- Si al estar colocando la manzana en el círculo ésta sale del mismo, se debe regresar a ponerla dentro del círculo.
- Todos los competidores deben dar vuelta al poste u objeto, pero sin tocarlo.

### **Carrera de Papas**

**TIPO:** Relevé individual de ida y vuelta. Propio para hombres y mujeres de 10 años y mayores. Mínimo de participantes: 28.

**CAMPO DE JUEGO:** Puede realizarse en cualquier terreno plano y libre de obstáculos, preferentemente en piso de asfalto, césped o madera (gimnasio). Se pintan cuatro líneas de salida y frente a cada línea se trazan cuatro círculos de 40 centímetros de diámetro, separados 3 metros uno del otro. Se pueden aumentar las distancias o los círculos de acuerdo con la edad de los participantes.

**MATERIAL:** Papas (16), cuatro para cada equipo, depositadas en una caja de cartón o madera, cubeta, etc., que estará colocada en cada línea de salida. Se pueden emplear también piedras, pelotas de béisbol, etc. Gises o pintura para trazar líneas de salida y los círculos. Silbato.

**OBJETIVOS:** Practicar la carrera en tramos del menor al mayor. Hacer paradas, flexiones y arranques con velocidad. Sirve para acondicionamiento de componentes de equipos de basquetbol, béisbol, fútbol. Recreación.

**ORGANIZACION:** De conformidad con el número de alumnos, se forman cuatro o más equipos; cada equipo se integra por el mismo número de componentes, equiparados en estatura (nunca debe competir un equipo de altos contra otro de pequeños).

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** Se hará una breve y sencilla explicación del juego y una demostración práctica con uno o dos alumnos de una hilera. A una señal del profesor los primeros participantes de cada equipo toman una papa del cesto o caja y corriendo la depositan en el primer círculo, cuidando que no quede fuera del círculo; regresan con rapidez a la línea de salida, cogen otra papa y la van a colocar en el segundo círculo; regresan por la tercera y la colocan en el tercer círculo, y continúan así hasta colocar la cuarta papa. Cuando han colocado la última papa regresan a toda velocidad a su equipo por el lado derecho, y tocarán la mano del compañero que sigue para que pueda salir. Este corre, recoge la papa del primer círculo y la deposita en el cesto o caja; va por la segunda la deja en el cesto o caja; de la misma manera recogerá la tercera y cuarta papas, las dejará en el cesto y tocará la mano derecha del tercer compañero. El tercero sembrará, una por una, las papas. Así continuará el relevo, unos van sembrando y otros recogiendo hasta que pase el último competidor de cada equipo. La hilera ganadora será la que termine primero, con el menor número de faltas y que quede bien formada.

#### **REGLAS:**

- Las papas siempre quedarán dentro del círculo. Si alguna sale, debe ser colocada por el mismo corredor que la dejó.
- Si el corredor no toca la mano derecha del compañero que sigue, éste no podrá salir, y si sale tendrá una falta su equipo.
- No deben aventarse las papas, sino depositarlas, tanto en el cesto como en el círculo.
- No deben recogerse ni depositarse dos papas al mismo tiempo.

## **Carrera de Cojos**

**TIPO:** Relevé. Propio para hombres y mujeres de 9 años y más. Cantidad mínima de participantes: 32.

**CAMPO DE JUEGO:** Cualquier tipo de terreno plano y sin obstáculos, de 40 metros como mínimo de largo y 30 metros de ancho.

**MATERIAL:** Estafetas. Pintura o gises para trazar las líneas de salida y de retorno. Objetos para señalar el lugar de regreso.

**OBJETIVOS:** Enseñar a los alumnos a desplazarse sobre un pie. Ejercicio para fortalecimiento de las piernas. Preparar al alumno para un caso de emergencia. Recrearse.

**ORGANIZACION:** El grupo de participantes se divide en 3 ó 4 hileras o equipos, rigurosamente estaturados, de tal manera que todos los equipos queden nivelados en cuanto a número y talla. Cada hilera se colocará atrás de la línea de salida; la marca de retorno se colocará a 20 metros de salida. Si el número de participantes es mayor, se forman tantas hileras como sea necesario y de acuerdo al área con que se cuenta.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** Una vez explicado el recorrido de los participantes y hecha una demostración práctica con uno o dos alumnos, a un silbatazo o a una indicación del profesor se iniciará el juego. El primer competidor de cada equipo, colocado un paso atrás de la línea de salida, apoyará el pie izquierdo en la línea y el siguiente paso será sobre el pie derecho, adelante de la salida; en esa forma, saltando sobre el pie derecho, "de cojito", continuará hasta la línea de retorno. Allí, dará vuelta al poste u objeto sin tocarlo y regresará sobre el pie izquierdo hasta la línea de salida, llegando por el lado derecho de su compañero, quien lo estará esperando con la mano derecha abierta y el brazo extendido para recibir la estafeta y salir para realizar su recorrido en la misma forma. De esta manera pasarán todos los componentes de cada hilera. El que vaya terminando su recorrido se formará atrás del último de la hilera.

La hilera que termine primero, con menos faltas y bien formada, será la ganadora.

## **REGLAS:**

- Desde la salida hasta el regreso, en ningún momento se deben apoyar los dos pies en el piso.
- Ningún corredor debe salir sin la estafeta.
- Si algún participante se le cae la estafeta, éste debe recogerla sin apoyar los dos pies en el piso y continuar su recorrido.
- La estafeta debe ser entregada de mano a mano y nunca aventada.
- Es falta, como las anteriores, cuando algún compañero ayuda al corredor a recoger la estafeta caída.
- Es falta también tocar o apoyarse en el objeto que señala el lugar de retorno.

## **Carrera en Zig Zag**

**TIPO:** Relevos; predeportivo y de acondicionamiento. Propio para niños de 9 años en adelante; para jóvenes y adultos de ambos sexos.

**CAMPO DE JUEGO:** Cualquier terreno plano con piso de tierra, pasto, asfalto o madera, libre de obstáculos que puedan impedir el buen desarrollo. Distancia que se recorrerá: 20, 30 ó 40 metros, de acuerdo con la edad de los participantes.

**MATERIAL:** Banderolas con un asta de 1.50 metros de alto. Pelotas de basquetbol o de fútbol. Otros objetos que harán las veces de postes.

**OBJETIVOS:** Enseñar al niño a correr variando la dirección y evitando choques; coordinar el movimiento de sus pies; que sepa balancear su cuerpo sin cruzar los pies. Conducir el balón de basquetbol botándolo; cambio de pies sin cruzarlos; hacer fintas. Conducción de la pelota de fútbol del pie derecho al izquierdo; cambios de dirección sin cruzar los pies.

**ORGANIZACION:** El grupo se formará en 3, 4, 5, ó 6 hileras según el número de participantes, estaturados de tal manera que no compita un grande contra un pequeño.

Cada hilera tendrá el mismo número de contendientes, colocados a una distancia mínima de 1.50 metros. Los participantes están representando un poste, árbol u otro objeto, y por lo tanto no se deben mover.

Cuando se trate de entrenamiento de basquetbol y de fútbol se recomienda emplear banderolas u otros objetos como postes, colocados a 1.50 metros uno del otro.

**EXPLICACION Y DESARROLLO:** El profesor o entrenador explicará en que consiste el juego y hará una demostración práctica con uno o dos alumnos de una hilera.

El juego se inicia a una orden o silbatazo del profesor. El primer alumno dará media vuelta y correrá en zig zag, es decir, entre todos y cada uno de sus compañeros sin tocarlos o apoyarse en ellos, hasta dar vuelta al último de la hilera, regresando en zig zag hasta su lugar y quedando frente al segundo compañero; éste dará la vuelta al primero y después correrá en zig zag entre sus compañeros hasta regresar a su lugar, situándose frente al tercero; éste correrá en la misma forma empezando por los primeros y enseguida entre los demás hasta llegar a su lugar y quedar frente al cuarto, y así sucesivamente hasta que todo el grupo haya hecho el mismo recorrido. Al terminar las hileras habrán cambiado de frente. Cuando se aplique tanto en basquetbol como en fútbol se deben tomar en consideración los siguientes puntos: a) Si se cuenta con suficientes elementos, se deben formar grupos con un mínimo de seis alumnos para que pueda haber competencia. b) Si no se cuenta con suficientes elementos para formar grupos, el entrenador puede aplicarlo compitiendo contra el reloj. c) El profesor ocupará tantos objetos como postes crea necesarios, y establecerá la distancia que se deberá recorrer.

### **REGLAS:**

- En su recorrido el participante no debe hacer contacto ni apoyarse en sus compañeros.
- El competidor no debe salir hasta que el anterior esté frente a él o reciba el balón.
- Es forzoso pasar entre cada uno de sus compañeros o postes.

### **5. Juegos Reposados**

Son los que se realizan permaneciendo los participantes en un mismo lugar.



## **¿Quién es el Director?**

**INSTRUCCIONES:** Se colocan a los niños en círculo o pueden quedarse en sus respectivos lugares.

**DESARROLLO:** Un niño sale del salón y el maestro escoge a otro para que dirija la actividad. El director comienza a hacer movimientos de las manos, los pies, peinarse, cepillarse los dientes, etc., y en forma discreta todo el grupo imitará tratando de no verlo. Entra el niño y trata de adivinar quién dirige el juego, si lo logra debe salir el niño descubierto y continúa la actividad.

## **La Pelota**

**MATERIALES:** Una pelota, un lápiz, un borrador u otro objeto.

**INSTRUCCIONES:** Los niños deben estar colocados en forma de círculo y un poco juntos.

**DESARROLLO:** El instructor entrega el objeto a uno de los participantes, escoge a un alumno para que de espaldas a los participantes empiece a tocar alguna mesa o bien aplaudir. Los jugadores al oír los ruidos o la señal empiezan a pasarse el objeto sin tirarlo, -es decir de mano en mano-. Al dejar el niño de aplaudir o de sonar algo, el que tenga el objeto en la mano tiene que dar prenda o bien salir del juego. Se continúa la actividad en la forma ya mencionada.

## **Las Carcajadas**

**MATERIAL:** Algún objeto que se pueda lanzar al aire.

**INSTRUCCIONES:** Los alumnos pueden quedarse en su lugar o bien formar un círculo.

**DESARROLLO:** Cuando se lance el objeto hacia arriba, todos los alumnos deben reír y cesar la risa tan pronto como el objeto caiga al piso. El instructor debe simular el lanzamiento del objeto seleccionado y si alguien se ríe debe dar prenda.

## **Competencia con Rompecabezas**

**MATERIALES:** Se consiguen láminas de calendarios usados, se pegan en cartulina y se forman unos cinco rompecabezas iguales. También se pueden hacer rompecabezas con trazos geométricos, por ejemplo en una misma cartulina: cuadros, triángulos, rectángulos, etc.

**INSTRUCCIONES:** Los alumnos se dividen en grupos de acuerdo al número de rompecabezas que tenga.

**DESARROLLO:** En un sobre se entrega su rompecabezas a cada grupo. A una señal empiezan todos juntos a armar su rompecabezas. El grupo que lo arme primero y en forma correcta será el ganador.

## **Las Penitencias**

**MATERIALES:** El instructor elaborará muchos papelitos conteniendo penitencias. Los papelitos los coloca en una bolsa.

**INSTRUCCIONES:** Se debe formar un círculo de niños.

**DESARROLLO:** El instructor entrega la bolsa al primer alumno, éste saca su papelito y lo guarda. Pasa la bolsa al vecino quien también tiene que sacar su papelito. Cuando las penitencias se hayan terminado, cada jugador lee su papelito y ejecuta su acción de acuerdo con el número que tenga cada penitencia.

## **6. Juegos de Carácter Educativo**

Son los que se ejecutan con el propósito de desarrollar procesos educativos en cada uno de los participantes.

## **Juguemos con los Números**

**MATERIALES:** Se elaboran dos grupos de tarjetas con los numerales del 0 al 9.

**DESARROLLO:** Se organizan dos filas paralelas de alumnos con 10 alumnos cada fila. También se pueden quedar los alumnos en sus lugares. A cada alumno se le coloca una tarjeta, cuando el instructor menciona una cantidad, los alumnos deben formar la rápidamente para ver cual grupo lo hace primero. Por ejemplo si el instructor dice 526, cada grupo debe formar la inmediatamente. El grupo que logre formar más cantidades en forma rápida y correcta será el ganador.

### **Juguemos con las Letras**

**INSTRUCCIONES:** Se colocan los niños en círculo y se queda uno en el centro.

**DESARROLLO:** El alumno que está en el centro menciona una letra y al mismo tiempo señala a alguno de los alumnos. Este tendrá que decir una palabra que comience con la letra que le dijeron. Debe contarse hasta cinco, si no logra hacerlo le toca pasar al centro.

### **¿Quién Dice Más?**

**MATERIALES:** Un reloj para medir el tiempo de la actividad.

**INSTRUCCIONES:** Se escoge a un alumno para llevar el tiempo y otro para hacer el conteo de las palabras.

**DESARROLLO:** El instructor pedirá que un niño mencione una letra, éste señalará a alguien de sus compañeros para que diga tantas palabras como le sea posible con la letra inicial indicada. Tiene un minuto para hacerlo. Al final el alumno que haya dicho más palabras será el ganador.

### **El Navío Cargado De...**

**MATERIALES:** Una pelota o cualquier otro objeto que pueda suplirla.

**INSTRUCCIONES:** Los alumnos se pueden sentar en el piso en forma de círculo.

**DESARROLLO:** El instructor comienza el juego diciendo "De la mar a ha venido un navío cargado de B. Al decir lo anterior tira la pelota a cualquiera de los integrantes del círculo, el que debe contestar inmediatamente con una palabra que comience con la letra

"B". Si se tarda en contestar pierde y le toca ocupar el lugar del instructor.

Complete la Palabra

MATERIALES: Una pelota grande que no pese mucho.

INSTRUCCIONES: Se colocan los alumnos en círculo y deja uno en el centro.

DESARROLLO: A una señal, el alumno del centro tira la pelota a cualquiera de sus compañeros y dice la primera sílaba de una palabra, el que la recibe debe completar una palabra con la sílaba que le indicaron. Empieza otra palabra y tira la pelota a otra persona.

El alumno que no complete palabra o que se confunda diciendo algo que no existe sale del juego o da prenda.