

The seal of the University of San Carlos of Guatemala is a large, circular emblem in the background. It features a central figure, likely a saint or scholar, surrounded by various symbols including a castle, a lion, and a cross. The Latin text "ACADEMIA COACATEMALENSIS INTER CÆTERAS ORBIS CONSPICUA" is inscribed around the perimeter of the seal.

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL
DEPORTE -ECTAFIDE-**

**“LA RECREACIÓN, UNA HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA DE LA
EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI”**

ANA SOFÍA BARRIOS ESCOBAR

GUATEMALA, FEBRERO DE 2014.

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL
DEPORTE -ECTAFIDE-

LA RECREACIÓN, UNA HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA DE LA
EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI.

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO AHONORABLE CONSEJO DIRECTIVO
DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

POR

ANA SOFÍA BARRIOS ESCOBAR

PREVIO A OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN

EN EL GRADO ACADÉMICO DE
LICENCIADA

GUATEMALA, FEBRERO 2014.

MIEMBROS DEL CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DECIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

LICENCIADO ABRAHAM CORTEZ MEJÍA

DIRECTOR

LICENCIADO RONALD GIOVANNI MORALES SÁNCHEZ

SECRETARIO a.i.

LICENCIADA DORA JUDITH LÓPEZ AVENDAÑO

LICENCIADO RONALD GIOVANNI MORALES SÁNCHEZ

REPRESENTANTES DE LOS PROFESORES

LICENCIADO JUAN FERNANDO PORRES ARELLANO

REPRESENTANTE DE EGRESADOS

MARÍA CRISTINA GARZONA LEAL

EDGAR ALEJANDRO CORDÓN OSORIO

REPRESENTANTES ESTUDIANTILES

LICENCIADO JUAN FERNANDO PORRES ARELLANO

REPRESENTANTE DE REGRESADOS.

c.c. Control Académico
ECTAFIDE
Reg.89-13
CODIPs. 1956-2013

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

08 de noviembre de 2013

Estudiante
Ana Sofía Barrios Escobar
ECTAFIDE
Edificio

Estudiante:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el Punto TRIGÉSIMO OCTAVO (38º.) del Acta CINCUENTA GUIÓN DOS MIL TRECE (50-2013), de la sesión celebrada por el Consejo Directivo el 05 de noviembre, que copiado literalmente dice:

TRIGÉSIMO OCTAVO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el informe Final de Investigación, titulado: "**LA RECREACIÓN, UNA HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA DE LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI**", de la carrera de **Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación**, realizado por:

Ana Sofía Barrios Escobar

CARNÉ No.200517602

El presente trabajo fue asesorado por el M.A. Byron Ronaldo González, y revisado por el M.A. Byron Ronaldo González Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del Informe Final para los Trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



M.A. María Iliana Godoy Calzia
SECRETARIA



/gaby



ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE -ECTAFIDE-
Edificio M-3, 1er. Nivel ala sur,
Ciudad Universitaria, Zona 12
Teléfax 24439730, 24188000 ext. 1423, 1465
E-mail ectafide_m3@usac.edu.gt

"ID Y ENSEÑAR A TODOS"

31 OCT 2013
18-05 89-13

Of. ECTAFIDE No. 317-13
Reg. 89-13
CODIPs. 193-13

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

Guatemala, 31 de octubre de 2013

Señores Miembros
Consejo Directivo
Escuela de Ciencias Psicológicas
Centro Universitario Metropolitano -CUM-

Respetables Señores:

Reciban un cordial saludo de la Coordinación General de la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte -ECTAFIDE-.

Por este medio me dirijo a Ustedes, para informarles que he procedido a la revisión del Informe Final de Investigación, previo a optar al grado de la carrera de Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación, de la estudiante:

Nombre: ANA SOFÍA BARRIOS ESCOBAR

Carné No. 200517602

Titulado: **LA RECREACIÓN, UNA HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA DE LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI**

Asesor: Lic. Byron Ronaldo González; M.A.

Revisor: Lic. Byron Ronaldo González; M.A.

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por ECTAFIDE, emito **dictamen favorable**, para que continúen con los trámites administrativos respectivos.

Atentamente,

"Id y Enseñad a Todos"

Lic. Byron Ronaldo González; M.A.
Coordinador General,
ECTAFIDE



C.c. Control Académico
Archivo
BRG/rosario



ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE -ECTAFIDE-
Edificio M-3, 1er. Nivel ala sur,
Ciudad Universitaria, Zona 12
Telefax 24439730, 24188000 Ext. 1423, 1465
E-mail: ectafide@usac.edu.gt

"D Y ENSEÑAR A TODOS"

REF.-ICAF- No.60-13
Informe Final de Investigación
Guatemala, 25 de octubre de 2013

Doctor
Sergio Alexander Escobar Suasnavar
Subcoordinador -ICAF-
Escuela de Ciencia y Tecnología de la
Actividad Física y el Deporte -ECTAFIDE-

Doctor Escobar:

Cordialmente me dirijo a usted, para informarle que he procedido a la revisión del Informe Final de Investigación, previo a optar al grado de Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación, de:

Estudiante Ana Sofía Barrios Escobar

Carné: 200517602

Tema "LA RECREACIÓN, UNA HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA DE LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI"

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por -ICAF- emito Dictamen Favorable, para que continúe con los trámites administrativos respectivos.

Atentamente,


Licenciado Byron Ronaldo González; M.A.
Revisor Final

c.c. archivo
/rut

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE -ECTAFIDE-
Edificio M-3, 1er. Nivel ala sur,
Ciudad Universitaria, Zona 12
Telefax 24439730, 24188000 Ext. 1423, 1465
E-mail: ectafide@usac.edu.gt

"D Y ENSEÑAD A TODOS"

REF.-ICAF- No. 59-13
Guatemala, 23 de octubre de 2013

Doctor
Sergio Alexander Escobar Suasnavar
Subcoordinador de Investigación -ICAF-
Escuela de Ciencia y Tecnología de la
Actividad Física y el Deporte -ECTAFIDE-

Doctor Escobar:

De la manera más cordial me dirijo a usted, para comunicarle que he procedido a la Asesoría del Informe Final de Investigación, de la estudiante: Ana Sofía Barrios Escobar, carné: **200517602**, titulado: "LA RECREACIÓN, UNA HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA DE LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI", y por considerar que cumple con los requisitos establecidos en el Reglamento del ICAF, emito **dictamen favorable** para que continúe con los trámites administrativos correspondientes.

Agradeciendo su atención, me suscribo.

Atentamente,

Licenciado Byron Ronaldo González, M.A.
Asesor



c.c. archivo
/rut

C.c. Control Académico
ECTAFIDE
Reg.89-13
CODIPs. 193-2013
De Aprobación de Proyecto de Investigación

01 de marzo de 2013

Estudiante
Ana Sofía Barrios Escobar
Escuela de Ciencias Psicológicas
ECTAFIDE
Edificio

Estudiante:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el punto SEPTUAGÉSIMO CUARTO (74) del Acta CERO SEIS GUIÓN DOS MIL TRECE (06-2013) de la sesión celebrada por el Consejo Directivo el 27 de febrero de 2013, que literalmente dice:

“SEPTUAGÉSIMO CUARTO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el Proyecto de Aprobación de Proyecto de Investigación, titulado: **“LA RECREACIÓN, UNA HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA DE LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI”**, de la carrera de, Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación, presentado por:

Ana Sofía Barrios Escobar

CARNÉ 200517602

El Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte **-ECTAFIDE-**, resuelve **APROBAR SU REALIZACIÓN** y nombrar como Asesor, al Licenciado Byron Ronaldo González; M.A..”

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



M.A. María Iliana Godoy Calzia
SECRETARIA



/gaby

SOCIEDAD PROTECTORA DEL NIÑO
JEFATURA DE TRABAJO SOCIAL
JEFATURA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

Guatemala.
17 de octubre de 2.013

A QUIEN INTERESE:

Por este medio se le saluda cordialmente.

El motivo de la presente es para informar que la señorita **ANA SOFÍA BARRIOS ESCOBAR** con carne universitario 200517602 realizó su investigación titulada **"LA RECREACIÓN, UNA HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI"** realizándola del 18 al 26 de octubre del año 2,012, en horario de 8:00 a 16:00 horas en Casa del Niño No. 1.

Se extiende la presente en el mismo lugar y fecha a petición de la señorita Barrios Escobar.

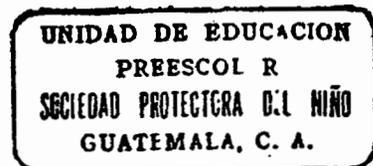
Sin otro particular nos suscribimos de usted;

Atentamente:


Licda. María Elena Márquez de Fernández
Jefe de Unidad de Trabajo Social




Profa. Mayra del Carmen Samayoa Castrillo
Jefe de Unidad Preescolar



PADRINOS

- LICDA. ROSELVIRA BARILLAS REINA DE KLEE
BIÓLOGA
COLEGIADO N. 738
- DR. CARLOS FEDERICO ÁLVAREZ ARNGO
MÉDICO Y FISIÓLOGO
COLEGIADO N. 3898

ACTO QUE DEDICO

A DIOS Y A LA SIEMPRE VIRGEN MARÍA

Por ser la razón de mi existencia, la causa de mí fe, la alegría y el anhelo más grande de mi corazón.

A MIS PADRES

Por la incansable labor que a diario realizan formando en mi persona un ser de bien, por su amor incondicional y por su ejemplo de esfuerzo y entrega.

A MI FAMILIA

Que siempre ha estado al pendiente de este gran logro, por su apoyo y su afecto singular.

A MIS FORMADORES

A quienes debo lo que ahora soy y lo que se, por sus sabias palabras y enseñanzas.

A MIS HERMANOS EN LA FE Y AMOR A LA DOCTRINA CATÓLICA

Muy especialmente a quienes han vivido conmigo paso a paso este logro.

A OSCAR CASTAÑEDA Y FAMILIA

Por el apoyo, ánimo y entusiasmo proyectados a cada instante en la última etapa de este proceso.

AGRADECIMIENTO

A DIOS

Por permitirme alcanzar esta meta con la que soñé tiempo atrás.

A MIS PADRES Y FAMILIARES

Por ser parte activa de este sueño que juntos compartimos y hoy celebramos.

A MIS AMIGOS DELMY Y RODRIGO

Por ser los amigos y compañeros de clases que siempre estuvieron a mi lado, con quienes reímos, nos desesperamos y animamos en todo momento.

A MI MADRINA LICDA. ROSELVIRA DE KLEÉ

Por estar siempre pendiente de todos los acontecimientos sucedidos durante mi carrera.

A LICDA. MARÍA REGINA SANTOS DR. CARLOS FEDERICO ALVAREZ M. A. LIC. BYRON GONZÁLEZ

Por ser los elementos más importantes en mi formación académica profesional dentro de ECTAFIDE, por su apoyo incondicional, afecto y confianza.

Tabla de Contenido

	Pág.
1. Marco Conceptual	02
1.1 Antecedentes	04
1.2 Justificación	06
1.3 Determinación del problema	08
1.3.1 Definición del problema	08
1.3.2 Alcances y límites	08
2. Marco Teórico	09
2.1 Pedagogía del siglo XXI	12
2.2 Lúdica / lúdico	14
2.3 Pedagogía lúdica	15
2.4 El juego didáctico como herramienta de enseñanza aprendizaje	17
2.5 La recreación	21
2.6 ¿Educación recreativa o recreación educativa?	22
2.6.1 La recreación, una actividad lúdico – pedagógica	22
2.6.2 El valor educativo de la recreación	23
2.6.3 Objetivos de la recreación	24
3. Marco Metodológico	24
3.1 Objetivos	24
3.2 Hipótesis	25
3.3 Variables	25
3.4 Indicadores	25
3.5. Estadística	26
4. Marco Operativo	26
4.1 Técnicas de recolección de datos	27
4.2 Trabajo de campo	27
4.3 Sistema de la información	27
4.4 Control del proyecto	27
4.4.1 El grafico de Gantt	28

5. Análisis e Interpretación de Resultados	29
6. Conclusiones	35
7. Recomendaciones	36
8. Referencias Bibliográficas	37
9. Anexos	40

Introducción

Hablar de recreación es conceptualizar la palabra “entretenimiento”, en la actualidad, se hace necesario contextualizarla e interpretarla en la historia de una población y en la realidad inmediata que está viviendo; la recreación se identifica en el presente dentro de un espacio multifacético, consecuencia del desarrollo globalizado de las sociedades modernas que aventajan a las aún llamadas sociedades tercermundistas, la recreación puede y debe emplearse en cualquier faceta de la vida del ser humano donde se requiera, abarcando una amplia gama de contenidos, enfoques y percepciones.

La escuela es una institución que controla buena parte del tiempo socialmente obligado, dentro de ella existen espacios de tiempo libre, de experiencias recreativas al igual que fuera de ella, en el nivel inicial esta afirmación cobra mayor importancia debido a que la presencia de la recreación es parte normal y permanente de las oportunidades de convivencia de los alumnos entre sí, de los alumnos con los maestros y de los contenidos con las actividades a desarrollar.

La enseñanza dentro de la escuela no debe ser una situación desagradable pese a ser obligatoria; en la educación inicial, el aspecto lúdico es fundamental para consolidar los rasgos de la psicomotricidad fina y gruesa en los alumnos, además de ser el contexto donde se crean verdaderas situaciones de aprendizaje de la convivencia y el juego.

El proceso de formación integral del alumno depende de la actitud y aptitud del alumno además de la predisposición del orientador para crear el ambiente de aprendizaje donde se vaya a llevar a cabo el mismo. La recreación lúdica pedagógica nos sugiere diversidad de ambientes de aprendizaje en la educación inicial que facilita y consolida el aprendizaje continuo y permanente.

1. Marco Conceptual

1.1. Antecedentes

La sociedad guatemalteca es, entre las sociedades de América Latina junto a otras sociedades de la región, el segundo país del área después de Haití con el mayor índice de analfabetismo (<http://Analfabetismo-en-Guatemala.com>), se sabe que las razones que provocan este mal social, nacen de la misma organización sociopolítica y gubernamental del país que no se profundizaron en esta ocasión, además de éstas, existe una causa que está en contacto directo día con día con los elementos de la educación que cotidianamente interactúan en los centros educativos, “la metodología de enseñanza aprendizaje” que se desarrolla dentro de las aulas.

Haciendo un análisis personal tomando en cuenta la experiencia docente, se ha observado que, la educación primaria, secundaria y universitaria en el país ha ido en deterioro, especialmente en el sector estatal sobre todo en las áreas rurales del país; y es que, haciendo una retrospectiva de lo vivido hasta la actualidad todo ha tenido su comienzo en el proceso formativo de la educación preescolar, donde se han ido creando ciertas lagunas que han provocado que este mal sea continuo, una de esas lagunas ha sido el desarrollo psicomotor grueso de los y las niñas, proceso que es fundamental en el desarrollo integral del alumno, ya que favorece la creación de estrategias mentales que facilitan los demás procesos de desarrollo, como el análisis, interpretación y ejecución de actividades físicas, morales y cognitivas en los y las educandas.

Existen algunas investigaciones realizadas que se relacionan en ciertos aspectos con el problema de estudio. (Rodríguez: 2003. p.3) hace referencia de algunos términos relacionados con el tema en su trabajo de investigación titulado, La recreación: una estrategia de enseñanza aprendizaje para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en alumnos de tercer grado, de la escuela bolivariana Ambrosio Plaza Sapiens, con el objetivo de presentar algunas estrategias de enseñanza basadas en actividades

recreativas para desarrollar el componente afectivo establecido en el diseño curricular de la escuela bolivariana.

Los salones de clases en las diferentes sociedades, sobre todo en la edad preescolar, deben ser ambientes de aprendizaje donde el y la aprendiz, indaguen, experimenten y construyan a través de la exploración de diversos objetos, movimientos, frases, herramientas y sistemas; participando activamente como elementos fundamentales en la educación. Haciendo énfasis en el aspecto psicomotor, es interesante observar el entorno actual y descubrir como la psicomotricidad es partícipe activa de la educación del nuevo milenio, ésta se involucra directamente en el proceso formativo del ser humano cuando se es aplicada como herramienta pedagógica desde la educación preescolar, hasta la educación universitaria.

La recreación definida como acción y efecto de recrear y como diversión para el alivio del trabajo, puede además, asimilarse como la necesidad de divertirse, pasarla bien y distraerse para conllevar nuevamente una etapa más de las exigencias propias a las que el ser humano es sometido y que le permitirán alcanzar mejores resultados de ellas. El término recreación, proveniente del latín *recreatio*, que significa restaurar y refrescar, es considerado por las nuevas generaciones como un elemento esencial para alcanzar y conservar la buena salud, es decir que aplicada al diario vivir, propicia un equilibrio entre los aspectos social, espiritual, emocional y cognitivo en las personas y puntualmente en los y las estudiantes; lo que en un breve comentario se podría definir como el factor que favorece una mejor calidad de vida.

Asociada con el desarrollo intelectual y educativo, la recreación favorece el aprendizaje y desenvolvimiento adecuado de los niños y niñas, el aprendizaje en ambientes relajados, en contacto con la naturaleza y la experimentación propia, estimulan la atención y participación de ambos, lo que hará, que éstos creen conceptos propios a partir de la experiencia adquirida al interactuar entre pequeños grupos sociales (compañeros y compañeras) y con el mundo exterior. Romero, Escorihuela y Ramos (<http://www.efdeportes.com>) realizaron un trabajo de investigación en un

centro escolar de Bolivia; su investigación titulada “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial”, teniendo como objetivo analizar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en la educación inicial; concluyendo así en que la actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial fomenta en los y las niñas un conjunto de valores éticos y morales que se traducen en espontaneidad, socialización e integración.

La recreación, es un elemento que se basa en la iniciativa propia del ser, razón suficiente por la que se puede decir que ésta, es voluntaria y a la medida en que cada persona la necesita; si a una persona le atrae la lectura, buscará recrearse en lecturas que llenen sus expectativas, otras lo harán a través del arte en la pintura, la danza, la música, el deporte, explorar, o simplemente dormir.

Al inicio, se define la recreación como acción de restaurar y refrescar, es aquí, donde toma vida esta investigación, ya que, aplicada la recreación como herramienta de enseñanza – aprendizaje dentro de las aulas de la educación preescolar, ésta será más fructífera debido a que desde el comienzo del proceso formativo los y las estudiantes desarrollarán nuevas estrategias educativas asimilando las que acordes a su nivel de formación y forma de ser le proporcionen los resultados deseados.

1.2 Justificación

El proceso educativo desde su comienzo hasta que llega a alcanzar un grado de madurez óptimo, es el elemento básico que responde a las necesidades de los seres humanos, visto desde diferentes puntos de vista, desempeña una labor fundamental en la formación integral del ser humano, desarrollando los aspectos físico, intelectual, afectivo y social, que le permitan integrarse a la sociedad a la que pertenece como un agente activo, que aporte y produzca espacios y alternativas que favorezcan el desarrollo globalizado de su país, se logra cuando desde el inicio del proceso formativo cada paso que se da tiene una meta concreta hacia dónde quiere llegar.

La educación como tal, especialmente la educación inicial, está inmiscuida en el proceso de formación de la personalidad de los niños y niñas, es el

fundamento sobre el cual ellos basarán el desarrollo concreto de su ser - ser, ser hacer y ser saber; es por ello que la interacción de los pequeños con grupos sociales, ambientes relajados y dinámicos, y la vivencia de experiencias propias potenciarán su capacidad de expresión, acciones responsables, un aprendizaje significativo y una cultura ciudadana bien fundamentada con la aplicación de valores cívicos y morales. La educación preescolar es el punto de partida sobre el cual se establecen las acciones concretas más importantes que den equilibrio al nivel de participación activa, dinámica y estratégica de cada estudiante; integrando nuevas herramientas pedagógicas como estrategias de enseñanza, los resultados serán más productivos para la sociedad guatemalteca que busca insaciable un progreso en todos los sectores que la activan.

La recreación vista como una herramienta lúdico pedagógica no es exenta de este proceso, ya que en ella se puede fundamentar la formación integral de la personalidad de los niños y niñas a través de desarrollar varios espacios dentro del aula con diferentes ambientes de aprendizaje, haciendo uso de una diversidad de dinámicas, juegos, rondas y actividades, se logrará estimular las diversas capacidades de los y las alumnas dentro y fuera del aula. De ser así, el docente es visto como un orientador, facilitador o guía; desarrolla la responsabilidad de enriquecer su labor pedagógica con estrategias innovadoras, dinámicas y actividades lúdicas recreativas con finalidad pedagógica, que faciliten el desarrollo de sus alumnos y alumnas en todos los contextos sociales humanísticos (dramatizaciones, cantos, rondas, poesías, festivales, etc.), que estimulen en sus educandos un proceso pedagógico óptimo y eficaz dando inicio en la edad preescolar hasta alcanzar la educación universitaria como el elemento fundamental de una sociedad activa y productiva. Ésta, es considerada la razón fundamental para hablar de: la recreación, una herramienta lúdico pedagógica de la educación del siglo XXI que debe ser implementada como tal, especialmente en la edad infantil en la que los niños y niñas como todo ser humano, son unidades funcionales que establecen una estrecha relación entre las unidades motrices y psíquicas que desarrollan al ciudadano íntegro que toda sociedad en vías de desarrollo y

progreso necesita, aplicando diversas estrategias en la resolución de conflictos, situaciones y actividades varias.

La recreación practicada y aplicada en la educación inicial, es la garantía absoluta de un estado de pertenencia cultural social y lingüística de una sociedad multilingüe y pluricultural con miras al desarrollo íntegro de sus ciudadanos y el progreso del sistema productivo como lo es la sociedad guatemalteca. Desde el inicio de la humanidad, la recreación ha estado inmersa en el desarrollo del ser humano como ser pensante; en la actualidad, el término recreación diseña en las personas una imagen que refleja una mejor calidad de vida.

1.3. Determinación del problema

La educación del siglo XXI es relevante para el desarrollo de las diferentes sociedades a nivel mundial; en algunas sociedades como América Latina, la educación es uno de los deberes que los diferentes estados hacen pasar inadvertidos dentro de sus planes de gobierno, para sociedades con un desarrollo económico, tecnológico y crecimiento global, la educación es una prioridad que se le concede a cada ciudadano para asegurar la estabilidad y avance que cada nación espera.

La misma diferencia entre sociedades se hace notar en el desarrollo educativo; Guatemala, al igual que otros países de la región, poseen un sistema de educación desigual entre sus mismos sectores sociales, aspectos que los hacen vulnerables a la aplicación de planificaciones elaboradas según las necesidades de sociedades muy diferentes a la nuestra, lo que conlleva a obtener resultados que difieren de nuestras expectativas como sociedad en proceso de desarrollo. Antiguamente el sistema de educación memorístico en nuestro país era funcional, pero, conforme ha ido avanzando el tiempo, este método de educación ha ido en declive debido a que, las sociedades actuales, se fundamentan en sistemas educativos activistas donde el principal elemento creador es el alumno y su creatividad.

El ser humano actual está desarrollando muchas más habilidades desde los primeros años de vida, por lo que, podemos decir que, seres humanos activos crean sociedades activas que se desarrollan a partir de nuevas

estrategias que se aplican en la edad de la infancia. Desde el punto de vista educativo, podemos decir que es necesario implementar nuevas herramientas de enseñanza aprendizaje en las que el desarrollo motriz sea el elemento primordial para el desarrollo de nuevas estrategias a través de la experiencia y descubrimiento propio, facilitando el desarrollo de variadas y certeras estrategias que le permitan resolver rápida y adecuadamente las diferentes situaciones a las que el ser humano se enfrenta en su diario vivir; una herramienta que facilita este sistema de educación activo, innovador y certero, es la recreación, una herramienta lúdico pedagógica que inicia en la exploración, experimentación, conocimiento y dominio del alumno con su propio cuerpo y en el entorno en el que se desenvuelve, dentro y fuera de un salón de clases; creando nuevas formas de resolver diferentes situaciones individual y colectivamente, seguridad en sí mismo y en los demás y varias estrategias de soluciones concretas y verídicas que le permitirán ir avanzando como un ser competitivo en sociedades competitivas. El derecho a la educación consiste en dar a las nuevas generaciones mayores oportunidades de adquirir conocimientos, competencia profesional, actitudes y valores que les permitan: llevar una vida feliz como individuos, desempeñar los diversos cometidos sociales propios de quienes participan en una vida colectiva, además, mantener y desarrollar la colectividad nacional e internacional, (<http://unesdoc.unesco.org>).

1.3.1. Definición del problema

¿La recreación, es implementada dentro y fuera de los salones de clase en la educación inicial como una herramienta lúdico-pedagógica que favorezca el proceso formativo de nuestros ciudadanos?

1.3.2. Alcances y límites

1.3.2.1 Ámbito geográfico

Zona 1 Ciudad Capital de Guatemala.

1.3.2.2. Ámbito institucional

Casa del Niño No. 1 Sociedad Protectora del Niño.

1.3.2.3 Ámbito poblacional

Maestras Niñeras, Trabajadoras Sociales, niños y niñas.

1.3.2.4. Ámbito temporal

Del 05 de marzo al 02 de noviembre de 2013.

2. Marco Teórico

2.1. La pedagogía del siglo XXI

Desde mucho tiempo atrás, la educación ha sido la base sobre la cual las sociedades de los diferentes países han encontrado el continuo avance y progreso en los diferentes ámbitos en los que el ser humano se desenvuelve. Antiguamente la educación era concebida en su totalidad como un cúmulo de conocimientos que los alumnos debían aprender de forma memorística y teórica, además de ser los estados quienes eran los responsables directos de la educación; actualmente, el desarrollo acelerado de las diferentes civilizaciones ha provocado un giro completo en cuanto a las necesidades de los egresados profesionalmente, lo que ha generado que el sistema educativo tradicional sufra una transformación de ser memorístico y teórico a ser creado y practicado, el mundo globalizado, el avance económico, político y social del mundo actual demanda en los ya próximos profesionales un ser íntegro, que sea competitivo con otros, que genere nuevas oportunidades, a crear nuevas situaciones y emplear y aplicar nuevas estrategias de producción, relaciones interpersonales donde se apliquen los valores morales como el respeto, la responsabilidad, la cortesía, etc. Es decir, situaciones que resulten favorables para el demandante. La educación del siglo XXI dando respuesta a todas estas necesidades, propone nuevos métodos y herramientas pedagógicas que faciliten el proceso de formación de los actuales y futuros profesionales basándose en los conocimientos previos de los alumnos, pero en un proceso de adquisición continua a lo largo de toda la vida integrando los conocimientos previos con los actuales, además de las habilidades previas con las que van adquiriendo actualmente e ir facilitando en cada aprendizaje nuevos esquemas mentales que facilitan la observación, análisis y resolución de situaciones complejas de la vida laboral y cotidiana al mismo tiempo. Actualmente se podría decir que la educación del siglo XXI requiere de un aprendizaje significativo, es decir un aprendizaje donde se cumplan las siguientes condiciones según

expresa Escaño y Gil (2003). El alumno encuentre sentido a aprender significativamente mostrando interés, expectación y creación de auto conceptos, además de que los conocimientos tengan una significatividad lógica; es decir, que sea coherente, claro y organizado y una significatividad psicológica en el que el conocimiento debe ser acorde a la edad y conocimientos previos del alumno (p. 9).

En la pedagogía actual o pedagogía del siglo XXI, el maestro ha adoptado el papel de orientador en el proceso de formación de sus alumnos, basándose en los conocimientos, actitudes, habilidades y capacidades físicas y cognitivas ya existentes; induce al alumno a la concreción de un aprendizaje sólido e integral, aplicando e implementando nuevas y variadas técnicas de enseñanza a las que ellos ya han adquirido anteriormente. Esta metodología de trabajo será fundamental para que el orientador se asegure de alcanzar las competencias establecidas previamente según las necesidades de los estudiantes.

En el nuevo modelo "Constructivista" el aprendizaje es considerado como un proceso pedagógico profesional fundamentado en dos leyes que lo rigen: la primera sociedad-universidad y la segunda el proceso pedagógico en sí mismo con la interacción de cada uno de sus componentes (competencias, contenidos, métodos, indicadores de logro) subordinados a la competencia que rige el proceso pedagógico.

El estudiante no es un miembro receptor sino un agente activo que se interrelaciona con todos sus componentes intrínsecos subjetivos frente a la realidad extrínseca u objetiva en el devenir diario, no solamente como estudiante sino como miembro de una comunidad estudiantil, familiar y social.

El maestro debe tener presente que trabaja con personas únicas e individuales, que ya traen una historia y, que va a influir en la forma como esos estudiantes responden al nuevo modelo de aprendizaje que se le quiere transmitir. No es solamente el estudiante quien debe ser tomado en cuenta en este modelo dialéctico de conocimientos previos y nuevos, como también el maestro debe permanecer en una actualización continua

de enriquecimiento mutuo estudiante- profesor y de los propios conocimientos previos.

La pedagogía del siglo XXI constará de cuatro partes principales entrelazadas para obtener un aprendizaje significativo, siendo estas:

a. El alumno en el centro: Este método contempla diversos estilos de aprendizaje y, adapta la educación para reflejar las necesidades de aprendizaje de cada persona.

b. El orientador utiliza un repertorio de estrategias y habilidades: Aunque los sistemas educativos tradicionales se fundamentaban en la obediencia que exigía la fuerza laboral industrial, el nuevo sistema de educación debe fomentar las habilidades creativas, de liderazgo y colaboración que deben ser facilitadas por el orientador.

c. Trabajo interdisciplinario y basado en proyectos: el trabajo de proyectos en las diferentes áreas ayuda a los alumnos a utilizar múltiples disciplinas y reconocer la necesidad de integrar las diversas áreas. La enseñanza interdisciplinaria y basada en proyectos también favorece el trabajo colaborativo o de equipo y la creación de nuevas técnicas de enseñanza.

d. Autenticidad: Transmitir un aprendizaje auténtico es otra forma de involucrar a los alumnos dando respuesta a sus intereses actuales en todos los ambientes en que éste se desenvuelve, además de favorecer a la sociedad en general, ya que este tipo de trabajo se extiende más allá de las aulas, a la comunidad, a la naturaleza, al trabajo y al mundo de la tecnología.

Aspectos que se deben tener en cuenta como parte importante de la pedagogía, según De Miguel Díaz, (2006).

1. La subjetividad y por lo tanto la individualidad del estudiante es muy importante, para lo cual se debe partir de sus propias necesidades, disposiciones, actitudes, creencias, y sentimientos.

2. El modelo constructivista es un modelo interactivo, no solamente del estudiante con el docente, también estudiante - estudiante y el estudiante con su entorno lo cual le permite tener una práctica contextual.

3. Hay una exploración activa del estudiante por medio de su propia reflexión.
4. Toma en cuenta los procesos cognitivos y afectivos, además también las potencialidades y capacidades de los estudiantes.
5. Da suprema importancia a la motivación extrínseca e intrínseca como elemento presente a lo largo de todo el proceso.
6. La intervención del docente se convierte en facilitador del conocimiento mediante la realización de tareas en conjunto, comprensión compartida, y el retiro paulatino de la supervisión del docente para lograr la autonomía del estudiante.
7. El trabajo con el estudiante debe estar basado en lograr que cuente con: capacidad de reflexión, esfuerzo, conocimiento significativo y alto nivel de competencia que lo lleve a la excelencia.
8. Establecimiento y apropiamiento de metas y objetivos en conjunto.
9. Evaluación procesal desde el inicio hacia su concreción.

2.2 Lúdica / lúdico

El término lúdico, utilizado ampliamente en el vocabulario de las sociedades actuales, hace referencia al juego, lo que podría suponer que, cualquier juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

Se entiende entonces, que cualquier juego donde los alumnos o personas de cualquier edad participen, tienen un carácter lúdico, pero, no todo lo que es lúdico es un juego, es decir, que el elemento lúdico puede ser empleado como una herramienta de enseñanza aprendizaje en algunas situaciones, en otras como un elemento para el desarrollo de los individuos como parte de éstos; razón por la que, no siempre la lúdica será un juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica

fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

"No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar" George Bernard Shaw ", (<http://www.yturralde.com>.)

La lúdica, al igual que la recreación, son elementos que siempre han estado impregnados en el desarrollo del ser humano desde sus inicios, una persona que prescinde de la recreación como de la lúdica experimenta un desequilibrio físico – emocional ya que es parte de las necesidades físicas y emocionales de la naturaleza humana.

Es sumamente importante, que el ser humano oriente de una forma adecuada la satisfacción de sus necesidades, ya que, si ésta no es la idónea, se puede desviar del objetivo primordial y se puede llegar al ocio y posteriormente a una vida sedentaria.

El ludus, de donde proviene la palabra lúdica o lúdico, es un universo cerrado que establece normas que rigen los diferentes juegos que se practican, pero es importante resaltar que quien quiere participar, acepta voluntariamente, es decir que se auto impone ciertas normas, pero es participe de un mundo al que no todos pertenecen, un mundo de ficción en el que participan únicamente los jugadores; cuando el jugador deja el mundo cerrado del juego, pero mantiene las características del juego, se habla entonces del mundo de la recreación.

2.3 Pedagogía lúdica

“La educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente, joven y adulto y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo” (Nunes, 2002, p. 8).

La educación lúdica, tiene incidencia en todos los aspectos de la vida, ya que, combina e integra la asimilación de las relaciones funcionales

haciendo grata la interiorización del conocimiento y la expresión de felicidad se es manifiesta al interactuar en sociedad.

Retrocediendo un poco el tiempo, cabe mencionar que desde la antigüedad, el aspecto lúdico era de gran importancia para la formación de los griegos, el pensamiento del Filósofo Platón, quien aplicaba problemas y ejemplos de la vida cotidiana a la Matemática, haciéndola atractiva a los alumnos, aplicando así, una pedagogía lúdica y, una educación integral al enviar a los más jóvenes a aprender de los adultos conocimientos generales, valores y normas de vida social.

La pedagogía lúdica, empezó a tener gran auge entre los educadores jesuitas, quienes al analizar las condiciones de los juegos y observar la importancia que éstos tenían en el desarrollo integral de los alumnos, decidieron aplicar algunos juegos a su sistema educativo integrando algunas materias como lo fueron la danza, la comedia, los juegos de azar, aplicándolos desde una visión pedagógica para el aprendizaje de la ortografía y la gramática.

2.4 El juego didáctico como herramienta de enseñanza aprendizaje

Desde la antigüedad, el juego ha sido visto como una actividad amena de recreación que sirve como herramienta pedagógico – didáctica para desarrollar capacidades a través de la participación activa y efectiva de los estudiantes. El juego como forma de actividad humana, posee un enorme potencial motivacional que puede y debe ser utilizado con fines pedagógicos dentro de las instituciones educativas.

El juego didáctico, es una herramienta participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conductas adecuadas que estimulan la disciplina, la toma de decisiones y el asumir las consecuencias de las mismas, como podría ejemplificarse en el resultado del trabajo en grupo o trabajo colaborativo. El juego didáctico, cumple con la aplicación de los elementos fundamentales en el desarrollo de la personalidad como lo son la inteligencia, práctica, comunicación y aplicación de valores; todos de una forma lúdica. Uno de los aspectos que

no se deben dejar pasar es la capacidad creadora de cada jugador, cada vez que el juego influye directamente en los componentes estructurales:

a. Intelectual – cognitivo: en este componente se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la imaginación, la iniciativa propia, la investigación científica, los conocimientos, habilidades, hábitos y el potencial creador.

b. Volitivo – conductual: en este otro elemento se desarrolla el espíritu crítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad propia y estimula a la emulación fraternal.

c. Afectivo – motivacional: se propicia el compañerismo, el interés, el gusto por la actividad, trabajo en equipo, espíritu de solidaridad, estar dispuestos a dar y recibir ayuda.

Al aplicar cada uno de estos elementos, se puede enriquecer la capacidad técnico – creadora de cada estudiante cuando se introducen los elementos técnico – constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación del conocimiento técnico y la satisfacción por los resultados.

Entre estas actividades pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, la reparación de los mismos, el perfeccionamiento y prueba de los juegos y juguetes; los juguetes didácticos son el soporte material para alcanzar los objetivos, poniendo en práctica las habilidades, hábitos, capacidades y valores que cada estudiante posee.

Algunos aspectos importantes que se deben tomar en cuenta para que el juego didáctico sea efectivo son:

- A. Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- B. Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- C. Influencia educativa.
- D. Correspondencia con la edad del alumno.
- E. Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- F. Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- G. Accesibilidad.

Ejemplo de un juego didáctico:

1. Jugar a carreras de orugas por tercias en equipos, sentarse y tomarse de los pies uno atrás de otro y avanzar sin soltarse.
2. Realizar saltos imitando los movimientos de una rana, canguro, chapulín, conejo, etc.
3. Saltar con pies juntos alrededor de un bastón que estaba en el piso.
4. Por parejas, tomar el bastón de los extremos al desplazarse de cojito.
5. Por parejas, uno dentro del aro a la altura de la cintura, el otro tratará de remolcarlo.
6. Por parejas, los dos dentro del aro atorados por los tobillos tratarán de jalar.
7. Sentados en el suelo con las palmas de las manos sobre el mismo tratar de levantar el cuerpo del piso.
8. Por parejas frente a frente sujetar los bastones con las manos empujar y jalar tratar de levantar a su compañero con la ayuda del bastón.
9. Por parejas frente a frente y acostados boca abajo lanzarse la pelota.
10. Por parejas frente a frente empujar una pelota detenida con las manos a la altura del estómago.
11. Por parejas transportar un globo con la frente, espalda, abdomen, rodillas, etc.
12. Transportar un globo con la boca al caminar como cangrejo.
13. Sobre cuatro puntos de apoyo extender bruscamente las piernas al aire (patada) y sostener el globo con la boca.
14. Colocarse dentro de un costal y saltar libremente.
15. Realizar saltos imitando los movimientos de una rana, canguro, chapulín, conejo, etc.

2.5 La recreación

El concepto de recreación se entiende si se piensa que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean desgaste y/o cansancio físico y mental y, por ende, desánimo. Es por ello que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones de las tareas del diario vivir y darse espacios en

los que puedan descansar, recuperar energías y disfrutar del transcurrir de la vida.

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también se le conoce como entretención.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarla bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

El término recreación proviene del latín *recreatio*, que significa restaurar y refrescar (la persona). De ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud. El recrearse permite al cuerpo y a la mente una “restauración” o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad. Si realizáramos nuestras actividades sin parar y sin dar lugar a la recreación, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades y finalmente a la muerte. Debido a eso, la recreación se considera, socialmente, un factor trascendental.

Los beneficios de recrearse van más allá de una buena salud física y mental, sino un equilibrio de éstas con factores espirituales, emocionales y sociales; una persona integralmente saludable realiza sus actividades con mucha más eficiencia que una persona enferma.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo, es la organización y control social para los impulsos de alegría, diversión y libertad presentes en el juego debido a que cada persona elige la actividad que desee realizar de forma grupal o individual. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una

forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario.

En Guatemala, la ley del deporte reza en su artículo 80 “Todos los habitantes del país, tienen derecho a la recreación, entendida como medio de esparcimiento, de conservación de la salud, de mejoramiento de la calidad de vida y medio de uso racional y formativo del tiempo libre” (Decreto Número 76-97 del Congreso de la República).

Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras. A continuación, se enumeran 4 tipos de recreación en la que se hará mayor énfasis en el inciso 4, recreación pedagógica: <http://www.slideshare.net/guestd69883/proyecto-pedaggico-de-recreacin-y-tiempo-libre-ienss>

1. “Recreación cultural y artística: se asume como el sector institucional en que la recreación posibilita que las artes plásticas y escénicas y las actividades culturales que se le presentan al ciudadano simplemente como espectáculo o actividad exclusivamente de diversión, pasen a ser objeto de participación creadora.

Así la recreación cultural y artística contemplará procesos, que realizados con base en talleres formativos, didácticos y de manifestación grupal de capacidades creadoras, procuran para el participante en ellos la vivencia del proceso creativo con la connotación lúdica que le da el ornamentar, construir y reproducir o ejecutar una obra enraizada bien sea en la cultura universal o en los valores y tradiciones autóctonas.

Desde este sector se pretende buscar un balance entre los procesos de democratización y democracia cultural, para que se dé un balance armónico entre el patrimonio cultural, los talentos y la producción cultural de base.

2. Recreación deportiva: se asume como el sector institucional en que la recreación, partiendo de la actividad física implícita en el deporte, procura que éste se aborde por el goce y desarrollo que permite su práctica y no por el vencer al otro.

Así, la recreación deportiva contempla los programas y actividades físicas de carácter social que le posibilitan divertirse a quienes participan en ellos cambiando de actividad, adquiriendo voluntaria y placenteramente habilidades y destrezas deportivas y físicas, sociabilizarse tomando pautas de trabajo en grupo y equipo, solidarizándose en pos de un objetivo general y mantener y vigorizar su condición orgánica y física.

Es evidente entonces que la recreación deportiva está inmensamente lejos del impulsar el criterio de "culto al músculo" implícito en el deporte de alto rendimiento.

3. Recreación laboral: se asume como el sector institucional en que la recreación, agrupando los programas y eventos originados en las políticas de bienestar social de las empresas, procura que sean estos una forma alterativa de desarrollo integral de los trabajadores tal que, complementaria al proceso de trabajo, genere simultáneamente una mayor integración de los empleados y sus familiares entre sí y con la empresa y, en consecuencia, un fortalecimiento del sentido de permanencia.

Este sector abarca igualmente los programas y actividades que con base a la recreación tienden a la preparación integral - física, social y mental - de los funcionarios próximos a la jubilación.

4. Recreación pedagógica: se entiende como el sector en el que la recreación se incorpora en el proceso de enseñanza, dándole a éste una nueva dimensión, bien por actuar como metodología de educación (pedagógica lúdica) o por constituirse en un proceso liberador que simultáneamente educa para el tiempo libre” (Martínez, 2012, pp.13, 14).

2.6 ¿Educación recreativa o recreación educativa?

Pese al sentido general de la educación de formar individuos en todas sus dimensiones para que pueda integrarse a la vida futura, tradicionalmente, ésta, ha sido fraccionada haciendo énfasis a uno u otro

aspecto hasta llegar reducirse así: Tiempo ocupado (con empleo) más que para sí mismo, para la propia vida aplazando la continuidad del sistema educativo aún con sus desigualdades.

Actualmente las instituciones educativas que pretenden modificar el sistema de educación basándose en metodologías y técnicas innovadoras que faciliten la creación y asimilación de nuevos conocimientos a partir de los conocimientos ya existentes, además de fomentar en el individuo la intencionalidad crítica y modificadora de la realidad, deberá replantear sus estrategias brindando los espacios necesarios para la reflexión, la creación y el compromiso; es allí donde la recreación encuentra su razón de ser.

Si bien es cierto que algunos docentes emplean estrategias lúdicas para adelantar su labor académica, valdría la pena precisar que si su uso es meramente didáctico o pedagógico: ¿Educación recreativa o recreación educativa?

“En la primera, la recreación es entendida como el recurso didáctico que posibilita la fijación de conceptos ya definidos, de manera entretenida; así, Matemática recreativa, etc. En el segundo caso, se entiende que a partir del ejercicio lúdico se fomentan la construcción conceptual y de actitudes, la búsqueda del conocimiento, la creatividad y el desarrollo de valores. El medio es el mismo, pero se diferencian en cuanto a la finalidad. La primera hace énfasis en la enseñanza mientras que la segunda lo hace en el aprendizaje.

La Recreación, caracterizada como educación en y del / para el tiempo libre intenta generar aprendizajes más que instrumentales y modificar al hombre y su modo de participar en la realidad; procura modificar conductas, hábitos, actitudes; así mismo, se da en un tiempo liberado de obligaciones exteriores, lo que la convierte en voluntaria u optativa; procura generar una necesidad de participación al profundizar en el trabajo grupal y la auto-gestión. En síntesis, pretende generar un individuo consciente y comprometido; actor y protagonista de su propio hacer, de su historia, lo que la diferencia propiamente de la escuela” (<http://www.funlibre.org>).

2.6.1 La Recreación, una herramienta lúdico - pedagógica

Desde la concepción pedagógica, la recreación puede y debe ser vista como una herramienta lúdico pedagógica dentro y fuera del aula, la recreación como las actividades lúdicas son herramientas que facilitan y consolidan los nuevos aprendizajes en los alumnos y estimulan sus facultades cognitivas y fisiológicas, actitudes y aptitudes por descubrir y desarrollar nuevos procesos que los lleven a obtener los resultados previstos creando en ellos nuevos hábitos de estudio, mejores y más eficaces resultados, a reafirmar o corregir aprendizajes ya establecidos y a ser capaces de afrontar diversas situaciones de la vida diaria teniendo en cuenta todos los aspectos que pueden tener algún nexo acertando en el fin idealizado.

La recreación puede ser una herramienta de participación tanto pasiva como activa, así lo señala (<http://www.funlibre.org>) además de dar a conocer el valor educativo de la recreación y los objetivos de la recreación:

- a. "Participación activa: cuando el individuo participa activamente ejecutando las acciones que le den satisfacción.
- b. Participación pasiva: cuando el individuo se recrea proporcionando los medios para que la recreación activa llegue a las demás personas.

2.6.2 El valor educativo de la recreación

- 1) Como valor educativo, establece conjunto de valores que contribuyen a la formación del individuo.
- 2) Prepara sus recursos en favor del educando, para la correlación de las áreas intelectuales.
- 3) Facilita el desarrollo integral de la persona.
- 4) Promueve la transmisión de la herencia cultural.
- 5) Fomenta el uso constructivo del tiempo libre.
- 6) Adapta socialmente al niño.
- 7) Despierta la sensibilidad social.

2.6.3 Objetivos de la recreación

1. Propender por el desarrollo integral del ser humano.

2. Fomentar el bienestar personal y social.
3. Estimular el desarrollo de actitudes positivas.
4. Fortalecer sentimientos de fe, solidaridad, confianza, optimismo, deseo de superación y auto-realización.
5. Rescatar y fortalecer valores culturales de la nación.
6. Inducir nuevos hábitos de utilización del tiempo.
7. Estimular el desarrollo de la expresión de los sentimientos y las emociones” (<http://3congresodeeducacion.blogspot.com/2008/10/laldica-y-la-recreacin-como-proceso.html>).

3. Marco Metodológico

3.1. Objetivos

3.1.1. General

1. Identificar la recreación como herramienta lúdico pedagógica dentro y fuera del aula, como estrategia para facilitar el proceso de aprendizaje significativo de los y las alumnas en la etapa de la estimulación temprana y educación preescolar en la Casa del Niño No. 1 de la Sociedad Protectora del Niño.

3.1.2. Específicos

1. Conocer el proceso formativo que se aplica con los niños y niñas de la casa del Niño No.1 que están en la etapa de estimulación temprana y educación preescolar.
2. Dar a conocer a la sociedad guatemalteca a través de esta investigación la importancia del desarrollo psicomotriz grueso, de los y las niñas durante la etapa de la infancia y la aplicación de procesos mentales, a través de diversas actividades lúdico pedagógicas como fundamento primordial en el desarrollo integral de los y las niñas.
3. Motivar la implementación de diferentes ambientes dentro y fuera del aula que motiven el auto aprendizaje de los y las alumnas a través de la exploración y experimentación, utilizando la recreación como herramienta lúdico pedagógica en el proceso formativo de la educación del siglo XXI.

3.2. Hipótesis

La recreación puede ser utilizada como herramienta lúdico- pedagógica por el personal docente que labora en la Casa del Niño No. 1 de la Sociedad Protectora del Niño, para favorecer el proceso de aprendizaje significativo y desarrollo psicomotriz, de los y las niñas en la etapa de la educación preescolar.

3.3. Variables

3.3.1 Independiente

1. Utilización de la recreación como herramienta lúdico pedagógica por el docente en la educación preescolar.

3.3.2. Dependiente

1. Beneficio en el proceso de aprendizaje significativo y desarrollo motriz, para los niños y las niñas.

3.4 Indicadores

1. Creación de diferentes ambientes de aprendizaje dentro de la institución y/o dentro de las aulas, según se den las posibilidades.
2. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa y coordinación temporo-espacial con estrategias de participación activa.
3. Aprendizaje en ambientes relajados.

3.5 Estadística

3.5.1. Técnica de muestreo

La muestra que se tomó, se obtuvo de la población referente a las Maestras niñeras de la Casa del Niño No. 1 de la Sociedad Protectora del Niño; como única categoría de responsables de la formación académica de los alumnos de estimulación temprana y preescolar, siendo el universo de veintidós maestras niñeras. La muestra analizada representa el 95%.

El tipo de categoría de muestreo que se aplicó fue el probabilístico, aplicándose la técnica aleatoria simple; tomando en cuenta su característica homogénea: Maestras Niñeras de la Casa del Niño No. 1 de la Sociedad Protectora del Niño.

3.5.2. Instrumentos

Encuestas personalizadas, bajo la modalidad de cuestionarios.

4. Marco Operativo

4.1 Técnicas de recolección de datos

Para alcanzar los resultados, se realizó de forma directa el trabajo de campo lo que permitió obtener la información a través de consultas escritas, observación directa y participativa, integración en actividades de campo dentro y fuera del aula basadas en procesos metodológicos que se aplican, cuestionarios y conversaciones de experiencias compartidas.

4.1.1. Fuentes de datos

4.1.1.1 Directas

La recolección de datos, se obtuvo de la información dada por las Maestras Niñeras de la Casa el Niño No.1 de la Sociedad Protectora del Niño. Un porcentaje de la información se obtuvo a través de la aplicación de cuestionarios.

4.1.1.2 Indirectas

Otro porcentaje de la información se extrajo de publicaciones, que contienen datos que fueron necesarios para orientar esta población.

4.1.1.4 Electrónicas

Esta investigación hizo uso de las herramientas tecnológicas actuales, entre ellas el internet como fuente de información actualizada.

4.1.2. Técnicas de recolección

Observación participante, consultas bibliográficas, notas, planificaciones anuales de estimulación temprana y preescolar y la encuesta en modalidad de cuestionario. Se aplicó el método de la observación.

4.2 Trabajo de campo

Éste consistió en observar de forma participativa la implementación y aplicación de la planificación establecida anualmente por las maestras niñeras y trabajadoras sociales de las etapas de estimulación temprana y preescolar de la Casa del Niño No.1 y la aplicación de una encuesta de la

modalidad cuestionario para identificando los elementos básicos, que hacen funcionar a la recreación como herramienta lúdico pedagógica en la educación del siglo XXI.

4.3 Sistema de la información

Se utilizó el sistema actual de tecnología, procesando la información a través de la digitalización de las respuestas, para obtener la base de datos de los resultados obtenidos de la investigación realizada en la aplicación del cuestionario y la interpretación de los mismos.

4.4 Control del proyecto

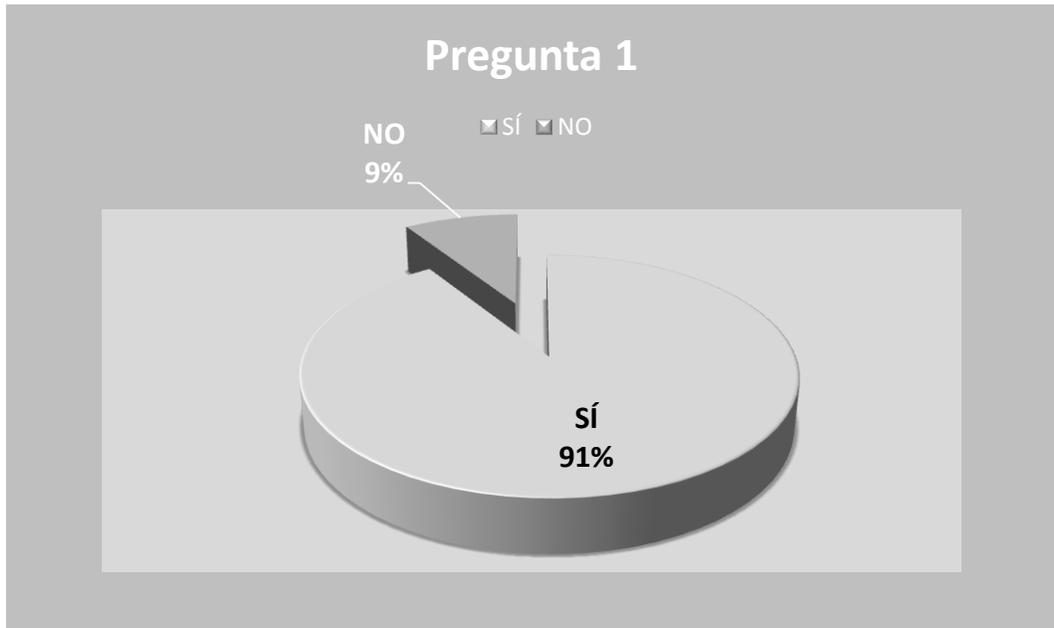
4.4.1 El gráfico de Gantt

Actividades	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Sept.				Octubre				Nov		
	Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Estructuración del tema de tesis																																			
Investigación documental del tema																																			
Elaboración del protocolo de tesis																																			
Presentación del protocolo de tesis																																			
Diseñar instrumentos del trabajo de campo																																			
Recolección de datos																																			
Análisis de datos																																			
Organización estadística y gráficos																																			
Interpretación de Resultados																																			
Conclusiones y recomendaciones																																			
Finalizado y redacción de tesis																																			
Revisión y corrección de tesis																																			
Aprobación e impresión de tesis																																			

5. Análisis e Interpretación de Resultados

Gráfica 1

¿Ha participado en actividades lúdico pedagógicas?

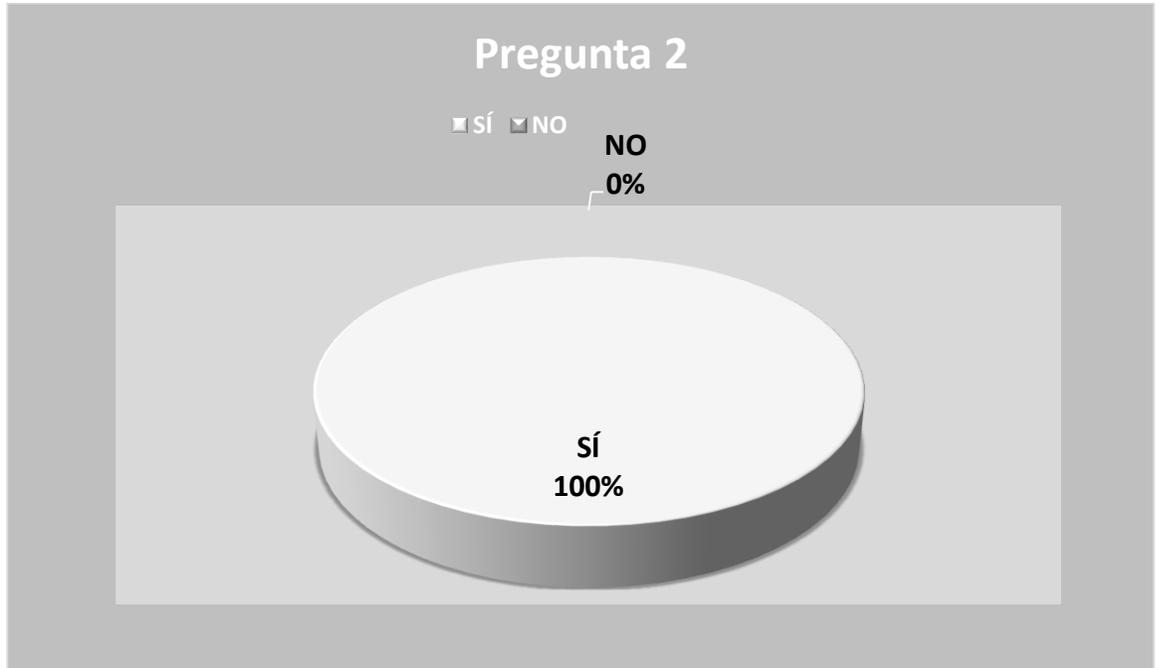


Interpretación

Como se puede observar en la gráfica, en la encuesta realizada el 91% de las maestras niñas han participado en actividades lúdico pedagógicas, lo que refleja que en su mayoría, las maestras niñas conocen la interacción que armoniza a la pedagogía con el aspecto lúdico. Esto quiere decir que es más probable que las maestras niñas integren el aspecto lúdico a la formación académica de sus alumnos y alumnas.

Gráfica 2

¿Considera que la recreación puede ser utilizada dentro del aula como una herramienta que facilite el desarrollo cognitivo y motriz de los y las alumnas?

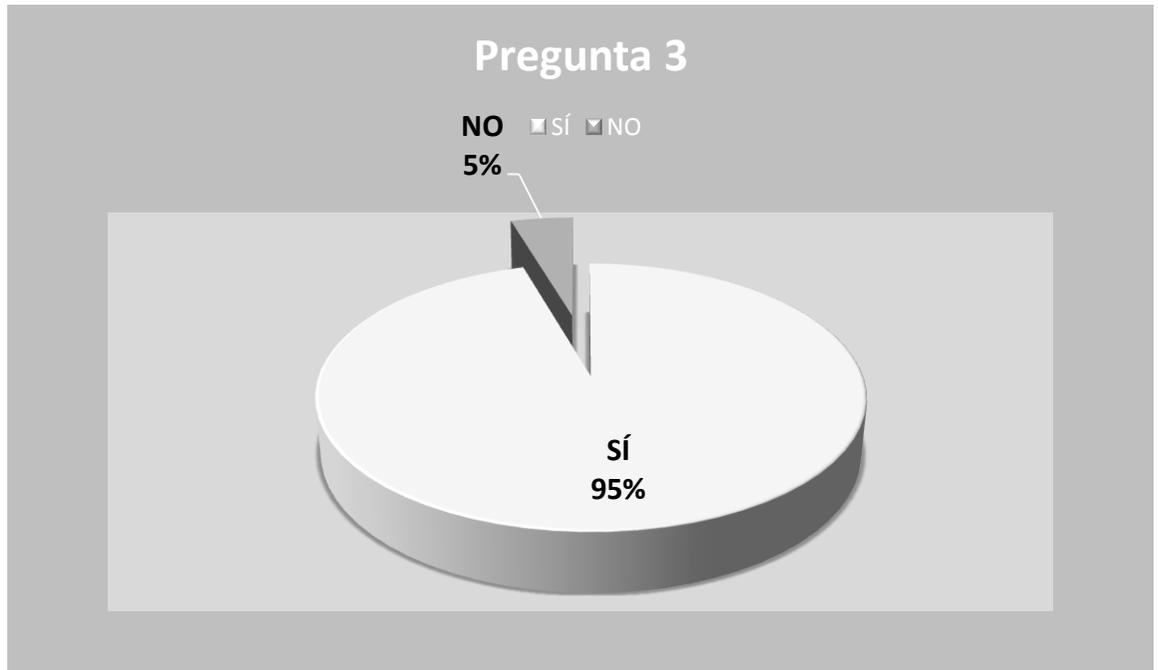


Interpretación

El resultado reflejado en la gráfica, acerca de la pregunta dos, expresa con claridad el objetivo de esta investigación al demostrar cien por ciento que es necesario congruente emplear la recreación como una herramienta que facilite el desarrollo cognitivo y motriz de los y las educandas.

Gráfica 3

¿Cree que la educación del siglo XXI lleva inmersa en su metodología la actividad lúdico- recreativa para alcanzar un aprendizaje significativo?

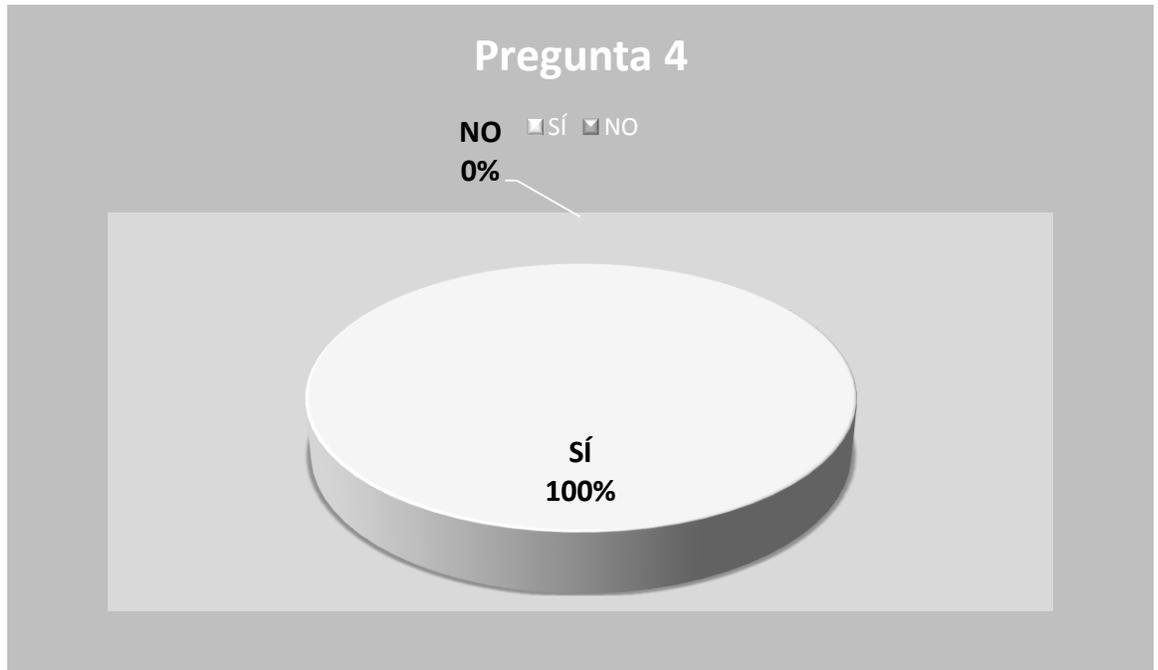


Interpretación

En esta gráfica se aprecia que el 95 % de las maestras niñas entrevistadas consideran que la educación actual, debe llevar como parte de la metodología empleada para alcanzar un aprendizaje significativo la actividad lúdico recreativa. Hecho que da mayor credibilidad a la razón de esta tesis.

Gráfica 4

Dentro de la metodología de enseñanza que aplica, ¿ha integrado la recreación como herramienta pedagógica?

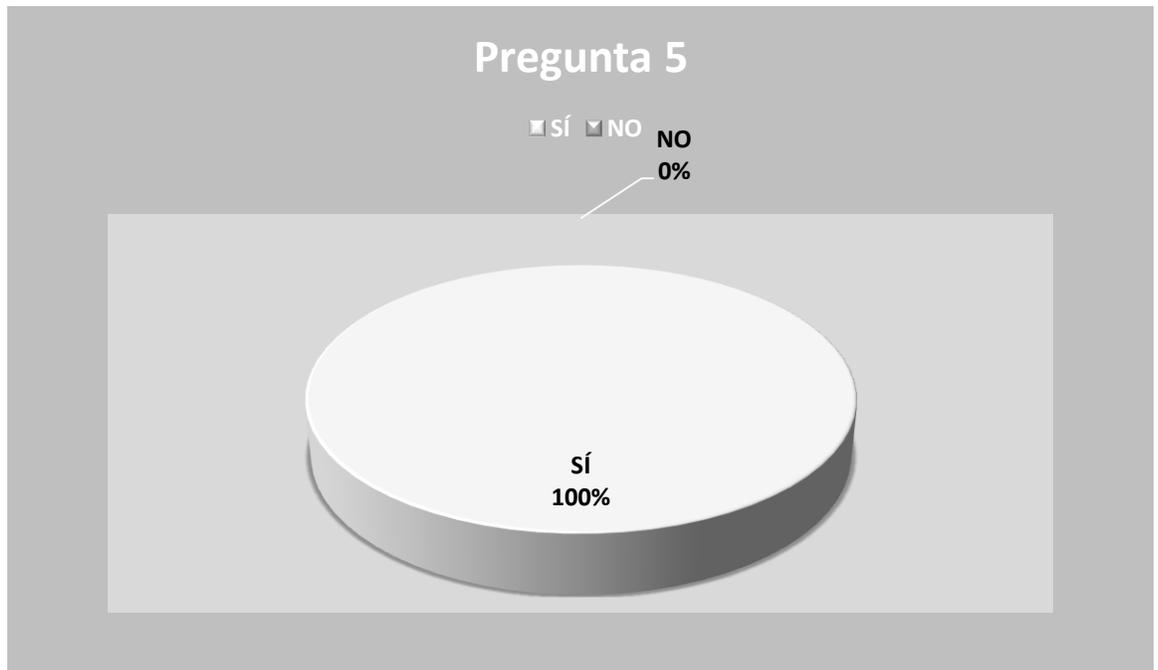


Interpretación

Las maestras niñeras de la Casa del Niño No.1 de la Sociedad Protectora del Niño, hacen evidente en su respuesta la amplitud de aplicación a la que da margen la recreación, como herramienta pedagógica dentro y fuera del aula en el proceso formativo y metodológico en la educación escolar.

Gráfica 5

¿Considera que los resultados obtenidos de aplicar la recreación como herramienta lúdico- pedagógica dentro y fuera del aula, sean los más cercanos a las metas que desea alcanzar?

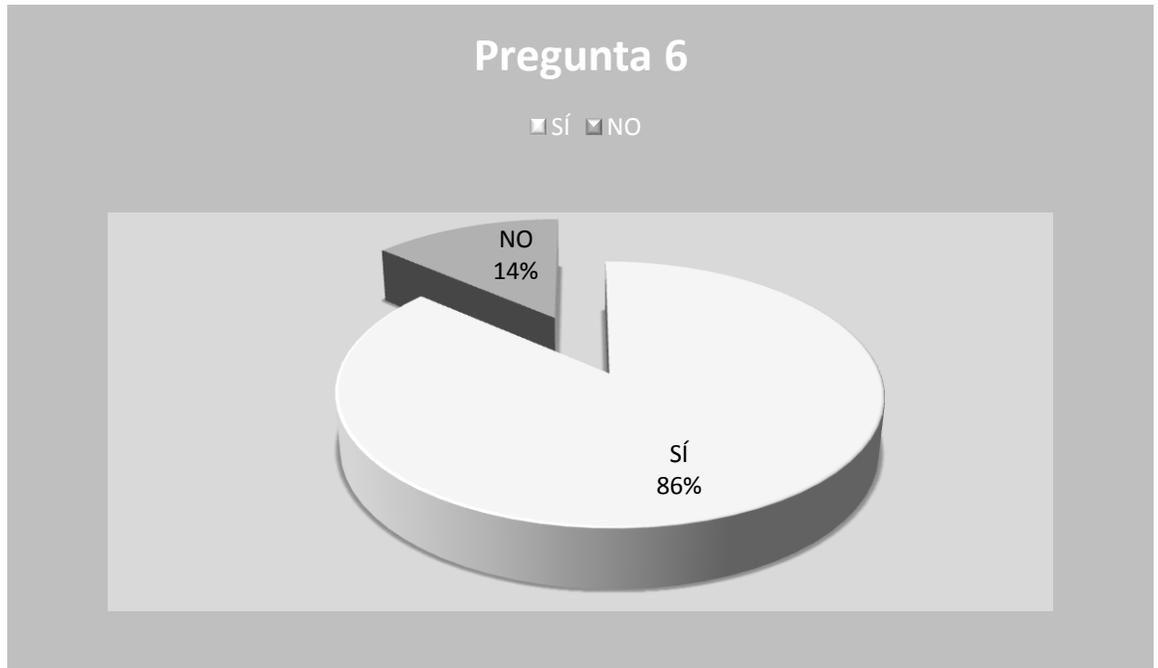


Interpretación

El cien por ciento de las maestras niñeras, han logrado alcanzar los resultados que se han planteado al aplicar la recreación como herramienta lúdico pedagógica dentro y fuera del aula, aspecto que reafirma la validez del término con mayor resonancia en esta investigación.

Gráfica 6

¿Considera que elementos como el tiempo, espacio, recursos didácticos, y la recreación, son suficientes para un aprendizaje significativo en sus alumnos?



Interpretación

La ilustración del resultado de esta cuestionante, es interesante puesto que da margen a continuar, en otro momento, el basto tema de investigación acerca de la necesidad de más recursos (pedagógicos, didácticos, recreativos, etc.) para alcanzar un aprendizaje significativo en la población estudiantil de la Casa del Niño No.1 de la Sociedad Protectora del Niño.

6. Conclusiones

El resultado de esta investigación, refleja con certeza que la recreación es un elemento fundamental para facilitar el proceso de aprendizaje significativo en los y las alumnas en la etapa de la estimulación temprana y edad escolar, nivel formativo donde debe hacerse énfasis en el desarrollo íntegro del educando para alcanzar un nivel competitivo adecuado al llegar al profesionalismo.

Las maestras niñeras de la Casa del Niño No. 1 de la Sociedad Protectora del Niño, han demostrado y dejado en evidencia la integración de la recreación como herramienta lúdico pedagógica en las actividades formativas que realizan dentro y fuera del aula en diferentes momentos, favoreciendo el desarrollo psicomotor, cognitivo y emocional, de sus alumnos y alumnas; es decir, que han alcanzado desarrollar en ellos y ellas un aprendizaje significativo en la educación del siglo XXI.

Se evidencia así, la importancia del desarrollo psicomotor fino y grueso en los niños y niñas guatemaltecos durante la etapa de la infancia para el facilitar la creación de procesos mentales que les permitan crear nuevas estrategias para la resolución y creación de correctas soluciones a las diferentes situaciones que les expongan las exigencias de la nueva era.

La implementación de diferentes ambientes dentro y fuera del aula, motivan el aprendizaje de los y las alumnas, promueve la exploración, experimentación, creación y desarrollo integral de los infantes; además, utilizar la recreación como herramienta pedagógica en el proceso formativo en la educación del siglo XXI, prueba la importancia de la creación de esos ambientes donde él y la alumna se convierten en el elemento principal funcional en la creación de su propio aprendizaje orientado por el docente y los padres de familia.

7. Recomendaciones

Las recomendaciones aquí sugeridas, se proyectan a la población guatemalteca involucrada en el proceso de formación pedagógica; fundamentadas en el trabajo realizado por las maestras niñeras de la Casa del Niño No. 1 de la Sociedad Protectora del Niño.

Emplear planificaciones pedagógicas fundamentándolas en el desarrollo integral de los y las alumnas en los diferentes niveles educativos, integrando los contenidos de las diferentes áreas de la pensión de estudios establecida a nivel nacional.

Promover la creación de ambientes diferentes dentro y fuera del aula que propicien la experimentación, exploración y creación de nuevos aprendizajes en los y las alumnas, aplicando en el proceso educativo, fundamentalmente, la recreación como herramienta lúdico pedagógica para facilitar el desarrollo íntegro de los y las estudiantes en todas las áreas.

Reconocer la importancia que requiere el desarrollo psicomotor complejo de los y las alumnas, para, facilitar el desarrollo de nuevas y certeras soluciones a las diferentes situaciones que se les presenten alcanzando un grado de competitividad que le permita sobresalir en el ámbito laboral profesional y socio-familiar.

Desarrollar un proceso formativo secuencial lineal, que conlleve el mismo parámetro pedagógico para completar el procedimiento requerido en la preparación de los y las estudiantes en la etapa de formación cognitiva.

Que la implementación de la recreación como herramienta lúdico pedagógica, sea una realidad veraz en la educación del siglo XXI, para que los y las alumnas se desarrollen íntegramente y se proyecten a la sociedad guatemalteca como ciudadanos capaces de propiciar el verdadero cambio que el actual mundo globalizado requiere, disminuyendo considerablemente el fenómeno de un país en retroceso transformándolo en una sociedad que avanza hacia el cambio positivo a nivel mundial.

8. Referencias Bibliográficas

1. Boni, Alejandra y Pérez, Agustí. (2006). Propuestas pedagógicas para la introducción de la educación para el desarrollo en las enseñanzas científico-técnicas. InterfomOxam. España.
2. Bransford, J.D., Brown, A. L.&Cocking, R.R. (1999). How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School. National Academy Press. EE.UU.
3. Cañal de León, Pedro. (2002). La innovación educativa. Publidisa. España.
4. Coll, César, Colomina, Rosa. (1990). Interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. alianza. España.
5. De Miguel Díaz, Mario. (2006). Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el espacio europeo de educación superior. Alianza Editorial. España.
6. Escaño, José. y Gil de la Serna, María. (2003). Cómo se aprende y cómo se enseña. Ice. España.
7. Etchart, Jean L. Manual de recreación para docentes y guías de turismo. Estadium. Argentina.
8. González, Byron Ronaldo. (1998). Requerimientos legales para la realización del ejercicio profesional Supervisado –EPS-. USAC. Guatemala.
9. Kaplan Beatriz. (1999). Educación en los primeros años. Novedades Educativas. Argentina.
10. Martínez Moreno, Douglas. (2012). La Lúdica y la recreación, Como alternativa pedagógica, en los estudiantes de la institución educativa San Francisco de Asís de Chinu. (inédito). Colombia.
11. Mesa, Guillermina. (1997). La recreación dirigida como proceso Educativo. España. Tesis Doctoral, Universidad de España. España.

12. Morales Córdova, Jesús. 1990. Manual de recreación física. Limusa. México.
13. Nunes de Almeida, Paulo. (2002). Educación Lúdica. Sociedad de San Pablo. Colombia.
14. Rodríguez C, Aleidy. (2003). La recreación, un herramienta para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular de los alumnos de tercer grado de la escuela bolivariana Ambrosio Plaza Sapiens. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela.
15. Tamayo y Tamayo, Mario. (2004). El proceso de la investigación científica. Limusa. México.
16. Waichman, Pablo. (2000). Tiempo Libre y Recreación. Un desafío pedagógico. Kinesis. Armenia.
17. Zapata, Oscar A. (1995). Aprender jugando en la escuela primaria. Pax. México.

E-GRAFÍAS:

1. Autor desconocido. Analfabetismo en Guatemala. Extraído el 27 de marzo de 2012 desde: <http://es.scribd.com/doc/93901662/Analfabetismo-en-Guatemala>
2. Bautista S. Jesus Raul y Chaparro G. Pedagogia re-creativa / animación ludiexpresiva. Extraído el 2 de abril de 2012 desde: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/RBautista.htm>
3. Fundación mujeres por África. Día universal del niño. Extraído el 23 de marzo de 2012 desde: [http://www.un.org/es/comun/docs/?symbol=A/RES/1386\(XIV\)](http://www.un.org/es/comun/docs/?symbol=A/RES/1386(XIV))
4. FUNLIBRE. Fundamentos de la recreación. Extraído el 23 de marzo de 2012 desde: <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html>
5. Institución educativa normal superior de Sincelejo. Extraído el 23 de marzo de 2012 desde: <http://www.slideshare.net/guestd69883/proyecto-pedaggico-de-recreacin-y-tiempo-libre-ienss>
3. Lorena Romero, Zenia Escorihuela y Argenira Ramos. La actividad lúdica

como estrategia pedagógica en la educación inicial. Extraído el 07 de octubre de 2012 desde: <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>.

4. Louis Francois. El derecho a la Educación . Extraído el 07 de octubre de 2012 desde: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001281/128164so.pdf>

5. Pablo Romero Ibáñez. La lúdica y la recreación en la escuela como proceso pedagógico. Extraído el 27 de marzo de 2012 desde: <http://3congresodeeducacion.blogspot.com/2008/10/la-ludica-y-la-recreacion-como-proceso.html>

Leyes

1. Decreto Número 76-97 del Congreso de la República. (1997). Ley Nacional para el Desarrollo de la Cultura Física y el Deporte. Guatemala.

9. Anexos



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE
-ECTAFIDE-



INSTRUCCIONES: RESPONDA A CADA UNA DE LAS INTERROGANTES MARCANDO CON UNA X LA RESPUESTA QUE CONSIDERE CORRECTA.

1. ¿HA PARTICIPADO EN ACTIVIDADES LÚDICO PEDAGÓGICAS?

SÍ

NO

2. ¿CONSIDERA QUE LA RECREACIÓN PUEDE SER UTILIZADA DENTRO DEL AULA COMO UNA HERRAMIENTA QUE FACILITE EL DESARROLLO COGNITIVO Y MOTRIZ DE LOS Y LAS ALUMNAS?

SÍ

NO

3. CREE QUE LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI LLEVA INMERSA EN SU METODOLOGÍA LA ACTIVIDAD LÚDICO- RECREATIVA PARA ALCANZAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?

SÍ

NO

4. DENTRO DE LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA QUE APLICA, ¿HA INTEGRADO LA RECREACIÓN COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA?

SÍ

NO

5. ¿CONSIDERA QUE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE APLICAR LA RECREACIÓN COMO HERRAMIENTA LÚDICO- PEDAGÓGICA DENTRO Y FUERA DEL AULA, SEAN LOS MÁS CERCANOS A LAS METAS QUE DESEA ALCANZAR?

SÍ

NO

6. CONSIDERA QUE ELEMENTOS COMO EL TIEMPO, ESPACIO, RECURSOS DIDÁCTICOS, Y LA RECREACIÓN, ¿SON SUFICIENTES PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN SUS ALUMNOS?

SÍ

NO

Resultados

Pregunta N. 1

Opción	Maestras Niñeras	Total	Porcentaje
NO	2	2	9 %

Pregunta N. 2

Opción	Maestras Niñeras	Total	Porcentaje
NO	0	0	0%

Pregunta N. 3

Opción	Maestras Niñeras	Total	Porcentaje
NO	1	1	5 %

Pregunta N. 4

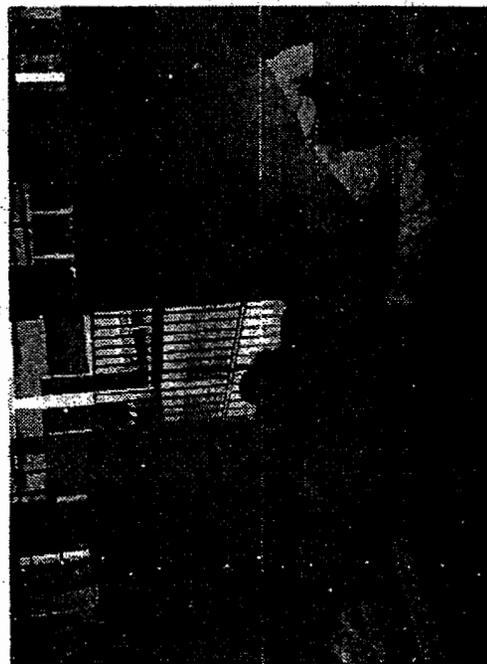
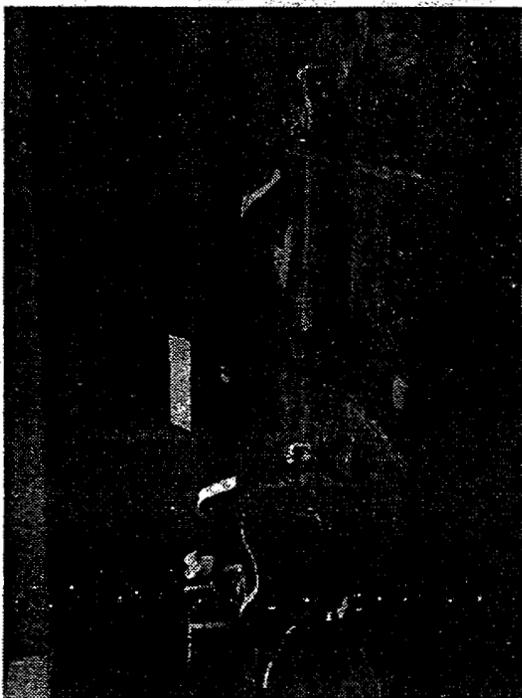
Opción	Maestras Niñeras	Total	Porcentaje
NO	0	0	0 %

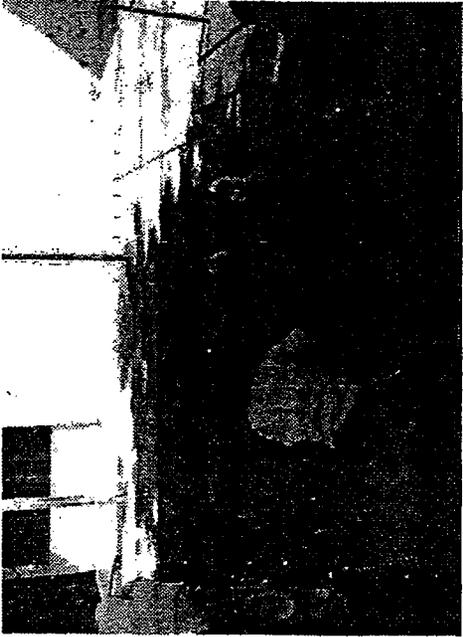
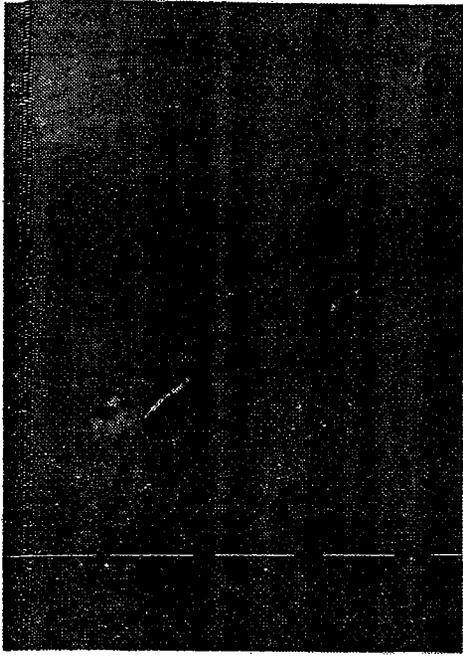
Pregunta N. 5

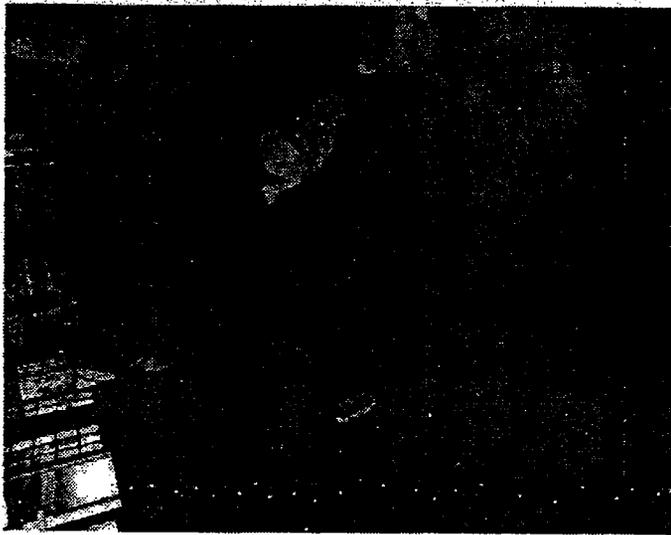
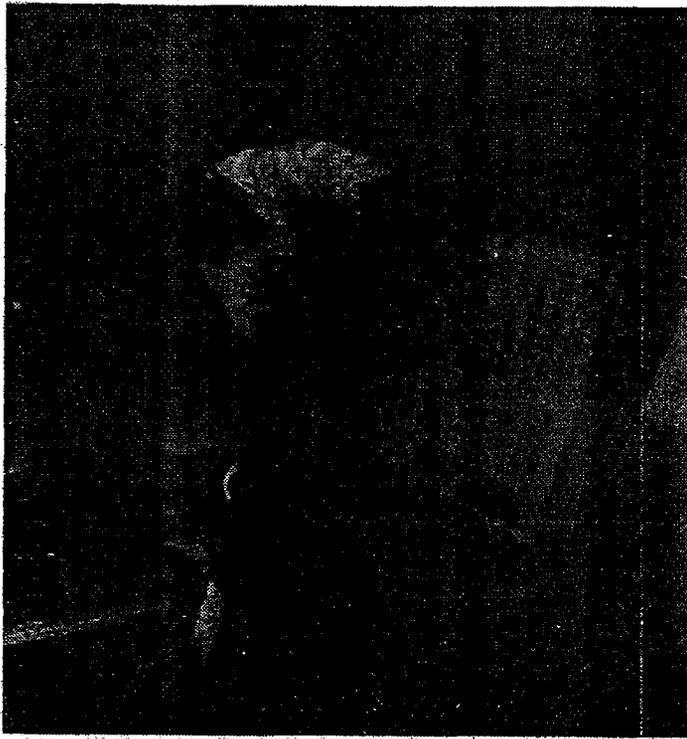
<i>Opción</i>	<i>Maestras Niñas</i>	<i>Total</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>NO</i>	0	0	0 %

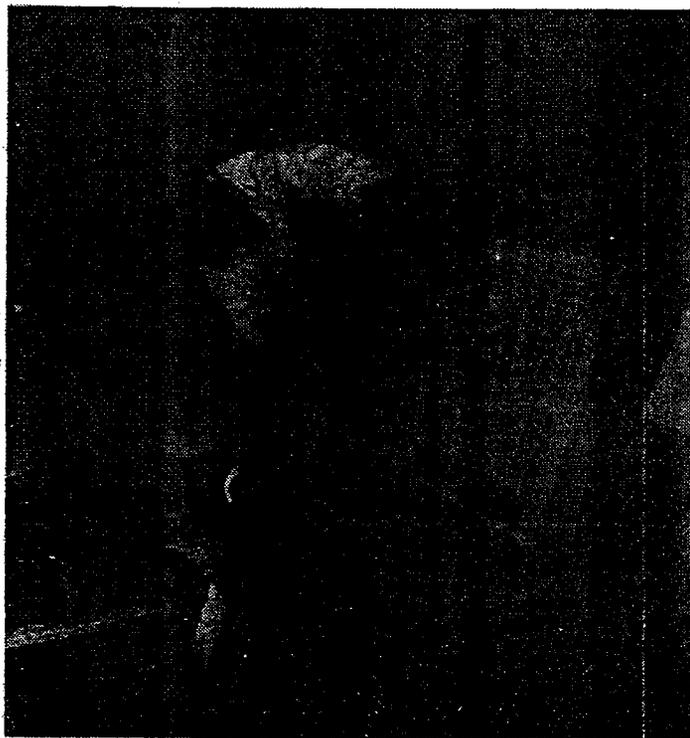
Pregunta N. 6

<i>Opción</i>	<i>Maestras Niñas</i>	<i>Total</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>NO</i>	3	3	14 %









Actividad Diaria

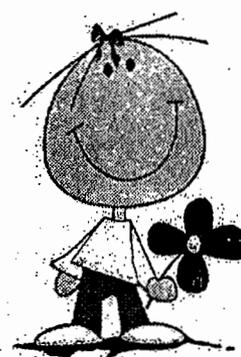
Fecha: 22 de Octubre del 2012

Temas: Repaso de silaba Pp, Aprestamiento, Libro de colorear.

HORA	ACTIVIDAD	RECURSOS
7:00 a 8:00	Act.1 Actividad Motoricor	Humanos
8:00 a 9:00	LABOR DOCENTE	Niños y Niñas
	En el cuaderno de pre-escritura deberán dibujar	Sritas. Niñas
	y colorear 5 objetos que inicien con la consonan-	Maestra
	te Pp.	Mesas, sillas
		Pizarrón crayones
		hojas, libro de
		Colorear papel de
		China, plastilina,
		Libro de apresta-
		miento cuatachos
		Goma.

- Destrezas de Aprendizaje = DA
- Comunicación y Lenguaje = CL
- Medio Social y Natural = M.S. Y N.
- Expresión Artística = E. A.
- Educación Física = E.F.

- VALORES:
RESPECTO, CONVIVENCIA
AMISTAD, SENCIBILIDAD



HÁBITOS:
HIGIENE, LIMPIEZA, ORDEN,
BUEN COMPORTEMIENTO.

Actividad Diaria

HORA	ACTIVIDAD	RECURSOS
9:00 a 9:30	HABITOS HIGIENICOS ORACION Y REFACCION	
9:30 a 10:00	JUEGO LIBRE MONTESSORI	
10:00 a 11:00	LABOR DOCENTE	
	Realizar pag. 11 de Libro escritura Activa.	
	Trabajar libro de colorear Pasitos 2 hojas cada niño en el orden correspondiente.	
11:00-12:00	TRABAJO LIBRE MONTESSORI	
12:00-12:30	ALMUERZO	
12:30-1:00	HABITOS HIGIENICOS Y JUEGO LIBRE MONTESSORI EN EL PATIO	
1:00-2:00	SIESTA	

F. Carolina Shell

Actividad Diaria

Fecha: GUATEMALA 24 - 10 - 12

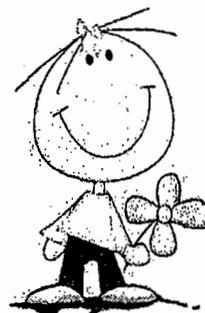
Temas: APRESTAMIENTOS GRAF-PLASTICOS, SUMAS REPASO DE LAS CONSONANTES VISTAS INTRODUCCION DE LA CONSONANTE J, REPASO DE ACTO DE ANIVERSARIO

HORA	ACTIVIDAD	RECURSOS
7:00 a 8:00	Act.1 Actividad Montessori	Humanos
8:00 a	LABOR DOCENTE	Niños y Niñas
9:00	Act.2 Cantos de bienvenida	Srtas. Niñas
	Act.3 Trabajar aprestamiento de entorchado	Maestra
	Act.4 Juego con plastilina	Materiales
		Mesas, sillas
		Pizarrón crayones
		hojas, libro de
		Colorear papel de
		China, plastilina,
		Libro de apresta-
		miento Chatos

- Destrezas de Aprendizaje = DA
- Comunicación y Lenguaje = CL
- Medio Social y Natural = M.S. Y N.
- Expresión Artística = E. A.
- Educación Física = E.F.

VALORES:

RESPECTO, CONVIVENCIA
AMISTAD, SENCIBILIDAD



HÁBITOS:

HIGIENE, LIMPIEZA, ORDEN,
BUEN COMPORTAMIENTO.

Actividad Diaria

HORA	ACTIVIDAD	RECURSOS
9:00 a 9:30	HABITOS HIGIENICOS ORACION Y REFACCION	
9:30 a 10:00	JUEGO LIBRE MONTESSORI	
10:00-11:00	LABOR DOCENTE	
	Act.5 Trabajar sumas en el cuaderno de pe-matemática repaso de sumas	
	Act.6 Juego en el patio 10 min.	
	Act.7 Trabajar aprestamiento en hojas de cuadros realiza el trazo y colorea	
11:00-12:00	TRABAJO LIBRE MONTESSORI	
12:00-12:30	ALMUERZO	
12:30-1:00	HABITOS HIGIENICOS Y JUEGO LIBRE MONTESSORI EN EL PATIO	
1:00-2:00	SIESTA	
	Miércoles 24 de octubre de 2012	

Matemática y Ciencias

SOCIEDAD PROTECTORA DEL NIÑO

Fecha: octubre 2da. semana.

ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Grupo No. 3

Día	Actividades por la mañana	Actividades al medio día	Actividades por la tarde
Lunes	1. Juguemos en el patio para recibir el sol. 2. Juguemos con el cono de aros plásticos.	☺ NO le entregue la pacha, haga que el niño la pida.	1. Cantemos todos en grupo.
Martes	1. Corramos alrededor de los corrales. 2. Juguemos con la marimbíta.	☺ Llámelo siempre por su nombre, cuando lo alimenta o le cambie ropa.	1. Enseñemos al niño a bailar en grupo.
Miércoles	1. Lancemos una pelota y salimos corriendo. 2. Jugamos con el cono de aros de plástico.	☺ Enséñele a agarrar el vasito con agua.	1. Debemos tener un tiempo para repasar actos de clausura (canto o baile)
Jueves	1. Juguemos con el triciclo o moto. 2. EVALUACIÓN CON INVENTARIOS.	☺ Cuando le lave la cara y las manos explíquelo, no solo lo lleve al lava manos.	1. Debemos tomar este tiempo para ensayar el canto o baile de la clausura.
Viernes	1. Juguemos en el patio para recibir el sol. 2. EVALUACIÓN CON INVENTARIOS.	☺ Enséñele a agarrar el vasito con jugo.	1. Sentaditos en grupo podemos ver televisión.

OBJETIVOS

Áreas



Ofrecer oportunidades para la locomoción libre.



Ofrecer oportunidades de contacto con el medio a través de juguetes.



Ofrecer la oportunidad de comunicación con respuesta.



Ofrecer un ambiente familiar dentro de la sala.



OBJETIVOS

Áreas



Fomentar en el bebe el deseo de explorar el exterior de la Sala Cuna.



Fomentar en el bebe el deseo de aprender a través de sus sentidos



Fomentar en el bebe la necesidad de pedir las cosas hablando.



Fomentar respuestas cariñosas en el bebe.



SOCIEDAD PROTECTORA DEL NIÑO

Fecha : octubre 3ra. semana.

ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Grupo No. 4

Día	Actividades por la mañana	Actividades al medio día	Actividades por la tarde
Lunes	1. Visito la sección M 1. 2. Trato de armar la alfombra de esponja.	☺ Hacemos mímicas con las manos.	1. Bailo al compás de la música en la alfombra.
Martes	1. Corro libremente en el patio. 2. EVALUACIÓN CON INVENTARIOS.	☺ Platico con los niños.	1. Por momentitos cargo al niño y lo presente a otro adulto.
Miércoles	1. Visito en grupos pequeños la sección M 1. 2. EVALUACIÓN CON INVENTARIOS.	☺ Repito palabras sencillas como: mama, nene, vaso, taza, toalla, etc.	1. Doy varias órdenes al niño, para que se acerque a sus compañeros y comparta.
Jueves	1. Subo y bajo gradas con ayuda. 2. EVALUACIÓN CON INVENTARIOS.	☺ Explico por que nos debemos lavar las manos y la cara.	1. Jugamos que es el cumpleaños de un compañero y le cantamos a un pastel imaginario.
Viernes	1. Camino por la rampa. 2. Jugamos con el trompo de luz.	☺ Repito palabras sencillas como: carro, sapo, tren, moto, etc.	1. Cuando lo entrego lo hago con mucho afecto y le digo que lo espero el lunes.

SOCIEDAD PROTECTORA DEL NIÑO

Fecha: octubre 2da. semana.

ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Grupo No. 1

Día	Actividades por la mañana	Actividades al medio día	Actividades por la tarde
Lunes	1. Coloque la pulsera de cascabeles en el pie del bebe, para sonarla. 2. Que el bebe escuche diferentes sonidos y que los busque.	☺ Cuando el bebe descansa en la cuna, obsérvelo y sonría.	1. Pasee al bebe en carruaje fuera de la sala cuna.
Martes	1. Haga que el bebe ruede dentro de la misma cuna. 2. Cante canciones de arrullo al bebe.	☺ Repita las jerigonzas del bebe en forma de diálogo con él.	1. Cargue por momentitos al bebe cambiándolo de ambientes en toda la sala cuna.
Miércoles	1. Coloque la pulsera de cascabeles en el pie de bebe, para sonarla. 2. Proporcione un muñeco musical al bebe.	☺ Cántele al bebe canciones de arrullo.	1. Cante canciones de arrullo muy cerca del bebe.
Jueves	1. Haga masaje en las piernas al bebe de arriba hacia abajo. 2. Que el bebe escuche diferentes sonidos y que los busque.	☺ Explíquelo al bebe lo que le esta dando de comer, para mantener un diálogo.	1. Pasee al bebe fuera de la sala cuna en un carruaje.
Viernes	1. Enmarque de uno en uno los dedos de la mano y pie, para sentirlos. 2. Proporcione un muñeco musical al bebe.	☺ Cuando le cambie ropa dígame que le esta cambiando y poniendo.	1. Coloque música suave cerca de la cuna del bebe.

OBJETIVOS

Áreas



Afianzar el movimiento de brazos y piernas del bebe según la edad en meses.



Afianzar el reconocimiento del medio a través de los sentidos.



Afianzar en el bebe el sentido de comunicación.



Afianzar en el bebe el deseo y gusto al permanecer en la Sala Cuna.



OBJETIVOS

Áreas



Ofrecer los medios y recursos necesarios para la locomoción libre.



Ofrecer oportunidad de contacto con el medio a través de juguetes.



Ofrecer la oportunidad de comunicación oral y mimica.



Ofrecer un ambiente de cariño y familiaridad.



SOCIEDAD PROTECTORA DEL NIÑO

Fecha : octubre 2da. semana.

ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Grupo No. 2

Día	Actividades por la mañana	Actividades al medio día	Actividades por la tarde
Lunes	1. Que el bebe camine alrededor de su cuna. 2. Juguemos con el teléfono de juguete.	☺ Repita las jergonzas del bebe.	1. Sentados en la alfombra compartan juguetes.
Martes	1. Pasee caminando con ayuda fuera de la sala cuna. 2. Utilicemos el columpio de encaje.	☺ Utilizando láminas que el bebe diga como hace un tren.	1. Que el bebe se observe en un espejo grande.
Miércoles	1. Que el bebe camine alrededor de su cuna. 2. Con un cubo de los grandes meto pelotas.	☺ Ofrezcale la pacha no se la de directamente.	1. Juguemos con cubos de esponja en la alfombra.
Jueves	1. Caminando con ayuda hágalo fuera de la sala cuna. 2. Manipulo juguetes de hule.	☺ Siempre dígale que alimentos esta tomando: su leche, sopa, banano, etc.	1. Enseñe al bebe a decir adiós, gracias, etc.
Viernes	1. Que el bebe camine alrededor de su cuna. 2. Con un cubo de los grandes: meto pelotas.	☺ Siempre mantenga una sonrisa en su rostro, el bebe la observa	1. Cuando entregue al bebe dígale lo buen que se porto y que lo espera el lunes.

Como consecuencia del mundo globalizado, se crea la necesidad de desarrollar un proceso formativo complejo en el ser humano, durante el siglo XXI la formación integral de cada persona depende de la actitud y aptitud del alumno y del orientador ya que son quienes construyen en común un alto porcentaje del conocimiento; por ello, la enseñanza dentro de un centro educativo no debe ser una experiencia desagradable a pesar de ser obligatoria. La escuela es el contexto donde se crean verdaderas situaciones de aprendizaje, de la convivencia y del juego, es por ello que la recreación lúdico pedagógica sugiere diversidad de ambientes de aprendizaje, para ser empleada en cualquier faceta del ser humano donde se requiera, abarcando de esta forma una amplia gama de contenidos, enfoques y percepciones que favorecen la formación integral y competitiva de los ciudadanos de una misma sociedad.

M. A. Lic. Byron Ronaldo González
Asesor Metodológico

M. A. Lic. Byron Ronaldo González
Revisor Final



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE -ECTAFIDE-