

Silvia Lisseth de León Salguero

Implementación de área recreativa, para la mejora del aprendizaje y el desarrollo integral del estudiante en etapa inicial del nivel de preprimaria, de la Escuela Centro de Educación Integral CEIN - PAIN, barrio El Campo, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

Asesora: Lcda. Ana Luisa García Castellanos



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Centro Universitario de El Progreso

Departamento de Pedagogía

Guatemala, abril de 2019.

Este informe fue presentado por la autora como trabajo del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- previo a obtener el grado de Licenciada en Pedagogía y Administración Educativa.

Guatemala, abril de 2019

ÍNDICE

Contenido

ESUMEN	i
INTRODUCCIÓN	ii
CAPITULO I	
1. DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL	1
1.1. Datos generales de la institución beneficiada	1
1.1.1 Nombre de la institución	1
1.1.2 Tipo de institución	1
1.1.3 Ubicación geográfica.....	1
1.1.4 Misión.....	2
1.1.5 Visión	2
1.1.6 Políticas	2
1.1.7 Objetivos.....	2
1.1.8 Metas	3
1.1.9 Estructura organizacional	3
1.1.10 Recursos	4
1.2 Técnicas utilizadas para efectuar el diagnóstico	6
1.3 Lista de carencias.....	6
1.4 Cuadro de análisis y priorización de problemas	7
1.4.1 Matriz de priorización de problemas	9
1.4.2 Problema priorizado	10
1.5 Análisis de viabilidad y factibilidad	10
1.5.1 Matriz de viabilidad y factibilidad	11
1.6 Problema seleccionado	15
1.6.1 Hipótesis-acción	16
1.7 Solución propuesta como viable y factible	16
CAPITULO II	17
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	17
2.1. La educación y la recreación	17
2.1. Proceso pedagógico	17
2.2. El juego pedagógico en el aprendizaje del niño	18

2.3.	Área recreativa.....	18
2.4.	Implementación de espacios recreativos.....	19
2.5.	Proceso de capacitaciones orientadas a un área recreativa	20
2.6.	Proceso de mantenimiento de un área recreativa.....	20
2.13.	Valor de educar al niño y niña mediante el aprendizaje de enseñanza con actividades lúdicas	24
2.14.	Apoyo de funcionamiento de un área recreativa	25

CAPITULO III

3.	PLAN DE ACCIÓN.....	27
3.1.	Título.....	27
3.2.	Problema	27
3.3.	Hipótesis-acción.....	27
3.4.	Ubicación	27
3.5.	Justificación	27
3.6.	Objetivos	28
3.7.	Metas.....	29
3.8.	Cronogramas de actividades	29
3.9.	Beneficiarios	29
3.9.1	Directos.....	29
3.9.2	Indirectos	29
3.10.	Cronograma de Actividades	30
3.11.	Tiempo de realización	32
3.12.	Responsables	32
3.13.	Fuentes de financiamiento y presupuesto.....	33
3.13.1	Fuentes de Financiamiento.....	33
3.14.	Evaluación.....	34

CAPITULO IV

4.	EJECUCIÓN, SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA Y EVALUACIÓN..	35
4.1.	Descripción de actividades	35
4.1.1.	Actividades y resultados.....	35
4.2.	Productos y logros	41

4.3. Sistematización	41
4.4. PRODUCTO DE LA INTERVENCIÓN	43
CAPITULO V	111
5. EVALUACIÓN DEL PROCESO	111
5.1. Evaluación Del Diagnostico Institucional	111
5.2. Evaluación de la fundamentación teórica	112
5.3. Evaluación del plan de acción	112
5.4. Evaluación de la Ejecución del proyecto	113
5.5. Evaluación Final	114
PLAN DE SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO	115
CONCLUSIONES	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
APÉNDICE	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Contenidos

Tabla 1. Analisis y priorización de problemas	7
Tabla 2. Matriz de priorización de problemas	9
Tabla 3. Problema priorizado	10
Tabla 4. Matriz de viabilidad y factibilidad	11
Tabla 5. Hipótesis-acción	16
Tabla 6. Cronograma de actividades	30
Tabla 7. Fuentes de financiamiento y presupuesto	33
Tabla 8. Productos y logros	41
Tabla 9. Cronograma de trabajo general	119

ÍNDICE DE FIGURAS

Contenido

Figura 1. Croquis de la institución PAIN.	1
Figura 2. Estructura de la institución PAIN.	3
Figura 3. Área de instrucción.	145
Figura 4. Preparación de materiales.....	145
Figura 5. Construcción del área recreativa.	147
Figura 6. Construcción	147
Figura 7. Terminación del repello del área.....	148
Figura 8. Repellando el área.	148
Figura 9. Matizando el dibujo.	148
Figura 10. Delineando el dibujo.	148
Figura 11. Pintando las láminas para el techo color blanco.	149
Figura 12. Preparación de pintura.	149
Figura 13. Colocación de costaneras.....	149
Figura 14. Colocación de costaneras.....	149
Figura 15. Área del lado de derecho.....	150
Figura 16. Área del lado de enfrente.	150
Figura 17. Terminación del área.....	148
Figura 18. Juegos del área recreativa.	150
Figura 19. Uso de los juegos en el área.	149
Figura 20. Juego de rueda giratoria.....	151
Figura 21. Capacitando a docentes.	151
Figura 22. Instructor de capacitación.....	151
Figura 23. Entrega de la guía pedagógica.	152

RESUMEN

Las actividades recreativas juegan un importante papel en los planes de estudio en los estudiantes, como medio de desarrollo pleno, facilitando la mejora del aprendizaje de enseñanza y sus beneficios de salud. La educación a través de los juegos, es un proceso que consiste en reconocer valores y fomentar las aptitudes y actitudes de los niños y niñas, para comprender y desarrollar sus capacidades de aprender. Por medio de áreas recreativa se profundiza la conservación, el funcionamiento y el mantenimiento de sus habilidades mejorando su audición y lenguaje; basados a su nivel de edad y campos de conocimientos para que puedan desarrollar sus propias experiencias e imaginaciones de lo que son capaces de realizar.

El Ejercicio Profesional Supervisado fue llevado a cabo en la Escuela Centro de Educación Inicial, barrio El Campo, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso, jornada matutina, con la finalidad de contribuir a un desarrollo óptimo tanto en lo físico y lo intelectual de cada uno de los niños que realiza esta primera etapa de su formación.

Es necesario que en las instituciones cuenten con áreas recreativas para que la población estudiantil explore, aprenda a relacionarse y conozca sus límites entre otros factores.

INTRODUCCIÓN

Las áreas recreativas son actividades importantes para fomentar el desarrollo integral y los beneficios esenciales en las áreas de salud. Las áreas recreativas permiten educar y aumentar la capacidad cognitiva a través de los juegos para que la población estudiantil pueda explorar, aprender a relacionarse, conocer sus límites y desarrollar tanto lo físico como lo intelectual.

De esta manera el Ejercicio Profesional Supervisado pretende mejorar el aprendizaje, mediante el desarrollo del proyecto titulado: *Implementación de área de recreativa para la mejora del aprendizaje y el desarrollo integral del estudiante en etapa inicial de nivel preprimaria*. Asimismo, el proyecto se estructuró en cinco capítulos, los cuales fueron desarrollados por la estudiante Epesista y se describen a continuación:

El primer capítulo, corresponde al diagnóstico institucional realizado en la Escuela Centro de Educación Inicial, barrio El Campo, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso, jornada matutina. Teniendo la aceptación y autorización de parte de la directora de la institución, se inició con la elaboración del plan de la etapa de diagnóstico, donde se obtiene como finalidad central el dar a conocer las actividades desarrolladas antes, durante y después de la ejecución del proyecto, utilizando cada uno de las herramientas y métodos para evaluar el proceso. Se redactaron cuestionarios utilizando las técnicas de entrevistas y escala de Likert dirigida a la directora y a los docentes, para saber las carencias que afectaban dentro de la escuela. Es así como se obtuvo la información necesaria para conocer y analizar las carencias y necesidades en que se encontraba la institución.

En el segundo capítulo se dan a conocer los fundamentos teóricos realizados acerca de un área recreativa; en ellas resaltan opiniones de diferentes libros por autores que indagan el sostenimiento y el desarrollo de la educación integral. También se investigaron en diferentes páginas de la internet temas de espacios recreativos, de esta manera se utilizó la hipótesis-acción, para saber cómo realizar la implementación del área recreativa. Es así como se enfocó la necesidad en que se encontraba la institución, con el objetivo de sustentar y comprender las perspectivas del proyecto ejecutado.

En el tercer capítulo corresponde al plan de acción o de intervención del proyecto, en el cual se diseñó el plan de trabajo con base al problema seleccionado en la etapa anterior, donde se dio a conocer la solución viable y factible. Asimismo se justificó el proyecto para enfatizar con profundidad el propósito y los alcances para determinar la necesidad en que se encontraba la escuela.

También se realizaron las gestiones necesarias para obtener el financiamiento y presupuesto para la ejecución del área recreativa; ya que se logró contar con el apoyo de la empresa Centro Ferretero DE LEMUR, quien brindó el apoyo financiero para que se llevara a cabo la implementación del proyecto en la institución. De esta manera se elaboró un cronograma con las actividades a realizar, tomando en cuenta el tiempo disponible para cada actividad de acuerdo a la disponibilidad de la institución.

El cuarto se refiere al proceso de la ejecución y sistematización de la intervención, en donde se enfocó específicamente en la ejecución del proyecto seleccionado en la fase anterior para hacer realidad la solución al problema detectado en la escuela. Es así como se describieron cada una de las actividades programadas indicando las fechas en que se ejecutó el área del proyecto, y asimismo se procedió a la construcción en el espacio físico con la ayuda de la empresa Centro Ferretero, DE LEMUR. De esta forma se realizó una guía pedagógica durante la ejecución sobre la implementación de un área recreativa para la niñez.

En el quinto capítulo se describe la evaluación del proceso; en esta última etapa se elaboraron las diferentes fases del proyecto a ejecutar, en la cual se utilizaron distintos instrumentos de evaluación para profundizar y verificar si se lograron los objetivos y metas trazadas desde el inicio de la planificación, lo cual permitió tener un control del tiempo utilizado en la ejecución de todo el proyecto del proceso de Ejercicio Profesional Supervisado (EPS).

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

1.1. Datos generales de la institución beneficiada

1.1.1 Nombre de la institución

Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, barrió El Campo, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

1.1.2 Tipo de institución

Educativa de sector oficial

1.1.3 Ubicación geográfica

Barrió El Campo, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

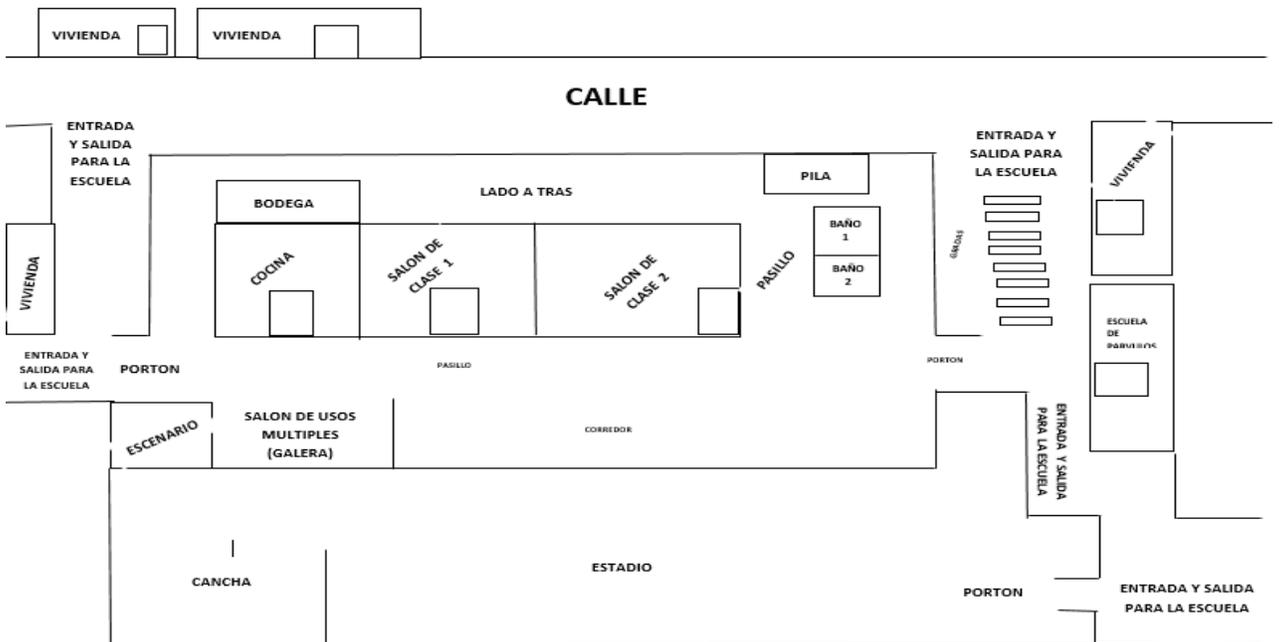


Figura 1. Croquis de la institución PAIN, Elaboración propia.

1.1.4 Misión

Que los niños y las niñas, padres de familia comité organizador y vecinos de la comunidad tomen en cuenta la importancia de la enseñanza-aprendizaje de nivel inicial en nuestra comunidad.

El niño y la niña tienen la capacidad de manifestar sus habilidades, destrezas y hábitos para un buen aprendizaje. (POA, 2003, p. 1)

1.1.5 Visión

“Que a nivel nacional se logre una mejor cobertura de educación fundamentado en valores y principios morales.

Las madres de familia tendrán la orientación adecuada para poder propiciar un excelente desarrollo integral de sus hijos e hijas” (POA, 2003, p.1)

1.1.6 Políticas

No hay

1.1.7 Objetivos

1.1.7.1 General

Que el centro educativo tenga los medios, adecuados para brindar una educación interactiva, y que los padres de familia a través de los juegos recreativos tomen en cuenta la enseñanza aprendizaje del nivel inicial; logrando que los niños y las niñas vivan en armonía. (POA, 2003. p. 2)

1.1.7.2 Específico

- Que los niños y las niñas que asistan al centro educativo tengan un lugar adecuado para jugar.
- Que los docentes brinden una buena educación para los niños y niñas.
- Que la comunidad y padres de familia y docentes se comprometan a velar por el buen estado de enseñanza de aprendizaje. (POA, 2003, p. 2)

1.1.8 Metas

- Promover a través de los niños y niñas el desarrollo de las habilidades del aprendizaje-enseñanza, fomentando el deseo por aprender nuevos conocimientos.
- Buscar la excelencia y el buen funcionamiento académico mediante la formación integral de la población estudiantil con la estrategia de lograr las metas y los objetivos plasmados dentro de la institución. (POA, 2003, p. 2)

1.1.9 Estructura organizacional

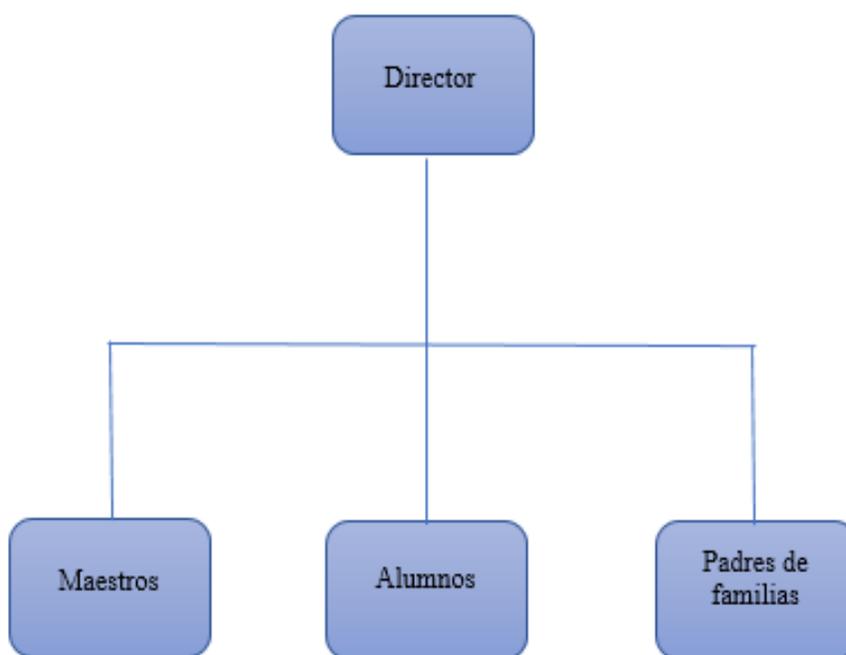


Figura 2. Estructura de la institución PAIN. Tomado del POA (2003).

1.1.10 Recursos

1.1.10.1 Humanos

- Director
- Docentes
- Alumnos

1.1.10.2 Materiales

1.1.10.2.1 Material didáctico

- Temperas
- Lana
- Papel china
- Material de desecho
- Pelotas plásticas
- Hula, hula
- Lápiz
- Lapicero
- Tapones
- Tapitas
- Papel higiénico
- Trocitos de madera
- Crayones
- Plastilina
- Hojas
- Prensa
- Almohadilla
- Marcadores
- Cuadernos
- Toallas
- Pastas
- cepillos
- Jabón
- Pegamento
- Juguetes

Equipo

- Equipo de sonido
- Amplificador
- Micrófonos
- Pabellón nacional de Guatemala
- Bandera de la escuela

Mobiliario

- Sellos
- Libros de actas
- Libros de cuentos animados
- Anaqueles
- Ventiladores
- Cátedras
- Sillas
- Escritorios
- Pizarrón

1.1.10.3 Institucionales

- No hay

1.1.10.4 Financiero

Cuenta con tres fondos de entrada por parte del Ministerio de Educación:

- Fondos de gratuidad con un total de Q. 1,800.00
- Alimentación con un total de Q. 3,800.00
- Útiles escolares con un total de Q. 2,500.00

Con un total anual de Q. 8,100.00

Estos fondos son utilizados para llevar a cabo el proceso pedagógico a la población estudiantil de la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, barrio El Campo Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

1.2 Técnicas utilizadas para efectuar el diagnóstico

1.2.1 Técnicas

- Observación
- Entrevista
- FODA

1.2.2 Instrumentos

- Cuestionario
- Escala de Likert

1.3 Lista de carencias

1. No cuenta con juegos infantiles para uso de los niños.
2. Techo en mal estado.
3. Baños en mal estado.
4. Salón de usos múltiples en mal estado.
5. No hay suficientes ventiladores para cada salón.
6. Uso inapropiado para la cocina
7. No cuenta con equipo para la estimulación de los niños y niñas.
8. No existe un área recreativa para los niños y niñas.

1.4 Cuadro de análisis y priorización de problemas

Tabla 1.

Analisis y priorización de problemas

No.	Problemas	Factores que los producen	Soluciones
1	Infraestructura en mal estado	<p>1.1 Techo en mal estado.</p> <p>1.2 Baños en mal estado, y falta de agua potable.</p> <p>1.3 Salón de usos múltiples en mal estado.</p>	<p>1.1 Cambiar las láminas deterioradas por unas nuevas.</p> <p>1.2 Cambiar las manecillas y sustituir la tubería dañada.</p> <p>1.3 Sustituir las vigas de madera por costaneras.</p>
2	Desinterés Institucional	<p>2.1 No hay suficientes ventiladores para cada salón.</p> <p>2.2 Uso inapropiado para la cocina.</p>	<p>2.1 Comprar ventiladores para cada salón.</p> <p>2.2 Trasladar la cocina en un lugar apropiado.</p>
3	Inseguridad Institucional	3. 1 No cuenta con los portones apropiados.	3. 1 Cambiar los portones por la seguridad de la población estudiantil.

4	Insuficiente infraestructura	<p>4.1 No existe un área de dirección para la atención de los docentes y padres de familia.</p> <p>4.2 No existe un área recreativa para los niños y niñas.</p> <p>4.3 No cuenta con juegos infantiles para uso de los niños</p> <p>4.4 No cuenta con equipo para la estimulación de los niños y niñas.</p>	<p>4.1 Construir el área de dirección.</p> <p>4.2 Crear el espacio específico para construir un área recreativa.</p> <p>4.3 Instalar juegos infantiles</p> <p>5.4 Equipar la escuela con equipo para la estimulación de los niños y niñas</p>
---	---	---	---

Nota: Elaboración propia

1.4.1 Matriz de priorización de problemas

Se someten a la votación 5 participantes que reparten sus votos para la realización de la matriz de priorización de problemas.

Tabla 2.

Matriz de priorización de problemas

No.	Problemas	1	2	3	4	Total de votos
		Infraestructura en mal estado	Desinterés Institucional	Inseguridad Institucional	Insuficiente infraestructura	
1	Infraestructura en mal estado		0	0	0	1
2	Desinterés Institucional	0		1	0	2
3	Inseguridad Institucional	1	1		0	3
4	Insuficiente infraestructura	1	1	1		4

Nota: Elaboración propia

El problema priorizado es: insuficiente infraestructura.

1.4.2 Problema priorizado

Tabla 3.

Problema priorizado

No.	Problemas	Factores que los producen	Soluciones
4	<p>Insuficiente infraestructura</p>	<p>1. No existe un área de dirección para la atención de los docentes y padres de familia.</p> <p>2. No existe un área recreativa para los niños y niñas.</p>	<p>1. Construir el área de dirección.</p> <p>2. Crear el espacio específico para construir un área recreativa.</p>

Nota: Elaboración propia

1.5 Análisis de viabilidad y factibilidad

Con base al problema priorizado se tomaron los factores que los producen y sus soluciones, para la realización del análisis de viabilidad y la factibilidad y asimismo poder detectar y solucionar de una manera correcta y eficaz la problemática que afecta en la escuela, en la cual se detectó inexistencia de un área específica, para el desarrollo integral de niño y niña.

1.5.1 Matriz de viabilidad y factibilidad

- **Opción 1:** inexistencia de un área para dirección
- **Opción 2:** inexistencia de un área recreativa para el desarrollo integral del niño y niña.

Tabla 4.

Matriz de viabilidad y factibilidad

No.	Indicadores para el análisis de cada estudio	Soluciones			
		Opción 1		Opción 2	
		Sí	No	Sí	No
A	Estudio financiero				
1	Se cuenta con suficientes recursos financieros		X	X	
2	Se cuenta con financiamiento externo		X	X	
3	El proyecto se ejecutará con recursos propios		X		X
4	Cuenta con el financiamiento de una empresa para el proyecto		X		X
5	Cuenta con recursos financiero de los padres de familia para el proyecto		X		X

B	Estudio Administrativo Legal				
6	Se tiene la autorización legal para realizar el proyecto		X	X	
7	Se tiene estudio de impacto ambiental		X	X	
8	Se tiene representación legal para la realización del proyecto	X		X	
9	Existen leyes que amparen la ejecución del proyecto	X		X	
C	Estudio Técnico				
10	Se tiene bien definida la cobertura del proyecto		X	X	
11	Se tienen los insumos necesarios para el proyecto		X	X	
12	Se han cumplido la especificaciones apropiadas en la elaboración del proyecto		X	X	
13	El tiempo programado es suficiente para ejecutar el proyecto		X	X	
14	Se han definido claramente las metas		X	X	
15	Las actividades corresponden a los objetivos del proyecto		X	X	
16	Se tiene la opción a diferentes disciplinas para aplicar en la ejecución del proyecto		X	X	
17	Existe la planificación de la ejecución del proyecto		X	X	

D	Estudio de Mercado				
18	Se hizo el estudio del proyecto en la institución	X		X	
19	El proyecto tiene la aceptación por la directora de la institución	X		X	
20	El proyecto satisface a las necesidades en la institución	X		X	
21	Se cuenta con el personal adecuado para la ejecución del proyecto en la institución		X	X	
22	Tiene el conocimiento la directora de la institución del proyecto a ejecutar		X	X	
E	Estudio cultural				
23	El proyecto está plasmado a la determinación del aspecto del campo de investigación ambiental de la población estudiantil	X		X	
24	Beneficia el proyecto a los diferentes grupos étnicos	X		X	
25	El proyecto induce a la igualdad de género	X		X	
26	El proyecto responde a las expectativas pedagógicas de la población estudiantil		X	X	
F	Estudio Social				
28	El proyecto beneficia a la población estudiantil		X	X	
29	El proyecto contribuye al desarrollo integral de la población estudiantil		X	X	

G	Estudio Físico Natural				
30	Es apropiada el área para la ejecución del proyecto en la institución		X	X	
31	Se estudió el suelo para la ejecución del proyecto		X	X	
32	Existen alguna dificultad para la ejecución del proyecto	X		X	
H	Estudio Económico				
33	Se ha determinado el costo total del proyecto		X	X	
34	Se ejecutó un presupuesto detallado del proyecto		X	X	
35	El proyecto es adecuado para la utilidad en la institución	X		X	
I	Estudio Religioso				
36	El proyecto es aceptado por los diferentes grupos religioso	X		X	
37	El proyecto afectara algunas actividades religiosas de algún grupo en específico		X		X
38	Es de beneficio el proyecto para alguna religión		X		X
39	Se respeta a través del proyecto las creencias de la población estudiantil	X		X	

J	Estudio Político				
40	El proyecto brinda beneficios a algún grupo político en específico		X		X
41	El proyecto es financiado a través de algún grupo político en específico		X		X
42	Se permite que el proyecto sea financiado por algún grupo político		X		X
43	El proyecto a ejecutar afectará a algún grupo político		X		X
TOTAL		12	30	33	9

Nota: Adaptado de Méndez (2017).

1.6 Problema seleccionado

- Inexistencia de un área recreativa para el desarrollo integral del niño y niña

1.6.1 Hipótesis-acción

Tabla 5.

Hipótesis-acción

No.	Pregunta/ Problema	Hipótesis – acción
1	¿Qué hacer para tener una área de dirección para la atención de los docentes y padres de familia?	Si se compra todos los materiales y se paga la mano de obra, entonces se puede construir el área de dirección en la institución para la atención de los docentes y padres de familia.
2	¿Cómo tener un área recreativa para los niños y niñas?	Si se construye un área específica para la recreación del educando y se gestiona los materiales y la mano de obra, entonces se puede propiciar y contribuir al desarrollo integral del estudiante en condiciones adecuadas.

Nota: Elaboración propia

El problema priorizado es: insuficiente infraestructura.

1.7 Solución propuesta como viable y factible

- Implementación de área recreativa, para la mejora del aprendizaje y el desarrollo integral del estudiante en etapa inicial del nivel de preprimaria, de la Escuela Centro de Educación Integral CEIN - PAIN, barrio El Campo, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

CAPITULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. La educación y la recreación

2.1.1 La educación

La educación es el proceso de facilitar el aprendizaje donde se puede expresar y mejorar sus habilidades, destrezas y capacidades. Así mismo tiene un papel fundamental en el desarrollo integral en los niños y las niñas, para poder sostener y crear una sociabilidad dentro de un país para el futuro, accediendo a ser personas mejores con un nivel educativo desde una temprana edad. (Mendez, 2015)

2.1.2 La recreación

La recreación es fundamental para la salud física y mental del niño y la niña realizando actividades que puedan ser desarrolladas a través del deporte o habilidades, destrezas cognitivas, efectivas y sicomotrices; donde la acción de revivir o reproducir su enseñanza de aprendizaje con la finalidad de instruir y mejorar su nivel de desarrollo integral. Esta actividad pretende demostrar que por medio de la recreación en diferentes niveles, se pueden fortalecer estas destrezas en los educandos. (Acevedo, 2007)

2.2. Proceso pedagógico

En el proceso pedagógico de la enseñanza está fundamentado en los aprendizajes, para adquirir cada uno de los instrumentos de la comprensión y poder influir en el entorno de la participación y cooperación con el pueblo estudiantil, ya que es el proceso esencial del desarrollo integral de los niños y niñas. “Brindar elementos metodológicos y prácticos que se puedan implementar en procesos de diseño, planeación y operación de Eventos recreativos dando como instrumento la gestión local que fortalece los programas al interior de las instituciones y las localidades beneficiadas.” (Sanchez, 2014, p.2)

Por lo tanto Sánchez recomienda que se le debe de brindar al niño y niña elementos metodológicos y prácticos para mejorar la implementación del proceso de enseñanza de aprendizaje. Es así como el proceso pedagógico se va fortaleciendo en distintas instituciones.

2.3. El juego pedagógico en el aprendizaje del niño

El juego favorece el aprendizaje, y la motivación y el interés por el conocimiento del niño y niña, a través del juego se hacen al alumno protagonista de su propio proceso de aprendizaje ofreciéndole un papel activo. El juego se convierte en un pilar fundamental en el aprendizaje del educando.

Por medio del juego el docente puede identificar comportamientos extraños de los niños y niñas y dar seguimiento a los mismos. A la vez, apuntó que el juego es de suma importancia en todas las etapas del desarrollo ya que: es la ocupación principal de los niños, se aprende a resolver problemas, aprenden a relacionarse y a entender sentimientos de los demás, se adquiere confianza y aprenden a desempeñarse autónomamente y a desarrollar el bienestar emocional. (Navarro, 2010, p.2)

Por lo tanto Navarro da a conocer que por medio de los juegos pedagógicos se puede llegar a identificar al educando, cada uno de sus comportamientos y poder dar seguimiento a sus debilidades y mejorar su desarrollo integral.

2.4. Área recreativa

Un área recreativa es un lugar específico con un ambiente adecuado y agradable para la recreación de muchos habitantes en especial para la población estudiantil, ya que son fundamentales en la calidad de vida y en el proceso de aprendizaje de enseñanza.

Se considera que las actividades recreativas son la base principal de los procesos educativos. La cual puede ser transmitido a los niños y niñas a través de la realización de actividades recreativas libres para el desarrollo de los conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamiento y valores, orientados a una base fundamental para la formación del educando. (Sanchez M. , 2014)

Un área recreativa debe contener diversidad de actividades al momento de diseñar, ya que lo fundamental de un área recreativa es que se le dé un buen mantenimiento para que puedan ser usadas por niños y niñas en la etapa de 4 a 5 años. Se pretende trabajar con actividades orientadas a través de los juegos basado en el desarrollo integral del niño y niña.

Las actividades recreativas han adquirido la importancia esencial para el desarrollo, mejoramiento y fortalecimiento en el ejercitamiento en el niño y la niña. Para construir una actividad satisfactoria y así mismo desarrollar sus conocimientos y habilidades transformando la formación del niño y niña en una experiencia agradable y feliz. Un área recreativa es la base fundamental para la recreación y el aprendizaje del niño y niña.

Es de esta manera que busca en el estudiante, dejar un buen aprendizaje para la vida; como un acto armónico en el hacer, pensar y sentir al ser disfrazada y diagnosticada cada una de las actividades como: reír y jugar; ya que permite realizar las actividades de aprendizaje como un acto de felicidad en el desarrollo de la población estudiantil. (Sanchez M. , 2014)

2.5. Implementación de espacios recreativos

La implementación de un área recreativa es de mucha importancia en la población estudiantil, porque en algunas instituciones no cuentan con un área recreativa específica para el mejoramiento del desarrollo integral del educando.

La recreación es la parte fundamental de la cultura, en la cual fluye para la toma de decisiones y así poder participar en las actividades recreativas, ya que es un sistema que se aprende y se transmite a través de valores, normas y creencias. La implementación de un área recreativa es de importancia en la población estudiantil, para la preparación y mejoramiento del aprendizaje de enseñanza. (Russell, 2002)

En algunas instituciones cuenten con un área recreativa, se puede ejecutar un área específica con el apoyo de instituciones de diferentes lugares, ya que la principal

institución de velar por las infraestructuras de las escuelas debe ser El Ministerio de Educación porque es quien debe de apoyar y ejecutar áreas recreativas en las diferentes instituciones, que no cuentan con un área de recreación para que los niños y niñas gocen y disfruten de un ambiente atractivo y apropiado para el mejoramiento del proceso educativo y en la formación del educando.

La recreación del niño y de la niña es la base fundamental para el buen desarrollo de aprendizaje de enseñanza, ya que es un comportamiento aprendido en varios lugares, y momentos determinados. (Kelly, 1999)

2.6. Proceso de capacitaciones orientadas a un área recreativa

Se debe realizar capacitaciones de orientación como charlas, talleres sobre el diseño de un área recreativa segura y adecuada para los niños y niñas en la cual sea aceptable y sostenible en el desarrollo integral brindando las mejores condiciones de enseñanza-aprendizaje. Ya que un área recreativa es el fundamento principal que debe existir en una institución para que el niño y la niña puedan recrearse para el desarrollo de sus habilidades y destrezas en el desarrollo de la enseñanza de aprendizaje.

2.7. Proceso de mantenimiento de un área recreativa

Es importante que los docentes y Ministerio de Educación –MINEDUC- velen e inspeccionen el mantenimiento de las áreas recreativas de las diferentes instituciones para que puedan evaluar la seguridad del área recreativa, teniendo en cuenta algunos factores: la superficie, la estructura y la disposición de los elementos, de las áreas recreativas ya que es un lugar en el que el niño y la niña puedan entretenerse, donde es importante que se les enseñe a jugar de una forma segura.

Recibir una educación de calidad a lo largo de toda la vida es un derecho congénito de cada niño, mujer u hombre. Por su parte, la educación, en particular la que se imparte a las niñas y las mujeres, contribuye a la consecución de todos los objetivos del desarrollo. (Tang, 2011, p. 5)

Por lo tanto Tang en el libro de la UNESCO y la Educación afirma, que los niños deben de recibir una educación de calidad en el proceso de su enseñanza de aprendizaje, la cual es un derecho muy importante para su desarrollo integral.

La UNESCO y la Educación; brindan una educación de calidad para todos los niños y niñas, tratando de que los padres de familia y docentes puedan disponer de la oportunidad de realizar y hacer realidad el buen desarrollo de aprendizaje-enseñanza mejorando la potencialidad de cada niño y niña. (Tang, 2011)

En el proceso recreativo, ofrece en la vida del niño y niña a jugar con libertad; tomando en cuenta que es tan importante, al brindar la posibilidad de crecer físicamente, intelectualmente y emocionalmente permitiendo aprender y a mejorar su desarrollo de conocimiento de aprendizaje como: las habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes motrices, favoreciendo la creatividad y la comunicación con los demás niños y niñas en un ambiente agradable.

2.8.Competencia

En el currículum se establecen competencias para cada uno de los niveles de la estructura del sistema educativo: Competencias Marco, Competencias de Ejes, Competencias de Área y Competencias de grado o etapa. Además, para cada una de las competencias de grado se incluyen los contenidos y los indicadores de logro respectivos. A continuación se describe cada una de las categorías mencionadas. (CNB, 2010)

2.9. Competencias Marco

Constituyen los grandes propósitos de la educación y las metas a lograr en la formación de los guatemaltecos y las guatemaltecas. Reflejan los aprendizajes de contenidos (declarativos, procedimentales y actitudinales) ligados a realizaciones o desempeños que los y las estudiantes deben manifestar y utilizar de manera pertinente y flexible en situaciones nuevas y desconocidas, al egresar del Nivel de Educación Básica. En su estructura se toman en cuenta tanto los saberes socioculturales de los Pueblos del país como los saberes universales. (CNB, 2010)

2.10. Competencias de ejes

Señalan los aprendizajes de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales ligados a realizaciones y desempeños que articulan el currículum con los grandes problemas, expectativas y necesidades sociales; integrando, de esta manera, las actividades escolares con las diversas dimensiones de la vida cotidiana. Contribuyen a definir la pertinencia de los aprendizajes. (CNB, 2010)

2.11. Competencias de Área

Comprenden las capacidades, habilidades, destrezas y actitudes que las y los estudiantes deben lograr en las distintas áreas de las ciencias, las artes y la tecnología al finalizar el nivel. Enfocan el desarrollo de aprendizajes que se basan en contenidos de tipo declarativo, actitudinal y procedimental, estableciendo una relación entre lo cognitivo y lo sociocultural. (CNB, 2010)

2.12. Competencias de Grado o etapa

Son realizaciones o desempeños en el diario quehacer del aula. Van más allá de la memorización o de la rutina y se enfocan en el “Saber hacer “derivado de un mensaje significativo. (CNB, 2010)

2.13. Base legal para un área recreativa

Las áreas recreativas son fundamentales para el desarrollo de aprendizaje del niño y niña, tomando en cuenta cada uno de los fines de la educación, para mejorar el desarrollo integral del educando, llevando a cabo las instrucciones de la enseñanza de aprendizaje.

En la Constitución de la República de Guatemala en el artículo 72, establece que los fines de la educación tienen como fin primordial el desarrollo integral del educando, brindando nuevos conocimientos y experiencias con el fin de mejorar el perfeccionamiento integral del niño y niña en su enseñanza de aprendizaje. Y poder cimentar con más profundidad el proceso físico, moral e intelectual. (Const., 1985, art. 72)

En la Ley de Educación Nacional y Reglamento Interno de la Ley de Educación Nacional en el artículo 2 de los Fines de la educación en Guatemala es donde se debe propiciar una educación basada en principios humanos para que se pueda conformar integralmente al educando y pueda cultivar y fomentar sus cualidades y así mismo fortalecer en el educando la importancia de un buen desarrollo formando ciudadanos con un buen funcionamiento de proceso enseñanza de aprendizaje.

La Ley de Educación Nacional; fomenta a profundidad que los Fines de la Educación se debe de tomar en cuenta, para el desarrollo integral del educando. Y así promover la educación en todos los niveles educativos, desarrollando actitudes y aptitudes

críticas, para ir mejorando la enseñanza y así fortalecer la defensa y respeto a los Derechos de cada niño y niña. (Ley 12, 1991, art.2)

ARTICULO 36. Educación Integral. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir una educación integral de acuerdo a las opciones éticas, religiosas culturales de su familia. Esta deberá ser orientada a desarrollar su personalidad, civismo y urbanidad, promover el comportamiento y ejercicio de los derechos humanos, la importancia y necesidad de vivir en una sociedad democrática con paz y libertad de acuerdo a la ley y a la justicia, con el fin de prepararles para el ejercicio pleno y responsable de sus derechos y deberes, asegurándoles.

- a. Igualdad de condiciones para el acceso y permanencia en la escuela.
- b. El respeto recíproco y un trato digno entre educadores y educandos.
- c. La formación de organizaciones estudiantiles y juveniles con fines culturales, deportivos, religiosos y otras que la ley no prohíba.
(Ley 27, 2003, art.36)

Por lo tanto la Ley PINA, establece que el artículo 36, está basado en la Educación Integral de la población estudiantil, de esta manera es necesaria la transformación profunda de la enseñanza de aprendizaje hacia los educandos y así mismo se debe de promover el desarrollo integral de la niñez y adolescentes guatemaltecas.

En el Currículum Nacional Base; los ejes de la reforma educativa son las que orientan las atenciones y las necesidades de la población estudiantil y ser tratados a través de la educación para que desarrollen sus principios, valores y habilidades. Los ejes del currículum de la reforma educativa son cuatro: vida en democracia y cultura de paz, unidad en la diversidad, desarrollo integral sostenible y ciencia y tecnología y sus componentes que vinculan la realidad con los aprendizajes, buscando la forma de acciones que permitan la innovación o la mejora en el desarrollo integral transformando los procesos de cambios de enseñanza tomando en cuenta los ejes del currículum: multiculturalidad e interculturalidad y seguridad social y ambiental.

Buscando propiciar el desarrollo de los estudiantes como personas capaces para enfrentar las diferentes situaciones de cambios que ocurren en su desarrollo integral.

Algunas de las situaciones para evaluar el aprendizaje de enseñanza del educando, es a través de la presentación de una situación real o problema de la vida cotidiana, en donde el estudiante tendrá que movilizar diferentes capacidades y conocimientos para resolverlo, en la cual se le proporciona las herramientas necesarias para enfrentar situaciones que pueden ser nuevas para el niño y la niña, es decir, situaciones a las que nunca se han enfrentado.

Esto se logra a través del eje de desarrollo integral sostenible, la cual deben de alcanzarse las actividades del proceso de enseñanza, y se puede evaluar mediante la resolución de situaciones de problemas que permite evidenciar el nivel de proceso que ha alcanzado la población estudiantil; basándose también a la situación de monitoreo del proceso de adquisición de la lectura, donde el docente puede confrontar y utilizar las dos situaciones de ambos tipos de evaluación.

(MINEDUC, 2007)

2.14. Valor de educar al niño y niña mediante el aprendizaje de enseñanza con actividades lúdicas

La educación es una parte integral del proceso de enseñanza de aprendizaje, para el niño y niña. Para mejorar su desarrollo físico, mental, emocional y cada una de sus habilidades y destrezas.

La educación es un proceso de enseñanza de aprendizaje hacia el niño y niña, para mejorar su desarrollo integral, y así mejorar cada uno de sus aptitudes utilizando los factores esenciales del enseñar al educando. “La Educación Física es un aspecto del proceso total educativo, que utiliza los impulsos inherentes a la actividad para desarrollar aptitud orgánica, control neuromuscular, capacidades intelectuales y control emocional.” (Nash, 2002, p. 1)

Por lo tanto Nash menciona que la Educación Física, es un proceso de educación, y que es una actividad muy esencial para desarrollar aptitudes, capacidades, destrezas, habilidades y emociones del niño y niña.

El valor de educar no es solo llenar de información al niño y la niña, si no de enseñar a pensar y a sentir, ya que es de suma importancia para los docentes de todo el mundo, para que puedan llevar ese pensamiento que educar es un valor en sí mismo y que se requiere del valor de aquellos docentes que realizan la acción de enseñar.

La función de la enseñanza esta tan esencialmente enraizada en la condición humana que resulta obligado admitir que cualquiera puede enseñar, lo cual por cierto suele sulfurar a los pedantes de la pedagogía que se consideran al oírlo destituidos en la especialidad docente que cree monopolizar. (Savater, 1997, p. 41)

Por lo tanto Savater, enseña que la función de enseñar es esencialmente una condición humana ya que cualquiera puede enseñar y adquirir conocimientos nuevos para el buen desarrollo del niño y niña. Ser humano consiste en tener vocación de enseñar y poder compartir a los demás lo que ya se sabe, y que enseñar es enseñar al que no sabe.

2.15. Apoyo de funcionamiento de un área recreativa

Los diferentes establecimientos, deben de contar con el apoyo de diferentes instituciones para el funcionamiento y mantenimientos de las áreas recreativas, y la institución principal debe de ser el Ministerio de Educación (MINEDUC), porque es quien debe de velar por las infraestructuras de las instituciones de cada región.

Replantear la educación hacia un bien común Mundial, donde se debe de apoyar la dignidad, la capacidad y el bienestar de las personas, basándose con más profundidad en los niños y niñas, ya que es una finalidad muy esencial en la educación y en el desarrollo del aprendizaje de enseñanza, en la cual la UNESCO es quien debería de encargarse del mejoramiento de la educación integral.

La Educación transforma vidas que ocupa el centro mismo de la misión de la UNESCO consistente en consolidar la paz, erradicar la pobreza e impulsar el desarrollo sostenible. La UNESCO considera que la educación es un Derecho Humano para todos, a lo largo de toda a vida, y que el acceso a la instrucción debe ir acompañado de la calidad.

La UNESCO es la única Organización de las Naciones que dispone de un mandato para abarcar todos los aspectos de la educación. La institución ofrece atención integral a los niños y niñas mediante una variedad de programas que han sido creados según las necesidades particulares de los párvulos y de sus familias. Además, considera el rol protagónico y activo de los niños y niñas y el de mediador de los adultos involucrados en el proceso de aprendizaje, propiciando formas más modernas de aprender y de enseñar. (Bokava, 2015)

CAPITULO III

3. PLAN DE ACCIÓN

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de Pedagogía

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

Epesista: Silvia Lisseth de León Salguero

Carné: 201047242

3.1. Título

Implementación de áreas de recreación para la mejora del aprendizaje y el desarrollo integral del estudiante en etapa inicial del nivel de preprimaria

3.2. Problema

Implementación de un área recreativa para el desarrollo y la formación integral del educando la cual consiste en ¿Cómo edificar un área recreativa en el ámbito escolar para el futuro de la niñez en el proceso pedagógico?

3.3. Hipótesis-acción

Si se construye un área específica para la creación del educando y se gestiona los materiales y la mano de obra, entonces se propicia y contribuye al desarrollo integral del estudiante en condiciones adecuadas.

3.4. Ubicación

Barrio El Campo, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

3.5. Justificación

Como resultado del diagnóstico realizado en la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrio El Campo, aldea Tulumaje, Municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso, se pudo detectar que los niños y niñas necesitan de un área de recreación para su desarrollo y formación integral; según afirma el mandato constitucional del artículo 72. Fines de la Educación que, La

educación tiene como fin el desarrollo físico, moral e intelectual de la población estudiantil, como también la estructuración y la enseñanza de aprendizaje.

De la misma manera la educación que se le brinda a la población estudiantil está fundamentada en el artículo 36 de la ley de Protección integral de la niñez y adolescencia (PINA), de que todo niño o niña tienen derecho a recibir una educación integral para un buen futuro ambiental en el proceso pedagógico, y que es de mucha importancia para su crecimiento y desarrollo en la educación y recreación y cultura. También el Ministerio de Educación es la institución responsable de coordinar, velar y ejecutar el desarrollo de enseñanza-aprendizaje a la población estudiantil y así poder ser determinadas por el Sistema Educativo del país.

Por tal razón se ve la necesidad de implementar un área recreativa, segura y adecuada para que los niños puedan jugar al momento de receso y así tener un área apropiada para la formación integral.

3.6.Objetivos

3.1.1 General

3.1.1.1 Mejorar los niveles de desarrollo de enseñanza de aprendizaje en la población estudiantil en un ambiente recreativo a través de los juegos y actividades recreativas, para el fortalecimiento de los procesos de aprendizajes.

3.1.2 Específicos

3.1.2.1 Brindar de un ambiente recreativo, adecuado y seguro, para que los niños y las niñas puedan elevar el nivel de desarrollo y formación integral del educando.

3.1.2.2 Realizar y coordinar actividades a todos los docentes; para mejorar la formación y la convivencia del proceso pedagógico en el desarrollo integral del educando.

3.7. Metas

- Construcción de un área recreativa de 4 metros de ancho por 5 metros de largo para la niñez estudiantil.
- Realización de una capacitación a los docentes orientándolos de cómo hacer buen manejo de los juegos.
- favoreciendo un ambiente agradable para la niñez estudiantil.
- Donación de dos mesas plásticas pequeñas, ocho sillas plásticas pequeñas, dos columpios, un resbaladero de metal y una rueda giratoria de metal.
- Elaboración de una guía pedagógica sobre la implementación de un área recreativa para la niñez, con los docentes que atienden la etapa Nivel Pre-primario.

3.8. Cronogramas de actividades

- Realización de croquis de la construcción de un área de recreación para el desarrollo integral de la niñez.
- Construcción de un área de recreación para el desarrollo integral de la niñez.
- Diseñar la elaboración de dibujos en el área de recreación para el desarrollo integral de la niñez.
- Pintar el área de recreación para el desarrollo integral de la niñez.
- Preparación y organización de material de apoyo para la capacitación.
- Desarrollo de la capacitación acerca del manejo adecuado de los diferentes juegos, con los docentes.
- Entrega de guía a la directora.

3.9. Beneficiarios

3.9.1 Directos

- Directora
- Docentes que laboran en la escuela CEIN PAIN
- Población estudiantil

3.9.2 Indirectos

- Padres de familia
- Miembros de la comunidad de Tulumaje

3.10. Cronograma de Actividades

Tabla 6.

Cronograma de actividades

NO.	ACTIVIDAD	RESPONSABLES	TIEMPO (AÑO 2017)															
			JULIO 01 al 31				AGOSTO 01 al 31				SEPTIEMBRE 01 al 30				OCTUBRE 01 al 31			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Realización de croquis de la construcción de un área de recreación para el desarrollo integral de la niñez.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Maestro de obra ➤ Epesista 																
2	Construcción de un área de recreación para el desarrollo integral de la niñez.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Maestro de obra, ➤ Asistente del maestro de obra 																

3	Diseñar la elaboración de dibujos en el área de recreación para el desarrollo integral de la niñez.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pintor ➤ Epesista 															
4	Pintar el área de recreación para el desarrollo integral de la niñez.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Epesista. ➤ Pintor ➤ Población estudiantil 															
5	Preparación y organización de material de apoyo para la capacitación.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacitador: PEM. Gerson Cárcamo y ➤ Epesista 															
6	Desarrollo de la capacitación acerca del manejo adecuado de los diferentes juegos, con los docentes.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacitadores: PEM. Gerson Cárcamo y ➤ Epesista 															
7	Entrega de guía a la directora.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Epesista 															

Nota: Elaboración propia

3.9.3 Técnicas

- Observación
- Entrevista
- FODA

3.9.4 Instrumentos

- Escala de Likert
- Cuestionario

3.11. Tiempo de realización

El tiempo establecido para la ejecución del proyecto es de 5 meses.

3.12. Responsables

- Maestro de obra
- Asistente del maestro de obra
- Pintor
- Población estudiantil
- Epesista Coordinador ejecutor del proyecto

3.13. Fuentes de financiamiento y presupuesto

3.13.1 Fuentes de Financiamiento

Tabla 7.

Fuentes de financiamiento y presupuesto

No.	Financiamiento de Insumos Gestionados Empresa DE LEMUR	Total
1	Block	Q. 800.00
2	Malla	Q. 1,000.00
3	Cemento	Q. 1,540.00
4	Quintal de hierro de 3/8	Q. 400.00
5	Quintal de hierro de ¼	Q. 400.00
6	Alambre de amarre	Q. 40.00
7	Laminas numeración 10	Q. 300.00
8	Costaneras 4*12	Q. 750.00
9	Pintura de aceite	Q. 200.00
10	Puerta de metal	Q. 600.00
11	Codo de 4 pulgadas	Q. 34.00
12	Arena	Q. 60.00
13	Piedrín	Q. 60.00
14	Maestro de obra	Q. 2,800.00
15	Un resbaladero de metal	Q. 250.00

16	Una silla giratoria de metal	Q. 250.00
17	Dos columpios	Q. 350.00
18	Dos juegos de mesas con sus respectivas sillas plásticas pequeñas	Q. 150.00
Presupuestos de insumos materiales propios		
19	Cajas de temperas	Q. 48.00
20	Pinceles	Q. 26.00
21	Impresión de la Guía pedagógica	Q. 285.00
22	Equipo de computo	Q. 60.00
23	Diseño de los dibujos del área recreativa	Q.40.00
24	Materiales Utilizados en la capacitación	Q. 150.00
25	Refacciones	Q. 60.00
Subtotal		Q. 10, 643
Imprevistos 10%		Q.1,064.30
Total		Q. 10,978.30

Nota: Elaboración propia

- Aportes gestionados por Comercializadora de León Muralles, DELEMUR, Q. 9,914.00
- Aportes propias Q.729.00

3.14. Evaluación

- Lista de Cotejo

CAPÍTULO IV

4. EJECUCIÓN, SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA Y EVALUACIÓN

4.1.Descripción de actividades

4.1.1. Actividades y resultados

Se realizaron cada una de las actividades programadas conforme el cronograma para llevar a cabo el proceso de la ejecución del proyecto en la escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, barrio El Campo, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

Selección del tema

En el mes de marzo, se procede a la selección del tema.

Presentación de carta de solicitud a la directora

Se presentaron cartas de solicitud de autorización de EPS a la directora en la escuela CEIN PAIN, en la fecha el día lunes 06 de marzo. Como resultado se obtuvo motivación por parte de la directora.

Respuesta de las cartas de solicitud por parte de la directora

La directora extendió una carta de respuesta a la solicitud planteada para la realización del EPS, con la fecha 06 de marzo. Como resultado se obtuvo la autorización para realizar la ejecución del proyecto como Epesista.

Inicio del diagnóstico en la institución

Se llevó acabo el inicio de la realización del diagnóstico para saber y conocer las necesidades que existían en la institución, en las fechas 8 y 9 de marzo. Como resultado se obtuvieron las carencias en que la institución se encontraba.

Elaboración de instrumentos

Se inició la elaboración de cada uno de los instrumentos que se necesitaban en la realización del diagnóstico, en la fecha 13 de marzo. Como resultado se obtuvo satisfacción y el apoyo de los docentes de la elaboración de cada instrumento para continuar con la realización del diagnóstico.

Análisis documental

Se procedió a la realización del análisis documental para saber las carencias en que realmente se encontraba institución, en la fecha 14 de marzo. Como resultado se obtuvo con profundidad la información que se necesitaba, se encontró dentro de la escuela CEIN PAIN que no existía un área recreativa para la recreación y el buen desarrollo de los niños, por la cual era una de las carencias más importantes.

Realización de cartas de solicitud para gestionar a diferentes empresas

Se realizaron cartas de solicitud para gestionar a varias empresas para llevar a cabo la realización de ejecutar un área recreativa para que los niños y las niñas tuvieran un lugar adecuado y así recrearse al momento de salir a receso, en las fechas establecidas el día miércoles 15 y jueves 16 de marzo.

Respuesta a las cartas de solicitud de gestión a diferentes empresas

Se recibió respuesta a las cartas de la solicitud gestionada a diferentes empresas, donde la empresa Comercializadora de León Muralles DELEMUR, aceptó apoyar a la necesidad para la ejecución de un área recreativa en la que se encuentra la institución CEIN PAIN, barrio el Campo, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, El Progreso, En la fecha establecida el día viernes 17 de marzo. Se obtuvo un beneficio por parte de la empresa con el apoyo de financiar el proyecto de un área recreativa.

Redacción del diagnóstico de la institución

Se llevó a cabo la realización de la redacción con exactitud la etapa del diagnóstico de la institución, conociendo a profundidad la información de las carencias en que se encontraba la escuela CEIN PAIN. En las fechas 18 y 24 de marzo. Como resultado se obtuvo el problema seleccionado y así poder darle solución mediante un estudio de viabilidad y factibilidad.

Primera revisión de la redacción del diagnóstico

Se elaboró y a la vez se presentó la primera revisión de la redacción del diagnóstico de la institución para saber los errores sobre la redacción del diagnóstico de la escuela CEIN PAIN y así poder mejorar la redacción de la primera etapa. En la fecha establecida el día sábado 25 de marzo. Como resultado se obtuvo satisfacción y motivación de seguir continuando con la realización del EPS en la institución.

Inicio de correcciones de la primera etapa del diagnóstico

Se llevó a cabo el inicio de las correcciones de la etapa del diagnóstico, donde se entregó con las debidas correcciones a la asesora que está a cargo del informe de EPS. De esa manera se continuó la segunda revisión, para que nuevamente revisara los errores que ya se habían visto en la primera redacción y así se continuó para la tercera revisión, para ir mejorando la redacción y continuar con el proceso con los pasos indicados por parte de la asesora, ya que fueron establecidas en las fechas 19 al 25 de abril. Como resultado se obtuvo mejoría, satisfacción y a la vez complicaciones para las correcciones en la redacción de la etapa del diagnóstico.

Se inició la fundamentación teórica de la institución

Se inició para fundamentar en exactitud y claridad los procesos del desarrollo y la creación de la implementación de un are recreativa para la población estudiantil, tomando como base principal el FODA, y así sabe cuáles eran las necesidades o carencias de la institución. Y poder llevar a cabo el proceso del proyecto a ejecutar, en las fechas establecidas del 01 al 12 de mayo. Como resultado se obtuvo respuesta de satisfacción y el apoyo por parte de la directora de la institución.

Inicio de la redacción de la fundamentación teórica

Se hizo una búsqueda de varios libros para profundizar la redacción acerca de la implementación de un área recreativa, donde se logró adjuntar información para analizar y profundizar a fondo el desarrollo necesario de la elaboración y redacción de la etapa ya antes mencionada, donde se redactó la fundamentación teórica con la información adjuntada, y así se hizo entrega a la sucesora del EPS para revisión de la redacción que se realizó durante la fecha 13 de junio. Como resultado se obtuvo la información deseada para la ejecución del proyecto.

Inicio y redacción del plan de acción del proyecto

Se inició con la siguiente etapa del plan de acción del proyecto y a la vez con la redacción para poder encontrar en problema exacto en que se encontraba la institución, en las fechas establecidas el día lunes 19 de junio hasta el día miércoles 12 de julio. Como resultado se obtuvo con más exactitud y claridad el problema para poder plantear y así poder ejecutar la necesidad en que se encuentra la escuela CEIN PAIN.

Primera revisión del plan de acción del proyecto

Se presentó la primera revisión del plan de acción del proyecto con una base fundamentada para poder llegar a la necesidad de la escuela CEIN PAIN y así dar a conocer el problema seleccionado para la ejecución del proyecto, y a la vez saber los errores que se encuentran en la redacción para poder mejorar los aspectos seleccionados, en la fecha 14 de julio. Como resultado se obtuvo satisfacción y motivación de poder redactar y conocer la carencia en que se encontraba la institución.

Inicio de la redacción de la guía pedagógica

Se elaboró a guía pedagógica sobre la implementación de un área recreativa y del manejo adecuado de los diferentes juegos, con los docentes que atienden la etapa Nivel Pre-Primario y hacer entrega a la institución como producto del proyecto de la ejecución, en las fechas establecidas el día lunes 17 al viernes 28 de julio.

Como resultado se obtuvo una satisfacción del logro que se proporcionó a la escuela CEIN PAIN, de cómo implementar un área recreativa y de hacer buen manejo de los juegos con las diferentes etapas de nivel pre-primario.

Realización del plan o croquis de la ejecución del área recreativa

Se elaboró el plan o croquis para diseñar la ejecución del área recreativa para el desarrollo integral de la niñez, en las fechas establecidas establecida el día miércoles 26 de julio al día miércoles 16 de agosto. Como resultado se obtuvo la ayuda por parte de los docentes para la ubicación del espacio a utilizar y del diseño para la ejecución del área recreativa.

Ejecución del área recreativa en la escuela CEIN PAIN

Se ejecutó un área de recreación para el desarrollo integral de la niñez para que puedan disfrutar y gozar de un ambiente adecuado y agradable, en las fechas establecidas el día martes 01 al viernes 18 de agosto. Como resultado se obtuvo un gran logro y motivación a la directora al ejecutar el área recreativa para los niños y niñas.

Diseñar los dibujos para el área recreativa

Se realizó el diseño de los dibujos para el área de recreación con un ambiente agradable, den las fechas plasmadas el día lunes 21 de agosto hasta el martes 12 día martes 12 de septiembre. Como resultado se obtuvo alegría y satisfacción por parte de los docentes y directora, y a la misma vez por la población estudiantil y padres de familia

Pintar el área de recreación

Se pintó el área de recreación con colores llamativos para que los niños se sientan en un ambiente agradable y a gustos, en la fecha el día miércoles 13 de septiembre. Como resultado se obtuvo entusiasmo por parte de los niños al momento de pintar el área y de que ellos colocaran sus manitas en la pared.

Preparación y organización del material de apoyo para la capacitación

Se preparó y se organizó el material de apoyo que se utilizaron en la capacitación para los docentes de la institución, basándose en el tema sobre el manejo adecuado de los juegos, en las fechas establecidas el día miércoles 13 hasta el día 22 de septiembre. Como resultado se obtuvo mucha información a profundidad para poder informales a los docentes de cómo hacer buen manejo de los juegos.

Desarrollo de la capacitación del manejo adecuado de los diferentes juegos

Se desarrolló la capacitación acerca del manejo adecuado de los diferentes juegos, con los docentes sobre el buen manejo de los juegos en la cual fue impartido por el PEM. Gerson Cárcamo y por el Epesista Silvia de León, así puedan poner en práctica cada uno de los juegos; los docentes que integran en la escuela CEIN PAIN, en las fechas establecidas el día jueves 14 de septiembre.

Entrega de la Guía Pedagógica a la directora

Se hizo de Entrega de la Guía Pedagógica a la directora de la escuela CEIN PAIN sobre la implementación de un área recreativa para la niñez, con docentes que atienden la etapa de 4 y 5 años del nivel pre-primario, en la fecha indicada el día miércoles 25 de octubre.

4.2.Productos y logros

Tabla 8.

Productos y logros

No.	Productos	Logros
1	Guía pedagógica sobre la implementación de un área recreativa para la niñez, con los docentes que atienden la etapa Nivel Pre-Primario.	Proporcionar material didáctico y pedagógico a la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrio El Campo, Tulumaje.
2	Implementación de un área recreativa para la niñez, en la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrio El Campo, Tulumaje.	Contribuir a la población estudiantil un área recreativa para su desarrollo integral, y así mismo puedan disfrutar y gozar de un ambiente sano y agradable.

Nota: Elaboración propia

4.3.Sistematización

El proceso de sistematización se llevó a cabo mediante diálogos intencionados con los actores claves de las experiencias sistematizadas, los que posibilitaron recoger información en la Escuela. En la cual se inició el día domingo 06 de mayo del 2017, a las 8:00 am. Me presente en la institución la Directora Sandra Leticia Barrios y con la docente Melderina Alonzo quienes estuvieron de acuerdo que realizara el proyecto del EPS, seguidamente la directora estuvo muy contenta porque nunca se imaginó que llegaría un Epesista para ver y encontrara cada una de las carencias en que se encontraba el establecimiento.

A la semana de estar realizando el diagnóstico de la institución se escucharon muchos rumores de los docentes que laboran en el establecimiento y de los padres de familia que desconocían los propósitos de mi presencia y de mi trabajo; y me preguntaron que cual era el motivo de estar en la en la institución, luego les conté cual era mi razón de estar allí, luego de contarles me respondieron con una alegría de haber elegido la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN

PAIN, y dijeron y consideraron de que era muy buena y de gran ayuda educativa para la población estudiantil y de que si había mucha necesidad en el establecimiento y que contaba con sus apoyos para lo que sea necesario.

Dos semanas más tarde estuve observando cada una de las necesidades en que se encontraba la institución luego me reuní en el pasillo con la directora y con los docentes que laboran para verificar cuales eran las carencias detectadas en que se encontraba el establecimiento, y luego empecé a comentarles la acción a realizar en beneficio a la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN. De acuerdo con la propuesta de sistematización y en atención a las bases de fomentación que dieron origen a este estudio y apoyaron para que se realizara el proyecto sin importar cual fuera.

Fue muy gráficamente notar como poco a poco la directora docentes y padres de familia Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, barrio El Campo, Tulumaje. Ya que se fueron involucrando en el proyecto a ejecutar y que es satisfactorio dejar en la institución, un área recreativa para la niñez sobre todo para el proceso y desarrollo integral de la enseñanza de aprendizaje.

En lo técnico, se ha podido poner en práctica todo lo que se me enseñó en mi formación académica pero al mismo tiempo, la convivencia humana ya que es un reto diario para mi vida de animar a los demás y de cuidar de que los procesos se realizaran acorde a las actividades plasmadas en el programa, también de verificar que se tuviera lo necesario para avanzar. En este sentido el proceso de práctica de las experiencias, aseguré de mejor manera mis conocimientos de investigación que contribuye a producir conocimiento profundizado, sistematizado y con un aprendizaje significativo respecto del área estudiada para la realización de la ejecución del proyecto.

Esta experiencia; también le da más sentido a mi profesión al ejercicio que de ella espero realizar, en cuanto al proceso se trazó un recorrido aunque resulto un poco tardado y a la vez apurados por el lapso establecido en nuestro cronograma, pero a la misma vez satisfactorio tanto para mí como a la directora, docentes y a la vez a la población estudiantil.

4.4.PRODUCTO DE LA INTERVENCIÓN



EN LA ESCUELA CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL
CEIN PAIN, BARRIO EL CAMPO,
ALDEA TULUMAJE, SAN AGUSTIN ACAAGUASTLÁN



**GUÍA PEDAGÓGICA SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE UN AREA RECREATIVA
PARA LA NIÑEZ, CON LOS DOCENTES QUE ATIENDEN LA ETAPA DE 4 Y 5 AÑOS
DE NIVEL PRE-PRIMARIO**

EPESISTA

**Silvia Lisseth de León Salguero
Guastatoya, El Progreso, octubre 2017**

ÍNDICE

Contenidos

Introducción.....	i
Justificación.....	ii
Objetivos.....	iii

CONTENIDOS TEMATICOS	iv
-----------------------------------	-----------

UNIDAD I

Seguridad y el mantenimiento de un área recreativa.....	1
Seguridad al momento de ingresar a un área recreativa.....	2
¿Qué es el juego? ¿Por qué es tan importante para los niños?	3
Actividades.....	5

UNIDAD II

El Juego Infantil a través de la historia.....	9
Juego como proceso de desarrollo.....	10
El aprendizaje basado en juegos.....	10
Actividades.....	13

UNIDAD III

Manejo adecuado de los diferentes juegos.....	16
¿Cuáles juegos son apropiados para los niños de 4 y 5 años?.....	28
Juegos de Rincones de Aprendizaje.....	32
Actividades.....	37

UNIDAD IV

¿Cuáles juegos son apropiados para la edad preescolar de 4 y 5 años?.....	41
Juego de plastilina	43
Los niños exploran sus ambientes en forma natural a través del juego.....	44
Actividades.....	46
Plan de Sostenibilidad.....	49
Conclusión	
Bibliografía	

Introducción

La guía pedagógica es una herramienta de vital importancia para los docentes al momento de enseñar y compartir con la población estudiantil sobre la seguridad de un área recreativa y el manejo adecuado de los diferentes juegos; de esta manera el niño y niña comprenderá y podrá jugar con precaución y hacer buen uso de los jugos que se encuentren en el área recreativa. Por lo tanto se propone una serie de actividades que son apropiados para el niño y niña en edad pre-escolar con el objetivo de aportar a la educación integral el mejoramiento y buen uso de los juegos, y así puedan demostrar y descubrir cada uno de sus habilidades.



Justificación

La guía pedagógica ayudará al docente en la formación y en la orientación del niño o niña, ya que la recreación es una forma más común de enseñar al educando de cómo aprovechar y mejorar la enseñanza de aprendizaje.

La recreación es una actividad humana, libre, placentera, efectuada, unida o colectivamente, destinada para ir mejorando el desarrollo integral de la población estudiantil, así mismo le brinda la oportunidad de desarrollar cada una de sus capacidades e ir fomentando el desarrollo del aprendizaje lingüístico del niño y niña a través de estos juegos.

Objetivos

Generales:

- Lograr en el educando el desarrollo integral, descubriendo a través de las actividades lúdicas sus habilidades, sus capacidades y sus destrezas y puedan mejorar la enseñanza –aprendizaje para encontrar nuevos conocimientos.

Específico:

- Fortalecer el aprendizaje-enseñanza de una forma más fácil y sencilla para que los niños y las niñas aprendan a jugar, a conocer y a desarrollar sus habilidades a través de los juegos.
- Brindar a la población estudiantil oportunidades de desarrollo de aprendizaje y poder facilitar en todas las áreas de la conducta intelectual, física y emocional, descubriendo nuevos conocimientos.
- Desarrollar la afectividad y el interés de los niños y niñas el aprendizaje-enseñanza, brindando una educación integral.

Contenidos temáticos

Tabla 1

Contenidos temáticos

UNIDAD I	UNIDAD II	UNIDAD III	UNIDAD IV
Seguridad y el mantenimiento de un área recreativa.	El juego infantil a través de la historia.	Manejo adecuado de los diferentes juegos.	¿Cuáles juegos son apropiados para la edad pre-escolar de 4 y 5 años.
Seguridad al momento de ingresar a un área recreativa.	Juego como proceso de desarrollo.	¿Cuáles juegos son apropiados para los niños y niñas de 4 y 5 años?	Juegos de plastilina
¿Qué es el juego? ¿Por qué es tan importante para los niños?	El aprendizaje basado en juegos.	Juegos de Rincones de Aprendizaje.	Los niños exploran sus ambientes en forma natural a través del juego.

Nota: elaboración propia

UNIDAD I

1. Seguridad y el mantenimiento de un área recreativa

Las áreas recreativas ubicadas en una escuela ofrecen a los niños y niñas la posibilidad de jugar con más libertad y de hacer tantos amigos como ejercicio físico y de la misma manera para que puedan mejorar su proceso de desarrollo integral de enseñanza de aprendizaje.

La Educación Física; es un juego de procesos en la educación por y para el movimiento, que parte del desarrollo motor para la formación de hábitos y aptitudes frente a las circunstancias que la vida demande.

Desde el contexto educativo, facilita procesos que permiten desarrollar habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes motrices básicas, favorece la creatividad y la comunicación por medio del conocimiento y conciencia del propio cuerpo, de la estructuración tiempo espacial y de la adaptabilidad al mundo exterior. Recurre a medios lúdicos y motrices, como instrumentos para impulsar ese desarrollo y requiere dentro de un ambiente motivante y placentero.

El desarrollo de la motricidad implica la atención a tres ámbitos del comportamiento motor. Por un lado se tiene el ámbito que se refiere al desarrollo de las funciones del equilibrio, control, coordinación y disociación del movimiento y al desarrollo de la eficiencia motriz. Por otro lado, está el ámbito afectivo – emocional que pone de realce la actitud hacia la organización de las tareas. Por último, destaca el ámbito que enfoca las relaciones del cuerpo situado y desplazándose en el espacio, la relación de las diferentes partes del cuerpo entre sí, la sucesión de movimientos con un propósito determinado y la utilización de objetos, gestos y significantes. (MINEDUC, 2008, p.148)

Por lo tanto el Ministerio de Educación, deja claro en el CNB, que la educación física, es el proceso fundamental para el aprendizaje de enseñanza; de los niños y niñas del nivel preescolar de la etapa 4-5 años de edad.

Ya que es el desarrollo de la motricidad que implica la atención a tres ámbitos del comportamiento motor, que les permite desarrollar habilidades y destrezas u otras actitudes.

Por eso es importante que los docentes se aseguren de que las instalaciones del área de recreación estén en buen estado, para que los niños y niñas se sientan con más seguridad al ingresar al área y que no se les impida la diversión al momento de jugar. De esta manera se puede evitar toda clase de accidentes ocurridos dentro del área de recreación, y así mismo el docente puede hacer que esto sea un lugar donde los niños y niñas puedan entretenerse y mejorar su desarrollo integral de enseñanza de aprendizaje, y pueda estar seguro de estar revisando las instalaciones, comprobando los posibles riesgos implicados y siguiendo unas sencillas normas de seguridad. Ya que a los niños les gusta poner a prueba sus capacidades al momento de estar en un ambiente agradable.

También es importante que los docentes les enseñen a la población estudiantil a jugar de una forma segura; si la población estudiantil conoce las normas para jugar, será menos probable que ocurran accidentes.

2. Seguridad al momento de ingresar a un área recreativa

Para evaluar la seguridad de cualquier área recreativa, los factores más importantes a tener en cuenta son las superficies, la estructura y la disposición de los distintos elementos, así como la inspección y el mantenimiento de las instalaciones.

2.1. Superficies:

Uno de los factores más importantes para reducir las lesiones por accidente y su gravedad que se producen cuando los niños se caen de las instalaciones, para evitar estos accidentes se debe de supervisar el área para que no se encuentre en la superficie del suelo objetos regados o halla agua derramada.

2.1.1. A continuación detallamos algunos aspectos a tener en cuenta:

- Sobre el suelo de un área recreativa no debe haber agua estancada, ni objetos que puedan hacer que un niño tropiece y se caiga, como rocas u otros.

- No debe haber materiales peligrosos, como fragmentos de vidrio, metales cortantes o cables retorcidos.
- La superficie que cubre el suelo debe estar compuesta por materiales no compactos, como virutas de madera ya que no son recomendables, puesto que este material puede ser peligroso para la salud.

Tenga en cuenta que, aunque se utilicen unas superficies adecuadas para el suelo, no es posible prevenir todas las lesiones. Además, cuantas más altas sean las instalaciones, mayor será el riesgo de que los niños se lesionen al caer desde ellas.

3. ¿Qué es el juego? ¿Por qué es tan importante para los niños?

El juego no es simplemente una actividad en la que los niños ocupan su tiempo cuando todavía no tienen la edad para asistir a la escuela. Algunas personas perciben el juego como la labor o el trabajo de los niños. Al jugar, los niños ponen el cimiento para el aprendizaje posterior en la vida, ya que resuelven problemas y aumentan su comprensión de sí mismos, de otras personas y del mundo en el que viven. Para los niños pequeños, el juego incluye una variedad de actividades divertidas e interesantes. Estas incluyen el juego tranquilo, creativo, activo o dramático, juegos con reglas y el juego con objetos para manipular. “Los Juegos y ejercicios de estimulación temprana son la manera más entretenida de desarrollar la capacidad intelectual, de razonamiento y de aprendizaje, para que los niños ‘aprendan a aprender’ desde las edades más tempranas.” (Silberg, 1998a, p.167)

Por lo tanto los juegos son las formas de como el niño y la niña puedan ir mejorando su desarrollo integral, y así mismo los docentes deben de ser creativos en los juegos para que los niños vayan desarrollando sus capacidades, sus habilidades y puedan ir descubriendo de lo que son capaces de hacer mediante las clases de juegos.

Puede que un niño juegue a solas o que juegue de manera social, con otros niños o con adultos. El juego social toma un papel esencial en ayudar a los niños a aprender a relacionarse con otros. Cierta investigación ha identificado las etapas del juego social.

Los niños pasan por estas etapas al crecer y a medida que se desarrollan, llegan a ser capaces de relacionarse más con otras personas mientras juegan. Es importante tener en cuenta que un niño de cualquier edad puede jugar de una manera que refleje una etapa del desarrollo más temprana.

La autora Vilma da a conocer de que a partir de los 5 o 6 años, los niños ya querrán crear, de una forma más libre y personal. Es el momento ideal para comprarles materiales más variados y disponerlos en una bolsa o cajita, estableciendo así su propio material para pintura, y creando un ambiente más artístico. (Silberg, 2002, p.192)

Por lo tanto la autora, da a conocer que los niños y niñas de esta etapa, usan su propia imaginación; para realizar y utilizar cualquier material que extienda el docente de planta.

Actividad 1: Etapa de 5 años

Colorea el dibujo como lo indique tu maestra

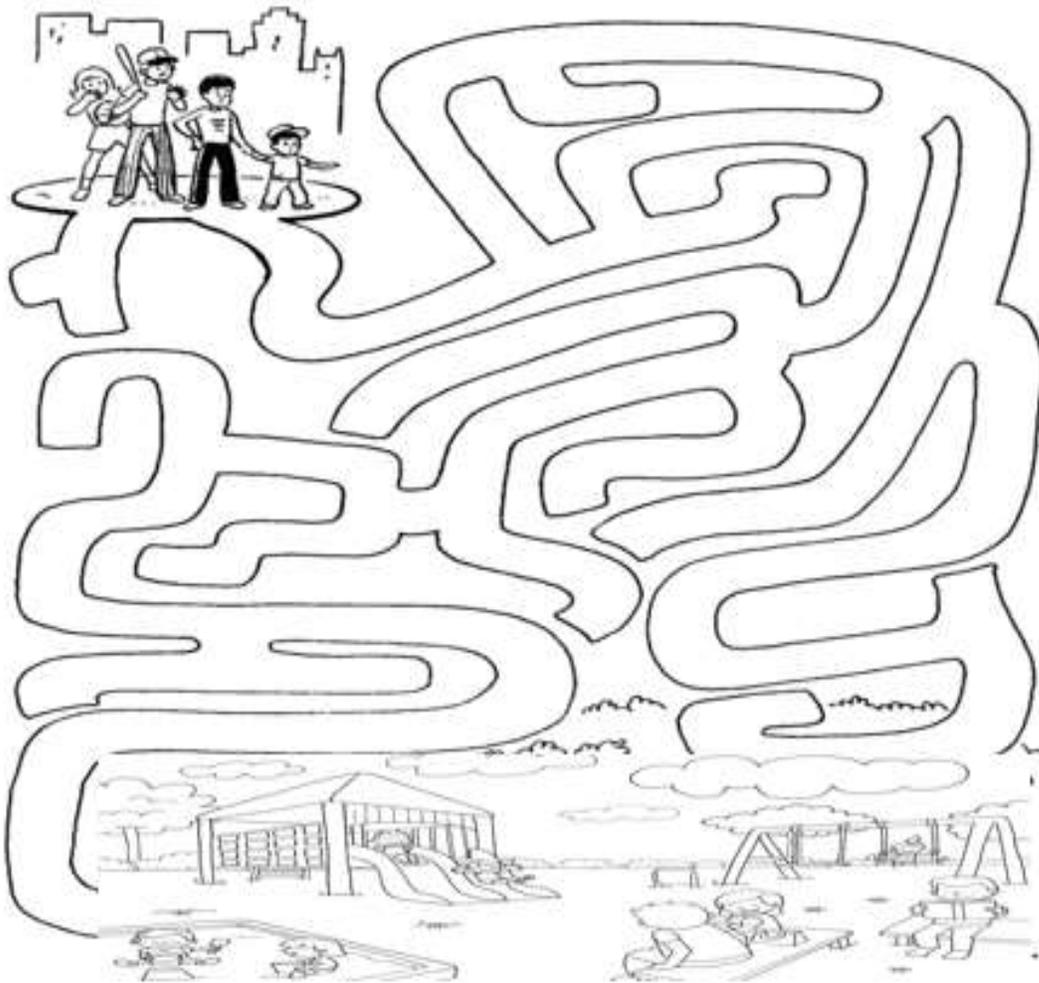


El ambiente escolar puede ser analizado en sus dimensiones física, temporal, funcional y relacional. Cada una de ellas opera como una herramienta que fundamenta nuestra búsqueda por encontrar las mejores decisiones para la enseñanza y el uso del ambiente, los juguetes y materiales. Ninguna de ellas actúa de manera aislada, sino que se ensamblan, confluyen y se articulan entre sí. (Rodrigues y Batiuk, 2,014a, p.25)

Por lo tanto los autores del libro de UNICEF; menciona que el ambiente escolar del niño y la niña, puede ser analizado en varias dimensiones, y es una base fundamental que busca la manera de encontrar las mejores dimensiones; para el proceso de aprendizaje-enseñanza.

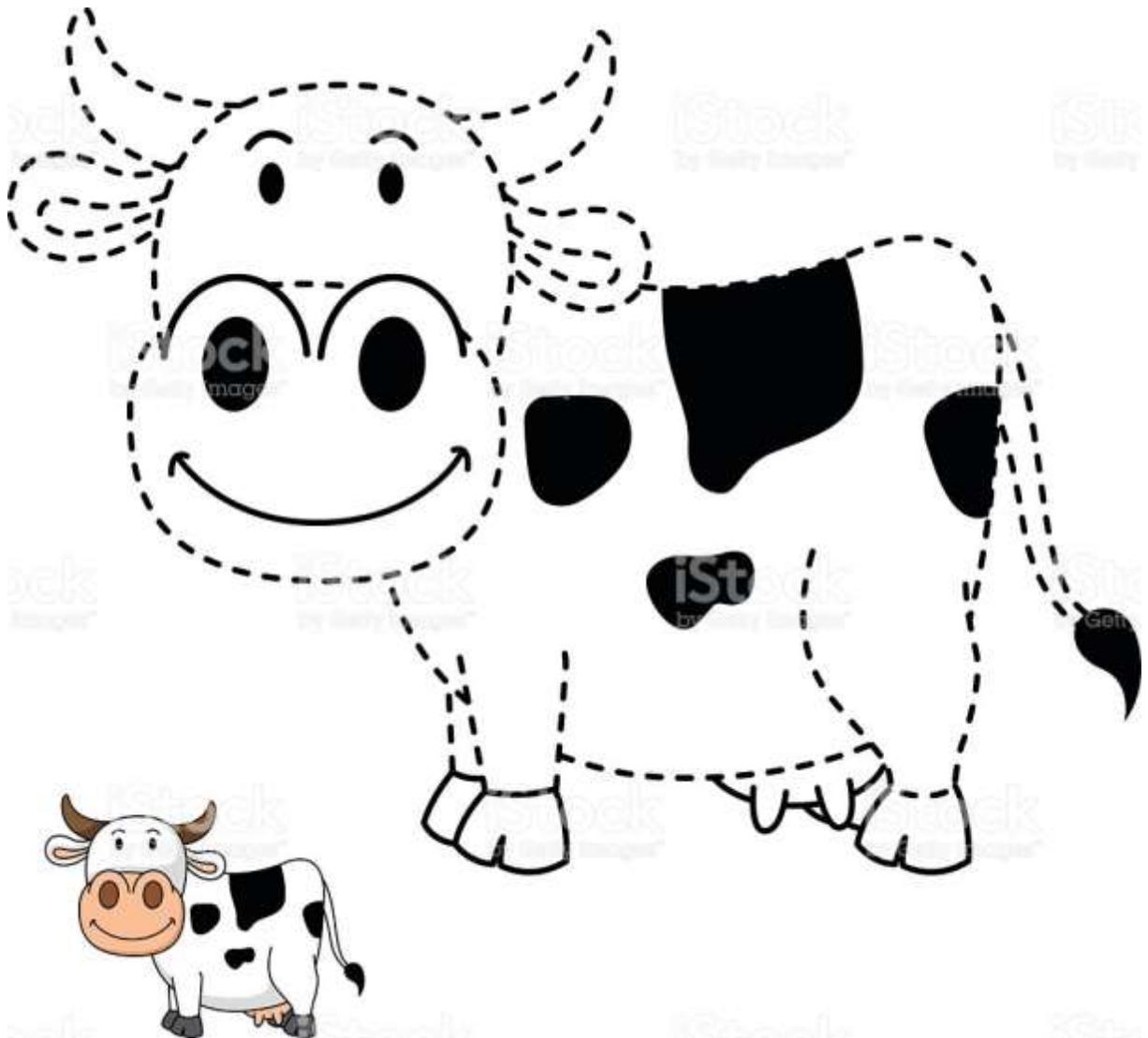
Actividad 2: Etapa de 5 años

Encuentra el camino para llegar al
área recreativa



Actividad 3: Etapa de 5 años

Repasa con crayón negro toda la orilla de la vaca



UNIDAD II

4. El juego infantil a través de la historia

“El juego se practica a lo largo de toda la vida, es decir, ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas.” (Rodríguez y Martín, s.f..a)

4.1. Características

En varias investigaciones vemos como atribuyen una serie de características al juego que le dan entidad propia. Estas pueden ser muy diversas por su gran importancia que tiene en estas edades, pero se pueden decir que las más significativas de todos ellos serían:

- “**Es una actividad placentera:** destinada a producir placer y satisfacción a quién la realiza. El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma.”(Russell, 1970, párr.3)
- “**El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario:** se juega porque se quiere. El juego debe ser elegido, nunca impuesto, ya que en este caso pierde su entidad como tal.” (bernabeu, y Goldestin, 2009, p.4)
- “**El juego tiene un fin en sí mismo:** se juega por el placer de jugar, sin esperar nada en concreto. Lo importante es el proceso, no el resultado final” (Romero y Gomez, 2008, p.10).
- “**El juego implica actividad:** jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador” (Garvey, 1920, p.11).

El juego se desarrolla en una realidad ficticia: durante el juego los niños/as pueden ser lo que ellos quieran, pueden superar los límites de la realidad." los juegos tienen una limitación espacial y temporal: el tiempo vendrá determinado por lo que el jugador desea y el espacio vendrá determinado por la zona donde se practica el juego." (Rodrigues y Martin s.f.b)

5. Juego como proceso de desarrollo

Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal. De este modo, el juego puede proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para un adecuado desarrollo. (Rodrigues y Martin s.f.c)

Por lo tanto los autores del informe dan a conocer que el juego es un proceso de desarrollo, para el niño y la niña; ya que es un factor fundamental para el proceso de enseñanza – aprendizaje, donde el niño y la niña van generando muchas experiencias en su proceso de desarrollo.

6. El aprendizaje basado en juegos

Es el fenómeno que conjuga el aprendizaje con diferentes recursos conocidos como los juegos, con el fin de apoyar y mejorar la enseñanza, el aprendizaje y/o la evaluación.

Se considera una manera eficaz para motivar al alumno y para que el estudiante participe en experiencias de aprendizaje activo. "Los niños mejorarán en todas estas habilidades y también aprenderán los conceptos básicos. Todo este aprendizaje se traducirá en un mejor rendimiento en clase porque mientras se divierte jugando habrá desarrollado su capacidad intelectual." (Silberg, 1998b, p.167)

Por lo tanto el autor da a conocer que cada niño y niña puede ir mejorando cada día sus habilidades y destrezas para su rendimiento de desarrollo integral, y pueda disfrutar, gozar participando en conocimientos previos y nuevos de aprendizaje a través de los juego.

6.1. Inconvenientes que existen en el área recreativa

La integración de actividades lúdicas en el contexto escolar proporciona gran cantidad de ventajas, entre las que destacan son:

- Facilita la adquisición de conocimientos y el desarrollo de capacidades cognitivas superiores
- Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.
- Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.
- Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima.
- Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.
- Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad.
- Motiva al alumno captando su atención y proporcionándoles un entorno atractivo, interesante y además lúdico.
- Fomenta las habilidades sociales, ya que el usuario interactúa con sus iguales y a su vez trabaja la comunicación, el diálogo y la capacidad de liderazgo, la colaboración por un objetivo común, el autocontrol o la deportividad.

- Proporciona información de gran utilidad al docente, además del resultado y la superación o no del juego, aporta detalles sobre problemas concretos, puntos débiles o puntos fuertes, lo cual es de gran utilidad para el docente; para detectar fortalezas y debilidades respecto a la asignatura o comprobar el nivel de comprensión de los conocimientos.

Los primeros juegos con los padres son esconderse y reaparecer, esconder y mostrar objetos, los juegos de movimiento (“el juego del calentamiento”) y los juegos que hacen reír. Estos juegos conjugan los sonidos y palabras con el tacto en una especie de diálogo.

Los niños aprenden a anticipar y a iniciar un juego vocal con uno de los padres; durante el juego se deben manipular objetos para que el niño aprenda atributos físicos del olfato, el tacto y el gusto. A medida que avanza el tiempo, el juego muestra que los niños comprenden aún más acerca de la forma y uso de los objetos. Los padres, que son maestros eficaces, proporcionan comentarios oportunos acerca del juego al niño y vinculan las palabras con las acciones y experiencias sensoriales del niño. (Lybolt, 2003,p.23)

Por lo tanto los juegos son las bases fundamentales del niño y niña, ya que los niños aprenden a iniciar y a terminar un juego. Por medio del juego ellos aprenden a desarrollar sus conocimientos, y es a si donde ellos comienzan a comprender las formas y colores de cada objeto. De esta manera es como el niño y la niña obtiene muchas experiencias sensoriales.

Actividad 1: Etapa 4 y 5 años

Pega pedacitos de papel lustre, en el dibujo, como lo indique tu maestra.

¡PIOS? REPASAR LOS TRAZOS Y COLOREAR DE VERDE EL ARBOL Y LOS ARBUSTOS..



Actividad 2: Etapa de 4 años

Pinta los objetos que puede haber en una área recreativa



Actividad 3, Etapa de 5 años

Colorea el área de juegos



UNIDAD III

7. Manejo adecuado de los diferentes juegos

Este aprendizaje está clasificado como una rama de los juegos que se ocupa de asumir los objetivos de aprendizaje desde otros entornos. Estos están diseñados con el fin de equilibrar las áreas de recreación, dando estrategias innovadoras que potencien la capacidad del niño y niña, para aprender a jugar y al mismo tiempo le permita resolver problemas de la vida diaria.

Los juegos lúdicos; captan la atención de los más pequeños con dibujos creativos, sonidos llamativos y animaciones que entretienen a los niños. Con la ayuda de estos juegos de estimulación temprana para niños, los pequeños mejorarán sus habilidades de atención, audición y lenguaje, lógica, memoria, conceptos básicos y percepción. Cada niño elegirá los juegos dependiendo no solamente de los que más le gusten, sino también de los juegos que están adaptados a su nivel, edad y campo de conocimiento. (Silberg, 1998c, p.167)

Por tal razón los juegos son la base fundamental para que el niño pueda descubrir, con sus propias imaginaciones de lo que son capaces de realizar con los dibujos creativos, los sonidos y animaciones; ya que son una forma de cómo llamar la atención de cada niño y niña para que se puedan entretener; y puedan desarrollar sus capacidades mejorando su audición: como el lenguaje considerando que son parte de una experiencia humana.

7.1. Juegos estructurados

Se puede jugar de una manera estructurada o sin estructura. El juego estructurado tiene reglas o una manera específica de hacer las cosas, y es aquel que tiene una norma y una forma determinada de jugar, donde se aprenden a respetar las normas para poder compartir cada una de las experiencias y así mismo poder colaborar con otras personas para que aprendan a perder y a equivocarse y de la misma manera puedan pensar algunas estrategias para conseguir el fin de cada juego.

El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Los niños aprenden a vivir jugando. Partiendo de este principio se analizan todos los aspectos del juego, su desarrollo, su práctica adecuada desde el punto de vista evolutivo, sus dimensiones sociales y, siempre, el papel del adulto en los juegos infantiles. Se dedica un amplio capítulo al juego "de" y "con" los niños que tienen necesidades educativas especiales. (Pugmire, 1996, p.256)

Por lo tanto el autor Pugmire, da a conocer que ofrecen al niño y a la niña infinidad de posibilidades para que investiguen, e imaginen y puedan construir en base a sus intereses y curiosidades para que puedan enriquecer su creatividad de los juegos, para que les permita un juego libre y espontaneo favoreciendo el desarrollo de la imaginación y creatividad fundamentales, para el buen desarrollo y crecimiento de la enseñanza de aprendizaje ya que de esta manera van evolucionando y analizando cada aspecto del juego .

7.2.Juegos activos

Los juegos son una parte importante en el desarrollo de un niño, ayudado a desarrollar tanto lo físico como lo intelectual, el cual amplía las características del ser, dependiendo de las edades logrando beneficios en cada paso en particular, como deportes, juegos de naipes y de tableros, son ejemplos de juegos estructurados.

Todo juego está representado por una variedad de componentes, entre ellas están las reglas, en los juegos activos son aquellos que comparten tiempo dos o más personas, donde se interactúa físicamente, mentalmente y muscularmente: es decir, se conjuga lo físico con su entorno muscular ayudando a un funcionamiento de lo que vendría siendo la máquina más exacta y compleja como lo es el cuerpo humano.

Unos de los grandes beneficios de los juegos activos, es que reduce y evita la obesidad infantil y las enfermedades cardiovascular, haciendo niños y jóvenes más sanos y competitivos, una de las recomendaciones: es tener una actividad física complementaria después de clases los cinco días de la semana, hay estudios que han arrojados resultados en el mejoramiento de la atención y el aprendizaje, como la salud general.

Los juegos son una agrupación de la cultura humana. Su diversidad es inmensa; ellos nos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, dentro de los juegos. Los juegos activos se analizan como una actividad consciente dirigida al logro de unos objetivos motores concretos en condiciones rápidamente modificables, se describen la importancia de los juegos activos como el medio de la educación intelectual, moral, física y estética de los niños, jóvenes y adolescentes. (parozhanova, Latyshkevich y Antonovich, 1996, p.232)

7.3. Juegos sin estructura

El juego sin estructura incluye actividades como el usar ropa de juego, jugar con muñecas, construir con bloques, correr, trepar y montar triciclos, entre otras cosas, ya que es donde los mismos participantes imponen sus reglas donde crea sus propias normas, imagina, construye y aprende divirtiéndose donde estimula fuertemente el cerebro y fomenta la creatividad con un interés mayor, sobre todo cuando juegan en grupo y le dan vida a los objetos y así pueden facilitar la comunicación entre ellos.

A través del juego los niños exploran, aprenden a relacionarse, conocen sus límites, se conocen a ellos mismos y a otros, conocen las normas. El juego libre es esencial para el buen desarrollo de los niños, y es una herramienta para entender el mundo.

A través del juego nuestros pequeños aprenden a conocer el mundo, el juego es una poderosa herramienta a esta edad, a través de ella los niños y niñas descubren sus capacidades, aprenden a resolver problemas, ponen a prueba sus límites, potencian habilidades y lo mejor, es que aprenden de manera natural incentivados por su curiosidad. Jugar en libertad, sin estructuras y acompañados de juguetes simples, son tres aspectos promotores del pensamiento creativo. (Honore s.f)

7.4. Juego exploratorio

A veces se llama el juego desocupado se refiere a las interacciones que un niño realiza, aparentemente al azar, con las cosas y las personas que encuentra a sus alrededores. Si un adulto observa al niño, tal vez no pueda darse cuenta si el niño tiene un propósito para lo que hace.

7.5. Juego del observador

Ocurre cuando un niño parece estar jugando solo, pero realmente está mirando las actividades y los juegos de otros.

7.6. Juego solitario

Ocurre cuando un niño juega a solas o cerca de otro niño pero no se relaciona con él.

7.7. Juego en paralelo

Se refiere al juego de niños que están cerca y usan materiales similares pero casi no se relacionan.

7.8. Juego asociativo

Se parece al juego en paralelo, pero los niños se relacionan un poco más.

7.9. Juego cooperativo

Incluye las metas comunes y la colaboración. Se puede negociar de maneras complejas, tomar decisiones de forma cooperativa, y fijar reglas.

7.10. Juego engranajes

Es un aprendizaje que está clasificado como una rama de los juegos, que se ocupa de asumir los objetivos de aprendizaje desde otros entornos. Estos están diseñados con el fin de equilibrar el área recreativa, dando un buen manejo de estrategias innovadoras que potencien la capacidad del niño o niña para aprender a jugar y al mismo tiempo le permita resolver problemas de la vida diaria.



7.11. Juego interactivo

Es más que un juego con el único fin de divertir, se trata de una herramienta para apoyar el aprendizaje. Partiendo de eso, se puede establecer un buen manejo como una práctica situada donde los jugadores, a medida que van avanzado en las dinámicas del juego, deben evidenciar habilidades, conocimientos y competencias que muestran el alcance de los objetivos de aprendizaje.

7.12. Juego del resbaladero

No empujarse ni oponerse, mientras jueguen en estructuras para deslizarse del resbaladero.

Utilizar los resbaladeros correctamente: debe de deslizarse por el resbaladero sentado y con los pies por delante; no trepar por la parte externa de las barandillas; no ponerse de pie.

7.12.1. Seguridad en el resbaladero

Es un juego que favorece el trabajo en equipo, el aprendizaje colaborativo, cooperativo y a convivencia armónica entre los jugadores. Los resbaladeros son seguros si los niños los utilizan con precaución. Las medidas de seguridad a tener presentes son:

- Los niños deben subir los peldaños de la escalera de uno en uno, agarrándose a la barandilla, hasta llegar a la parte superior del resbaladero. Nunca deben subirse al resbaladero por la rampa.

- Los niños deben deslizarse siempre sentados y con los pies por delante, nunca debe de deslizarse de cabeza, ni deslizarse de espalda o deslizarse de estómago.
- Solamente debe haber un niño en la rampa; los niños no deben deslizarse por el resbaladero en grupo.
- Antes de deslizarse, los niños deben asegurarse de que el extremo inferior del resbaladero este libre. Al llegar al final de la rampa, deben bajarse del resbaladero y alejarse de la rampa para que otros niños puedan deslizarse sin peligro.



7.13. El juego del LEGO

Son beneficios que se pueden obtener al jugar con los LEGO son muchos; inclusive, se han convertido en un recurso necesario, en el desarrollo del niño y niña de estimulación temprana y educación preescolar. Pero, aunque por mucho tiempo se han considerado aptos para niños.



7.13.1. Se detalla una lista del manejo adecuado y de todas las ventajas que se pueden desarrollar al jugar con los LEGOS:

- **Conciencia espacial:** al jugar con LEGOS; también se juega con el espacio, es decir, se coloca las piezas de manera que se tiene que hacer una buena distribución del espacio y de las formas para lograr la figura que se quiere construir. Esto ayudará a tener mejor conciencia del espacio y de los tamaños.
- **Conocimientos matemáticos:** aunque claramente no se realizan complejas operaciones matemáticas para armar una figura, sí se pone en práctica esta habilidad; con los bloques de LEGO, ya que en ocasiones se debe fraccionar una pieza armada para construir otra.



También, se puede contar la cantidad de piezas, para que la creación tenga un tamaño equitativo. Es decir, que se desarrolla también la noción de simetría y distribuciones.

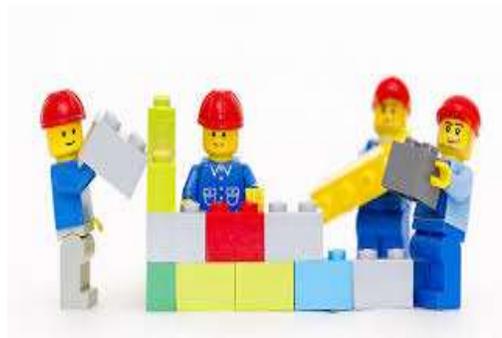


- **Habilidades de razonamiento:** también, se puede mejorar su capacidad para resolver problemas, ya que si a mitad del camino se nota, lo que se construye no está quedando justamente como se esperaba, así mismo se ve en la necesidad de encontrar la forma de solucionar la situación. Esto también se enseñará a ser un mejor planificador, porque si ya se tiene pensado lo que se quiere armar.

Se tiene que planificar primero, los pasos a seguir para alcanzar la estructura que se imaginó y así evitar que tenga que devolver o desarmar lo que se lleva para resolver algún detalle no contemplado.

- **Aumento de la concentración:** aunque sea solo un juego, hay muchos amantes de los LEGOS; que se concentran profundamente cuando desean armar alguna estructura. Así que, si algunos niños son un poco distraído, estas pequeñas piezas son una buena opción, para ejercitar su concentración y desarrollar otras habilidades a la vez.
- **Seguridad ante los retos:** al proponerlos, a construir una figura compleja con LEGOS, se les está poniendo un reto a ellos mismo, y esto les puede ayudar; inclusive en su seguridad personal y a confiar más en sus habilidades. Para que ellos reconozca de que son capaces de proponerse un objetivo y cumplirlo, ya que se les será más fácil de entender y asimilar los retos que la vida les pueda presentar.

- **Creatividad:** la posibilidad de todo lo que se puede armar con LEGOS; es infinita, desde formas de objetos: como autos, edificios, animales, hasta figuras que ellos mismos se inventen. Los docentes tienen la oportunidad de hacer todo tipo de figuras con los niños y niñas.



- **Beneficio emocional:** también, se ha comprobado que jugar con colores y formas puede ayudar a liberar emociones negativas, y a la vez les permite recobrar energías positivas, relajar su mente y mantener la calma en un momento de estrés.

Los LEGOS; se han convertido en un juego tradicional, a lo largo de la historia, y cada vez se descubren más aportes y beneficios que pueden traer a quienes los utilizan.

Si, se busca incrementar las habilidades mentales y manuales de cada niño, de seguro será una excelente opción; que además se puede divertir. También se pueden compartir con sus amigos y así mejorar sus relaciones personales.



7.14. Juego del Carrusel o Rueda giratoria

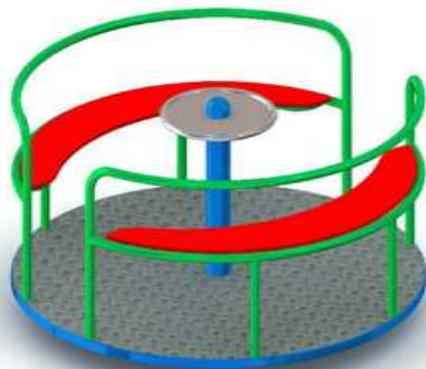
Es un medio de diversión; que consistente en una plataforma rotatoria con asientos para los pasajeros. De esta manera deberán de tomar encuentra algunos aspectos para el buen uso del juego:

- Asesorarle, en la adquisición del o los equipos adecuados para su proyecto, así mismos que deberán cumplir estrictamente con todos los estándares, en protección de la seguridad de los usuarios.

- Proveerle instrucciones claras y concisas para la correcta instalación del equipo.

7.14.1. Los docentes tienen la responsabilidad de informarle al niño o niña de:

- Jugar con precaución.
- Conocer sus limitaciones.
- Seguir instrucciones.
- Obedecer a los sus maestros



7.15. Juegos de columpios

Es una manera de distracción para los niños y niñas en el que puedan aprender a hacer diferentes tipos de actividad, favoreciendo su salud física y mental, ya que los columpios ofrece la oportunidad de jugar al aire libre, ayudándole a potenciar muchos aspectos de su desarrollo como la imaginación, sociabilidad y autoestima; cabe mencionar que este tipo de juego se requiere la supervisión de un docente, pero sin que se sienta dirigido en su actividad para que pueda jugar en libertad.

El juego de las sillas voladoras; es otra forma en el que experimentan varias sensaciones: como la libertad, ya que es lo más parecido a volar y la felicidad de estar al aire libre.



7.15.1. Uso adecuado de los columpios

- Verificar el estado del columpio y revisar, que las cadenas no tengan eslabones sueltos, que puedan soltarse cuando te estás columpiando.
- Verificar que el suelo no contenga elementos peligrosos, ante una posible caída.
- verificar que no exista algún elemento de plástico o metal. Es mejor retirarlos para no tener un resbalón o algo similar.
- Empieza a balancearte de poco a poco. Procura primero balancearte suavemente y luego aumentar la fuerza según como se sienta la comodidad en ello.

- Lanza tus pies, hacia adelante cuando estés bajando y encógelos rápidamente cuando este subiendo. Esto te dará el impulso que necesitas para columpiar por un rato.
- Detente con lentitud, Encoge tus pies y estíralos en forma contraria al paso anterior.
- Esto; hará que te detengas lentamente.
- Cuando te hayas detenido, revisa que nada se haya enganchado en tu ropa.
- Verificar; que mientras se columpia el niño o niña, permanecer sentado; no parado, de rodillas ni otra posición distinta.
- Mientras el columpio esté en movimiento, deben sujetarse fuertemente con ambas manos, y cuando quieran dejar el juego, deberán detener totalmente el movimiento del columpio antes de bajar.

Si bien hemos mencionado que el espacio está íntimamente vinculado con el aprendizaje, la enseñanza y el juego, nos interesa en este momento, señalar algunas cuestiones que conviene tener en cuenta a la hora de facilitar el desarrollo de las propuestas y los proyectos en las salas. Como acción voluntaria del hombre, el juego está sujeto a los límites del tiempo y del espacio. Específicamente, en relación con el espacio, éste no es solo “el lugar” en donde se desarrolla la acción lúdica.

La creación de un “espacio imaginario”, la construcción de escenas mentales, la importancia que tiene la experiencia previa como fuente para dotar al juego de sentido y significado hacen que, para cada tipo de juego, resulte prioritario el modo en que se considera específicamente el espacio. (Rodrigues y Batiuk, 2014b, p.25).

Por lo tanto los autores del libro de UNICEF, demuestran que el niño y la niña, ocupan su propio espacio para construir experiencias y conocimientos nuevos, para un buen aprendizaje de enseñanza. Es así como los niños y las niñas van desarrollando sus capacidades, debilidades y destrezas, a través de los juegos; y así cada juego pueda resultar prioritario al modo que se considere específicamente un espacio. Y poder facilitarle el desarrollo integral.

8. ¿Cuáles juegos son apropiados para los niños y niñas de 4 y 5 años?

Los niños y niñas; aprenden fácilmente a jugar, mediante sus propias acciones y su contacto con otras personas. Los niños y las niñas, juegan al relacionarse con adultos; quienes les hablan, les cantan, se ríen con ellos y los ayudan a explorar su mundo. Lo que más les encanta a los niños y niña, es jugar con otras personas.

De esta manera, se va fomentando su capacidad de aprender basándose a través de juegos para desarrollar la inteligencia del niño y niña, ya que puede ser presentado a través de juegos artísticos y música hasta actividades al aire libre. (Silberg, 1901a, p.288)

Por lo tanto la autora de este libro; da a conocer que a través de los juegos, el niño y la niña puedan aprender a desarrollar su inteligencia ya que es la mejor forma para entrenar la capacidad de pensar, en entender y de razonar, de la misma manera la inteligencia brinda al niño y niña que es capaz de adquirir y almacenar información, y así pueda ir fomentando y aprendiendo a través de los juegos.

También es bueno para los niños y niñas, ponerlos en el piso por un rato para que puedan darse vueltas y explorar en forma segura. Una vez que un niño o niña empieza a andar a gatas, los juguetes que pueden empujarse, hacerse rodar o perseguirse en el piso, animan a la actividad física y a la interacción con otras personas.



Los niños de 4 y 5 años de edad; siguen desarrollando las destrezas de usar los músculos grandes y pequeños (motricidad gruesa y fina). Les gusta manejar objetos, como por ejemplo, echándolos a un bote y luego volcándolo.

Los juegos y actividades recogidos en este libro estimulan la creatividad, la coordinación y la sociabilidad del niño o la niña, y al mismo tiempo, pueden ayudarle a aprender a contar, a resolver problemas, a escuchar con atención o a seguir instrucciones. (Laza, 1901, p.256)

Por lo tanto la autora da a conocer que los juegos y las actividades recogidos son la base fundamental, para que los niños y las niñas pueden descubrir sus capacidades y sus habilidades, y así mejorar su desarrollo de la creatividad, de su ordenación y de su sociabilidad; ya que de esta manera van estimulando nuevas ideas durante el proceso creativo.

La educación promueve un aprendizaje y un desarrollo integral en los niños y niñas entre cero y seis años, en concordancia a los principios de la Educación Parvulario y a los lineamientos de diferentes enfoques curriculares en los que se desempeñe. En consciente, de la importancia de la estimulación oportuna y de la sistematización de las acciones educativas que permiten logros en los ámbitos de formación personal y social, comunicación y relación con el medio natural y cultural. Utiliza el juego como herramienta principal de trabajo y emplea didácticas pertinentes a las características y necesidades particulares de los párvulos, cautelando, la promoción de la creatividad y la imaginación como forma de expresión de su mundo interior. (Barrera, 2015, s.f.)

Por lo tanto el autor da a conocer; que los juegos pueden ser utilizados como una herramienta principal, para lograr el proceso de aprendizaje de enseñanza y su desarrollo integral en los niños y niñas.

Ya que el desarrollo de los juegos y las actividades recogidos, pueden ayudar al niño y a la niña a mejorar su desarrollo mental; de cómo saber contar, de cómo resolver problemas, a saber escuchar y a seguir instrucciones dadas por personas o de sus propios compañeros, también son métodos muy eficaces para desarrollar el pensamiento.

También, pueden aprender jugando de manera “sucias” con agua, arena y arcilla suave o pasta para moldear. Muchas actividades de arte estimulan la motricidad fina y la creatividad del niño. Puede empezar a usar brochas grandes para pintar, pinturas no tóxicas que se puedan lavar, y crayones para principiantes.

8.1. Juego de escuchar música o hacer su propia música

La música constituye la base sobre la observación y el descubrimiento, la experimentación, la manipulación, la interpretación, el acompañamiento, la improvisación, la adquisición de conocimientos y experiencias y el análisis de cada una de ellas. La disponibilidad de una oferta rica, variada y amplia de actividades se convertirá en una inestimable aliada en el desarrollo de las acciones de enseñanza y aprendizaje. (Arus, García y Muñoz s.f).

Por lo tanto: el juego de escuchar y hacer música; es otra manera fundamental para que el niño y la niña puedan descubrir sus habilidades y capacidades, de esta manera el proceso de enseñanza de aprendizaje se va desarrollando de una manera más esencial y práctica para una educación integral.



Los juegos ayudan a mejorar las aptitudes auditivas y lingüísticas del niño o la niña, fomentan su curiosidad y su sentido del humor, y le ayudan a conocer su propio cuerpo. A partir de su amplia experiencia en el asesoramiento a padres y madres con niños, la autora presenta desde juegos artísticos y musicales, hasta juegos para divertirse con los dedos de las manos y de los pies. (Siberg, 1901b, p.288)

Por lo tanto los juegos ayudan a mejorar las aptitudes de los niños y niñas; fundamentando a que pueden ir conociendo y descubriendo conocimientos nuevos, a través de las actitudes que les permita percibir correctamente los mensajes que emite el ordenador, puesto que muchos de los juegos lingüísticos y auditivos son la base esencial para que puedan ir mejorando el proceso de enseñanza de aprendizaje.

8.2. Juego usando los músculos grandes

Los niños de 4 y 5 años también necesitan oportunidades de jugar, usando los músculos grandes. Les gusta tirar y hacer rebotar o rodar pelotas de varios tamaños, dar saltos en colchones, o hacer una casa con una caja de cartón. Con supervisión, estos niños pueden salir a dar paseos, jugar con juguetes para trepar y montar, y usar equipos de un tamaño adecuado en un área recreativa adecuada.

Al jugar con los niños, se puede estimular y a desarrollar las habilidades sociales y emocionales. Al turnarse usando juguetes o hablando durante los juegos, los niños de 4 y 5 años pueden aprender a relacionarse con otros, y a entender las reglas de conversaciones fundamentales para la interacción social y el desarrollo del lenguaje. Si estos niños juegan con otros, también tendrán mucho que decir sobre sus juegos.



8.3. Juego de explorar hacia el entorno, observando libros ilustrados o escuchar mientras les leen

A algunos niños de 4 y 5 les interesa cada vez más; el mirar libros ilustrados, recortar; o escuchar mientras alguien les lee, además de explorar lo que se encuentra en su entorno. Otros niños todavía estarán muy ocupados investigando su mundo, y no querrán sentarse a escuchar un libro.



Las oportunidades cotidianas para estimular el desarrollo mental; es un período vital de su crecimiento. Donde se propone juegos que incorporan información sobre los últimos datos aportados por la investigación científica del cerebro, junto con una explicación de cómo cada actividad fomenta el potencial mental del niño y niña. (Silberg, 1901c, p.144)

Por lo tanto el autor, demuestra que los juegos son la forma más fácil para que los niños y las niñas vayan estimulando su desarrollo integral, y así puedan mejorar su crecimiento potencial en las actividades y oportunidades cotidianas, de la misma manera poderse basar a los cuatro factores del desarrollo mental: como lo son biológicos, medio físico, medio social y la equilibración de cada niño y niña; para comprender el desarrollo de la capacidad motora y de la habilidad progresiva de las funciones de la inteligencia.

9. Juegos de rincones de Aprendizaje

La propuesta de esta unidad es dotar al agente educativo de recursos que dinamicen el aprendizaje y lo conviertan en un reto. Con las herramientas necesarias para la organización, implementación y aplicación de la metodología de rincones de aprendizaje; y el aprovechamientos de recursos de la comunidad para la elaboración de materiales educativos de una manera creativa. (Rincones de Pensamiento lógico, 2007a, p.23)

Por lo tanto ofrece propuestas al docente educativo para que fortalezca el aprendizaje de enseñanza; para que lo conviertan en un reto, utilizando las herramientas necesarias para la implementación; y hacer uso de la metodología de los rincones de aprendizajes de una manera recreativa y divertida, y así puedan disfrutar los niños y las niñas de los juegos establecidos dentro del rincón de aprendizaje.



9.1. ¿Que son los juegos de rincones de Aprendizaje?

Los Rincones de Aprendizaje son espacios físicos del centro educativo: el aula, correderos, áreas verdes o recreativas. Se organiza para que el niño y la niña desarrollen sus habilidades, destrezas y construyan conocimientos a partir del juego y la interacción libre. (Rincones de Pensamiento lógico, 2007b, p.25)

Por lo tanto se afirma, que los rincones de aprendizajes, es la forma más fácil y sencilla para que los niños y las niñas aprendan a jugar, a conocer y a desarrollar sus habilidades. Los rincones de aprendizajes ofrecen al niño y a la niña la posibilidad de participar en los juegos y en las actividades variadas dentro de un ambiente sano y agradable.



9.1.1. Ventajas de los juegos de rincones de Aprendizajes

Con la aplicación de la metodología de los Rincones de Aprendizajes se garantiza la espontaneidad, libertad y placer del juego. Es una herramienta de comunicación a través de la cual los docentes se interrelacionan en su ambiente mediante la observación, representación, diálogo, experimentación, conocimiento, análisis y valoración. “Con los Rincones de Aprendizaje se descubre una de las herramientas más valiosas de las que el agente educativo puede disponer, para convertir una actividad de aprendizaje, o de trabajo, en juego, diversión y descubrimiento” (Rincones de Pensamiento lógico, 2007c, p.20).

Por lo tanto el juego de rincones de aprendizajes, es una forma más libre y divertida para que el niño y la niña sientan el placer del juego, y así mismo el docente pueda interrelacionarse en su ambiente. Ya que con los rincones de aprendizajes se descubren varias herramientas a utilizar con los niños y las niñas.

9.1.2. Objetivos de los juegos de rincones de Aprendizaje

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta social, emocional, intelectual, física y cultural.
- Facilitar un aprendizaje de acuerdo con el propio ritmo de los docentes.
- Desarrollar la afectividad y el interés de acuerdo con las necesidades de los docentes y su medio, para promover el aprendizaje.
- Favorecer en los docentes, a través de la actividad creadora, la adquisición de conocimientos, autonomía y seguridad en sí mismos.

9.2. El juego de rincones de pensamiento lógico

El juego está presente en cada fase del desarrollo del ser humano. Aprender a través del juego es abrir la puerta hacia el descubrimiento y conocimiento. El Rincón del Pensamiento Lógico prepara a los niños y niñas, para el mundo numérico por medio del conocimiento del concepto de cálculo, de cantidad, de forma y tamaño. Esta preparación se efectúa a través del juego con el tiempo y el espacio. (Rincones de Pensamiento lógico, 2007d, p.18)

Por lo tanto los juegos de rincones de pensamientos lógicos son las fases del desarrollo del niño y niña, por que aprenden a descubrir conocimientos nuevos, y a través de este juego se preparan para un buen aprendizaje de enseñanza.



9.3. Uso adecuado de los juegos de rincón de pensamiento lógico

Para jugar en este Rincón los docentes eligen los objetos o materiales con los que desean trabajar. Entre actividades sugeridas están:

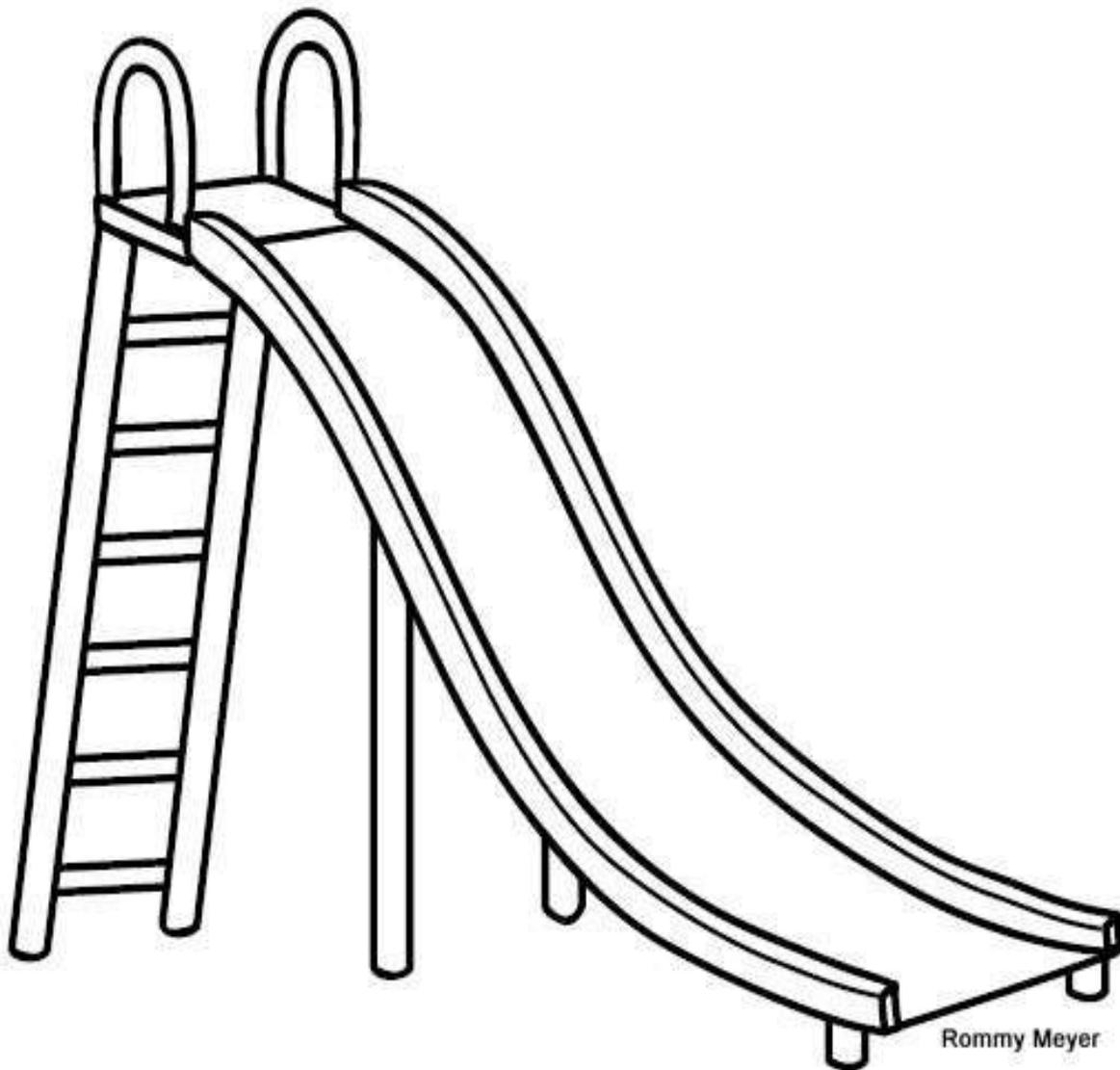
- **Clasificar y agrupar objetos por color:** Por ejemplo: grupos de crayones verdes, caballos cafés, vacas pintas, carros rojos, trozos azules etcétera.
- **Mezclar los colores primaria:** para formar los colores secundarios. Par a ellos emplean acuarela, temperas o colores vegetales.
- **Pintar con colores diferentes:** semillas, papel, tapaderas, paletas, cajas, trocitos de madera y pastas comestibles, para luego clasificarlas por color.

- Llenar frascos transparentes con mezclas líquidas de colores y tonalidades.
- **Revolver semillas de diferentes frutas:** melón sandía, naranja, papaya, limón etc., para hacer agrupaciones posteriormente.

Los niños y las niñas en las edades entre 4 a 5 años nos sorprenden con su gran riqueza de movimiento y su alto nivel de independencia. En este grupo de edad son capaces de organizar y planificar su propia actividad, además de valorar el resultado de las acciones que ejecutan en la misma. (González, 2002a, p.1).

Actividad 1: Etapa de 4 y 5 años.

Pega y entorcha con papel china de color rojo el resbaladero

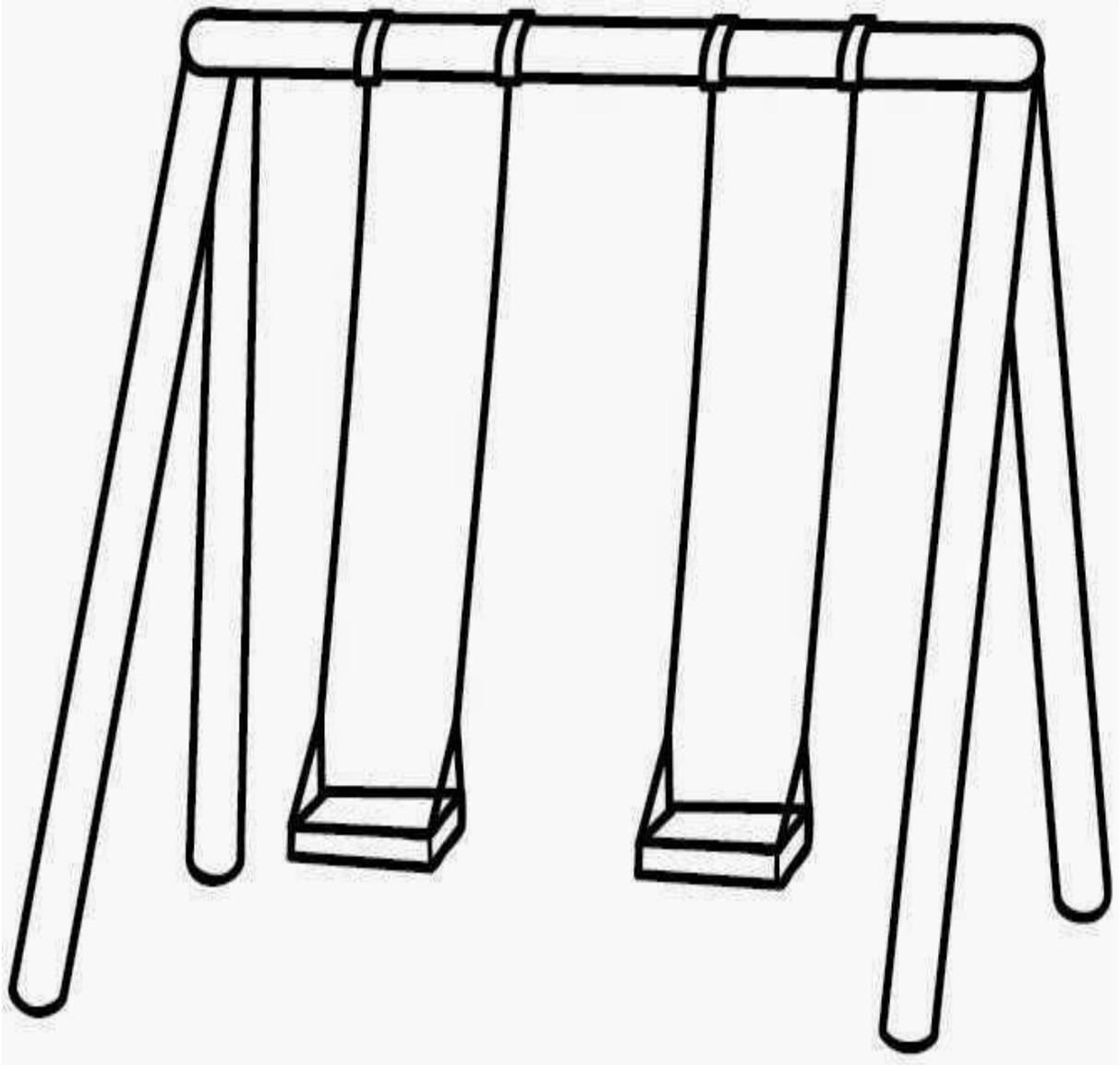


El aprendizaje-enseñanza permite afirmar que las edades de 4 a 5 años, los niños van asimilando y adquiriendo una educación integral. Se van logrando a través de la ejecución de las tareas motrices con una realización participativa mucho más activa del pensamiento de cada uno de ellos. Comienzan a establecer una relación entre lo que aprenden en su vida, en sus necesidades, motivos, intereses, y esto ocurre dentro de otros factores, por el aumento cada vez más progresivo de la concentración de la atención, la cual estará presente siempre que las actividades que los niños(as) realicen sean de gran motivación para ellos. (González, 2002b, p.1)

Por lo tanto la autora; menciona que los niños y las niñas de 4 y 5 años, van asimilando y afirmando un aprendizaje de enseñanza, para que puedan establecer, una relación, de las experiencia que van adquirido en el proceso de enseñanza. De la misma manera se les facilita poder ofrecer un desarrollo efectivo e integral.

Actividad 2: Etapa de 4 y 5 años

Pega bolitas de papel china de color verde al columpio



Actividad 3: Etapa de 4 y 5 años

Colorea la figura que es igual al modelo de la izquierda

¿Cuál es la figura?

1. Colorea la figura que es igual al modelo de la izquierda.

www.Matemática1.com



UNIDAD IV

10. ¿Cuáles juegos son apropiados para la edad preescolar de 4 y 5 años?

Cuando los niños tienen entre 3 y 5 años, sus actividades de juego frecuentemente, extienden las experiencias que les gustaban hacer de pequeños, con sus destrezas motoras y habilidades sociales más desarrolladas, gozan de los juegos activos y supervisados.

Se constituye una vivencia enriquecedora, tanto para el niño y niña para que se pueda convertir los momentos libres en una experiencia de aprendizaje divertida. Sólo se necesitan tres minutos para potenciar la capacidad de observación, las aptitudes auditivas y la coordinación, la capacidad de contar y muchas otras habilidades de los pequeños, a partir de su amplia experiencia. (Silberg, 2002, p.192)

Por lo tanto la autora demuestra que se debe contribuir la convivencia, ya que se necesita la capacidad de poder instruir a la población estudiantil en los momentos libres; para potenciar las actividades auditivas, y mejorar la enseñanza-aprendizaje en los juegos, haciendo que el niño y la niña puedan divertirse utilizando los juegos de observación y los juegos de audición.

10.1. El juego, de demostrar sus capacidades

Los niños de edad pre-escolar; tienen más capacidad para usar crayones, lápices y pinturas, tijeras sin punta y pegamento o engrudo. Suelen tener más confianza en su capacidad de correr, dar saltos, trepar, montar triciclos, y jugar a pelota u otros juegos interactivos. A menudo aprovechan con gusto la oportunidad de jugar en equipos y usar sus músculos grandes, al aire libre y bajo techo.

A muchos niños pre-escolares; les encanta pintar, moldear con la plastilina, escuchar cuentos, disfrazarse, cantar, actuar, o imitar a los demás y hacer fantasías, donde puedan cooperar; y así mismo favorecer al desarrollo psicomotriz, como la coordinación y a la vez el sentido del ritmo, para jugar; ya que promueve el aprendizaje y aumenta el autoestima del niño o niña.



10.2. Los juegos con títeres y otros accesorios

Pueden usarse para actuar papeles y contar cuentos. Estos juegos imaginarios ayudan a los niños a representar intereses y deseos en una situación que implica reglas del comportamiento. Los juegos aparentados de los niños frecuentemente guardan relación con cuentos que los adultos les han leído, de modo que los libros forman una parte importante de los juegos de niños.



El maestro puede unirse a los juegos de un niño y darle sugerencias para expandir lo que hacen: ¿Qué tal si construimos un puente para tus coches? ¿Qué pasa luego? Quien quiere jugar a la casita también. ¿Puede ser ella la vecina que está visitando? Se pueden enseñar juegos sencillos para grupos, como Simón Dice o Seguimos al Líder.

A algunos niños pre-escolares; les gustarán juegos de naipes o de tableros. Pueden empezar a entender que los juegos tienen reglas, para que todos los que juegan puedan gozar jugando juntos. A veces, les gusta cambiar las reglas de un juego o idear otras; en otros momentos querrán que todos jueguen siguiendo las reglas. Ya que los maestros querrán enfatizar la diversión y la cooperación en vez de la competencia.

11. Juego de plastilina

Jugar con este material no solo divierte y estimula la creatividad de los niños, sino que además mejora su capacidad para concentrarse, facilita sus procesos de aprendizaje. Jugar con este material no solo divierte y estimula la creatividad de los niños, sino que además mejora su capacidad para concentrarse, facilita sus procesos de lectoescritura, les permite fijarse metas a corto y largo plazo, y de paso los tranquiliza.

Ablandar y moldear una masa de color, luego mezclarla con otras y hacer pequeñas piezas hasta crear mundos de plastilina constituye una actividad mucho más compleja e importante de lo que se cree, pues contribuye significativamente en el desarrollo de los niños, siempre y cuando cuente con la supervisión y dirección de padres y adultos. “Los niños nunca van a tener miedo de dañar un pedazo de plastilina, eso permite que se acerquen a este material con total confianza y libertad. Al hacerlo, pueden experimentar como quieran y arriesgarse a hacer lo que su imaginación les indique”

(Torres s.f).

El moldeado de plastilina involucra aspectos esenciales en el desarrollo del niño, como la capacidad de concentración, fijarse metas a corto y largo plazo, facilidad con los procesos de lectoescritura, aprender más fácilmente y tranquilizarse en momentos de mucho estrés o que les exigen estar muy alertas.



La plastilina es un material con el que los niños tienen contacto directo e inmediato; pues el hecho de que puedan moldearlo como quieran y de forma rápida hace que se desarrolle mejor su sistema propioceptivo, que es el que permite que la información que el niño recoge a través de su cuerpo, la pueda interiorizar y expresar. Así, sus procesos de aprendizaje se facilitan posteriormente. (Cifuentes s.f)

Por lo tanto la autora Cifuentes; comenta que jugar con plastilina es uno de los procesos que facilitan el aprendizaje de enseñanza del niño y la niña, donde van desarrollando sus capacidades de forma más rápida, permitiendo almacenar información a través de su propio cuerpo.

12. Los niños exploran sus ambientes en forma natural a través del juego

A veces, el juego de niños tiene mucho que ver con aprender sobre su entorno, y poco que ver con otras personas. Los niños pequeños exploran sus ambientes de manera natural y alegre para entender el ambiente físico y sus propios cuerpos.

Este tipo de juego a veces se llama juego sensorio-motor. Mientras varían sus acciones y se relacionan con juguetes y otros objetos, los niños descubren lo que sus propios músculos pueden hacer; y practican los movimientos que necesitará para la vida diaria. También tienen la oportunidad de aprender sobre la gravedad y otros principios del mundo físico.



Se presenta nuevas actividades de juegos con el mismo rigor y espíritu creativo, y a las veces nuevas y atractivas propuestas para jugar con los niños y niñas. Los juegos y actividades incluidos en este libro; estimulan el desarrollo de todos los sentidos del niño y niña, y al mismo tiempo lo ayudan a conocer mejor su entorno por la vía sensorial, es decir, tocando, saboreando, viendo, oliendo y escuchando. (Slberg, 2007, p. 224)

Por lo tanto la autora presenta nuevas actividades de juegos propuestas, para lograr con la población estudiantil un buen desarrollo integral; y así puedan comprender con más complejidad los centros de recepción y de proceso de enseñanza de aprendizaje, estimulando cada uno de las vías sensoriales, que ayuden a mejorar el entorno enseñanza.

Se expone como un enfoque de enseñanza, donde los estudiantes desarrollan los aspectos relevantes de los juegos, desde la incorporación de un contexto de aprendizaje diseñado por las educadoras y los educadores. Docente y alumnado trabajan en equipo con el fin de añadir profundidad y perspectiva a la experiencia de interacción con el juego.

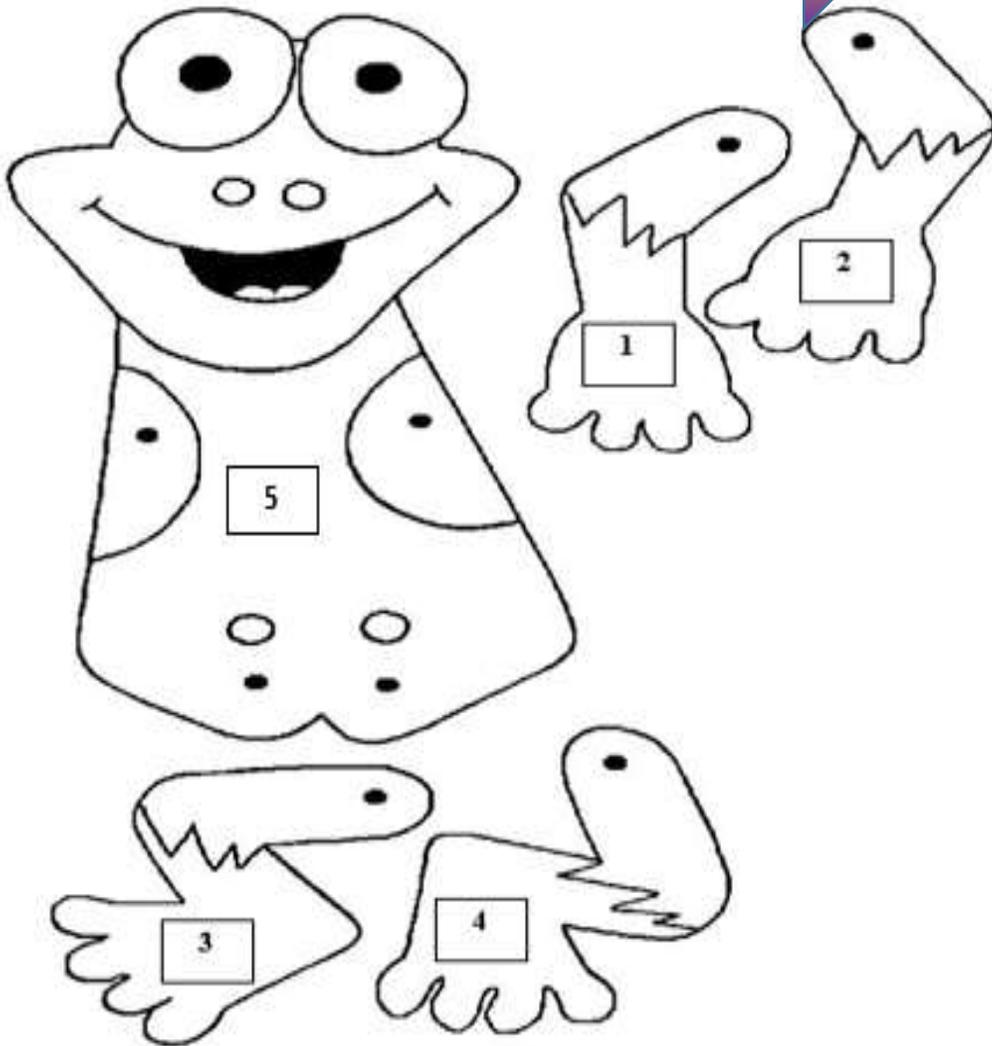
Estos avances han formado una nueva concepción de lo que son las experiencias educativas, permitiendo la construcción del aprendizaje mediante los juegos y aportando así cierto grado de interactividad que pueda repercutir en un mejor aprendizaje.

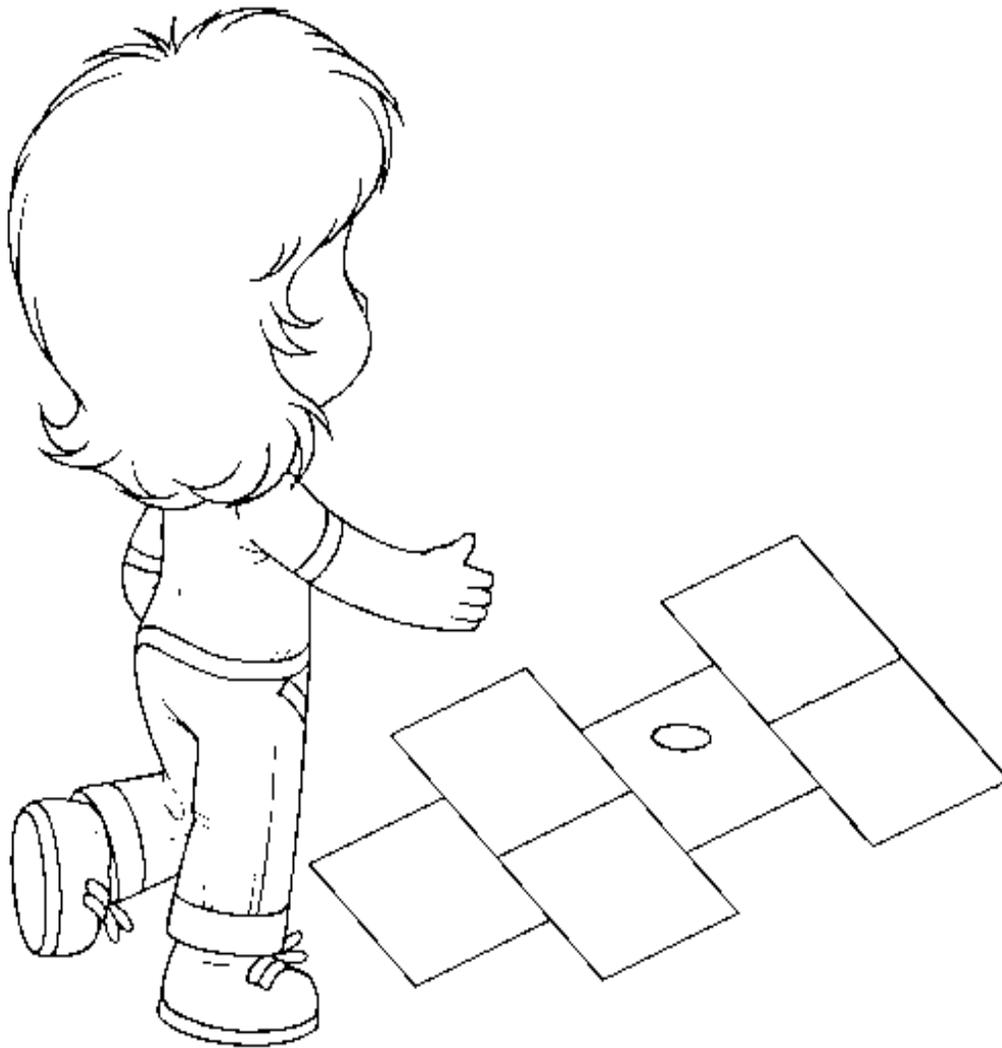
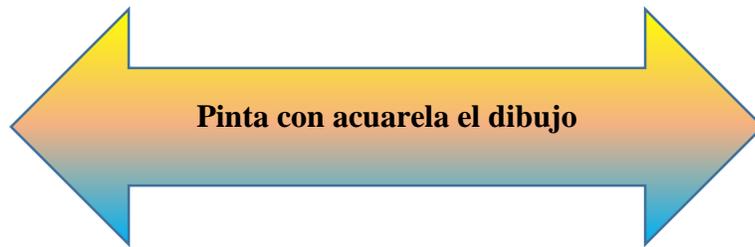
Ya que el aprendizaje debe ser un proceso activo, en que el estudiante se involucre razonando, pensando, construyendo relaciones conceptuales y esforzándose por integrar o discriminar conocimientos previos. “Este desarrollo no es igual en la niñez, hemos de tener en cuenta que los niños y niñas desarrollan sus habilidades psicomotrices finas y gruesas a distinta velocidad, principalmente por las diferencias morfológicas asociadas a cada uno” (Motricidad Fina y Gruesa s.f).

Por lo tanto nos da a conocer y a comprender que los niños y las niñas desarrollan sus habilidades; tanto psicomotrices finas y gruesas con un proceso de distinta magnitud de velocidad, de esta manera su desarrollo de aprendizaje de enseñanza; va generando nuevos conocimientos con un proceso activo.

Actividad 1 Etapa de 4 y 5 años

Armar el títere a cómo te lo indique la maestra



Actividad 2 Etapa de 4 y 5 años

Actividad 3 Etapa de 4 y 5 años

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de CUN-PROGRESO

Departamento de Pedagogía

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

PLAN DE SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

1. DATOS DE LA INSTITUCIÓN BENEFICIADA

1.1 Nombre de la institución

Escuela Centro de Educación Inicial (CEIN PAIN)

1.2 Ubicación

Barrio, El Campo, Tulumaje

1.3 Municipio y Departamento

San Agustín Acasaguastlán, El Progreso

1.4 Nombre de la directora

Sandra Leticia, Barrios Ruano

1.5 Número de teléfono

4157-1903

1.6 Propietario

Ministerio de Educación

1.7 Número de estudiantes beneficiados

124 niños y niñas

1.8 Número de personal docente

5 docentes

1.9 Horario de jornada de trabajo en el Centro Educativo

Jornada matutina

1.10 Nombre del titular del terreno

Ministerio de Educación, El Progreso

2. IDENTIFICACIÓN

La recreación en el ámbito escolar para el desarrollo integral del estudiante en la etapa de 4 y 5 años de nivel pre-primario, en la Escuela Centro de Educación Inicial (CEIN PAIN), Barrio El Campo, Tulumaje.

2.1 Nombre del proyecto

La implementación de un área recreativa para la niñez.

2.2 Justificación

El propósito del siguiente plan de sostenibilidad, es que el proyecto de la implementación de un área recreativa para la niñez, tenga mantenimiento y funcionamiento para el buen desarrollo integral de enseñanza de aprendizaje en el niño y niña a través de los diferentes tipos de juegos. De esta manera es como los niños y las niñas demuestran y descubren sus capacidades, habilidades y destrezas.

2.3 Objetivos

2.3.1 General

- Implementar un plan de sostenibilidad, para el mantenimiento del área, donde se conserve y se promuevan capacitaciones; contribuyendo materiales didácticos para la enseñanza de aprendizaje de los niños y niñas; sobre el cuidado y protección del área recreativa. Con el fin de educar a la población estudiantil.

2.3.2 Específico

2.3.2.1 Propiciar un seguimiento riguroso del mantenimiento y cuidado del área recreativa.

2.3.2.2 Establecer las medidas necesarias al hacer uso de los juegos en el área recreativa.

2.3.2.3 Priorizar medidas de conservación y protección del área recreativa.

2.4 Descripción

El presente plan tiene por objetivo garantizar, velar y promover el proyecto en la Escuela Centro de Educación Inicial (CEIN PAIN), pretendiendo mejorar las condiciones del buen manejo de los diferentes tipos de juegos, y a la vez mantener el área recreativa con un ambiente sano y agradable a la población estudiantil; proporcionando una Guía pedagógica sobre la implementación de un área recreativa para la niñez.

3. ESTRUCTURA DEL COMITÉ ESCOLAR DE GESTIÓN PARA EL MANTENIMIENTO DEL AREA RECREATIVA

3.1 Datos generales

3.1.1 Presidente(a) del comité escolar

3.1.1.1 Nombre del encargado

Rosario Rodríguez

3.1.1.2 Domicilio

Aldea Tulumaje, San Agustín Acasaguastlán, El Progreso

3.1.1.3 Número de teléfono

5656-4534

3.2 FUNCIONES, RECURSOS Y RESPONSABLES

3.2.1 Funciones

- 3.2.1.1** Mantener el área recreativa en buen estado.
- 3.2.1.2** Coordinar los procesos de prevención al momento de usar el área recreativa.
- 3.2.1.3** Gestionar recursos necesarios para el mantenimiento del área.
- 3.2.1.4** Prevenir agua derramada en el área de recreación.
- 3.2.1.5** Evitar materiales peligrosos, como fragmentos de vidrios en el área recreativa.
- 3.2.1.6** Prevenir objetos que no sean del área recreativa, para que no hayan lesiones.
- 3.2.1.7** Organizar reuniones, convocar al comité escolar; implementar talleres sobre cómo mantener en buen estado el área recreativa.

3.2.2 Recursos

3.2.2.1 humanos

- Estudiantes
- Directora
- Comité escolar
- Personal Administrativo

3.2.2.2 Materiales

- Guía pedagógica
- Libros de áreas recreativas
- Libro de manual de funciones y mantenimientos

3.2.3 Responsables

- Persona Administrativa
- Docentes
- Comité escolar

4. ADMINISTRACIÓN DE LA INFORMACIÓN

4.1 Persona Administrativa

4.1.1 Nombre del encargado(a)

Sandra Leticia, Barrios Ruanos

4.1.2 Grado

Etapa 4 y 5 años

4.1.3 Domicilio

Aldea Tulumaje, San Agustín A.C. El progreso

4.1.4 Número de teléfono

4157-1903

4.2 FUNCIONES, RECURSOS Y RESPONSABLES

4.2.1 funciones

4.2.1.1 Realizar inventarios de recursos necesarios, para el funcionamiento del área recreativa.

4.2.1.2 Realizar capacitaciones constantes, sobre el mantenimiento y funcionamiento del área recreativa.

4.2.1.3 Administrar, planificar, organizar, coordinar y supervisar las actividades que realizan los docentes en el área recreativa.

4.2.1.4 Controlar el ingreso y egreso de insumos, materiales y herramientas que los docentes utilizan en el momento de hacer uso en el área recreativa.

4.2.1.5 Controlar el manejo adecuado de los juegos del área recreativa.

4.2.2 Recursos

4.2.2.1 Humanos

- Personal Administrativo
- Docentes
- Estudiantes
- Comité escolar

4.2.2.2 Materiales

- Libros de actas
- Libros para capacitaciones
- FODA
- Planificaciones
- Cronogramas de actividades
- Libros de juegos recreativos
- Guía pedagógica

4.2.3 Responsables

- Directora
- Personal Administrativo

5. COMISIÓN DE PREVENCIÓN Y MANTENIMIENTO DEL AREA RECREATIVA

5.1 Docente de prevención y mantenimiento

5.1.1 Nombre del encargado(a)

Aleida Dubón

5.1.2 Grado

4 y 5 años

5.1.3 Domicilio

Aldea Tulumajillo, San Agustín Acasaguastlán, El Progreso

5.1.4 No de teléfono

4050-3234

5.2 FUNCIONES, RECURSOS Y RESPONSABLES

5.2.1 Funciones

5.2.1.1 Efectuar el mantenimiento y seguimiento de situaciones de conservación del área recreativa.

5.2.1.2 Identificar las amenazas que se encuentren en el área recreativa

5.2.1.3 Reducir y reparar las amenazas, sobre el mantenimiento del área recreativa.

5.2.1.4 Tomar las medidas necesarias e implementar estrategias para prevenir el mal uso del área recreativa.

5.2.1.5 Proponer posibles soluciones a los problemas y disminuir los niveles de riesgos detectados durante el mantenimiento del área recreativa.

5.2.2 Recursos

5.2.2.1 Humanos

- Docentes
- Directora

5.2.2.2 materiales

- Libros pedagógicos del mantenimiento de un área recreativa
- FODA
- Análisis documental
- Libros de estrategias

5.2.3 Responsables

- Docentes
- Directora

6. CONCLUSIÓN DE SOSTENIBILIDAD

Se elaboró y se benefició con una guía pedagógica sobre el buen manejo de adecuado de los diferentes juegos; para la enseñanza de aprendizaje del niño y niña. Dejando plasmado cada una de las funciones del funcionamiento y mantenimiento del área recreativa. Con el fin de sostener el proyecto ejecutado en la Escuela Centro de Educación Inicial (CEIN PAIN).

7. RECOMENDACIONES DE SOSTENIBILIDAD

- 7.1** Que se utilice la guía pedagógica, con el fin de educar y enseñar a los docentes, niños y niñas, para poder mejorar el desarrollo integral sobre el buen manejo adecuado de los diferentes tipos de juegos.
- 7.2** Que se haga uso del plan de sostenibilidad para mejorar las debilidades del área recreativa.
- 7.3** Que se ponga en práctica cada una de las funciones establecidas del plan de sostenibilidad.
- 7.4** Que el personal administrativo inspeccione y se asegure que los docentes hagan buen manejo de la guía pedagógica y de la sostenibilidad del proyecto ejecutado.

Conclusión:

Con el resultado del estudio de la ejecución de un área recreativa; se retomaron cada una de las actividades plasmadas, sustentando las necesidades en que se encontraba la escuela CEIN PAIN, Barrio, El Campo, Tulumaje. Y así lograr el mejoramiento del desarrollo integral del niño y niña, en disfrutar y hacer utilización del tiempo libre y así descubrir sus habilidades y capacidades.

Fomentando cada una de sus experiencias; y favoreciendo el aprendizaje y desarrollo del niño y niña, a través de los juegos, ya que estos ejercicios se estimulan desde temprana edad, el ámbito de desarrollar y mejorar las aptitudes auditivas y lingüísticas, impulsando su curiosidad y su sentido de humor; ya que de esta manera ayuda a conocer a su propio cuerpo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

1. Actividades, [https:// www.blogcolorear.com/2010/08/dibujos para colorear](https://www.blogcolorear.com/2010/08/dibujos-para-colorear). (s.f.).
2. años, [https:// www.escuelaenlanube.com.grafomotricidad para niños de 3](https://www.escuelaenlanube.com.grafomotricidad-para-ninos-de-3). (s.f.).
3. Arus Leita, Eugénia, García García, Josué, y Muñoz Muñoz, Juan Rafael. (P. 164). Actividades y Juegos de Musica en la Escuela 1ra. edición.
4. Barrera González, L. (Enero 2015, f.s.). Perfil de Egreso Eucación Parvularia, Universidad de las Americas, UDIA, . America .
5. Bernabeu, y Goldestin. (2009, p.4). El juego debe ser elegido, nunca impuesto.
6. Bookcow, [http://media.istockphoto.com/vectors/illustration of educational game for kids and coloring](http://media.istockphoto.com/vectors/illustration-of-educational-game-for-kids-and-coloring). (s.f.).
7. Carl, Honore. (s.f.). Todos los niños deberían jugar con materiales no estructurados.
8. Carrusel, [https://www.com.rueda de](https://www.com.rueda-de). (s.f.).
9. Clase, [https://www.imagenes educativas.com. content Rincones de](https://www.imagenes-educativas.com.content-Rincones-de). (s.f.).
10. Color, [https://content/little girl playing with](https://content/little-girl-playing-with). (s.f.).
11. Colorear, [https:// www.canalred.info/public/plantillas](https://www.canalred.info/public/plantillas). (s.f.).
12. Colorear, [https:// www.dibujo blogspot.com/2012/03 niños jugando en el parque para](https://www.dibujo.blogspot.com/2012/03-ninos-jugando-en-el-parque-para). (s.f.).
13. Colorear, [https:// www.imagui.com.imagenes de culumpios y resbaladillas para](https://www.imagui.com.imagenes-de-culumpios-y-resbaladillas-para). (s.f.).
14. Colorear, [https:// www.imagui.com/imagenes de un niño en creacion animada para](https://www.imagui.com/imagenes-de-un-niño-en-creacion-animada-para). (s.f.).
15. Colorear, [https://www.com. titeres para](https://www.com.titeres-para). (s.f.).
16. Colorear, [https://www.imagui.com para que infantil para](https://www.imagui.com-para-que-infantil-para). (s.f.).
17. Como educar a demás de enseñar, R. d. (2007a, p.23). Como Educar a demás de enseñar, Rincones de Pensamiento Logíco. Grupo Océano.

18. Como educar a demás de enseñar, R. d. (2007b, p.25). Como Educar a demás de enseñar, Rincones de Pensamiento Logíco. Grupo Océano.
19. Como educar a demás de enseñar, R. d. (2007c, p.20). Como Educar a demás de enseñar, Rincones de Pensamiento Logíco. Grupo Océano.
20. Como educar a demás de enseñar, R. d. (2007d, p.18). Como Educar a demás de enseñar, Rincones de Pensamiento Logíco. Grupo Océano.
21. Cruzigrama, <https://www.es.pinterest.com/pin/ juegos de.> (s.f.).
22. Discontinued/dp, <http:// www.amazon.com/lego ultimate buiding set.> (s.f.).
23. Doctora, Rodrigues Jacom, Maria José , Doctor, Martin Martin, Francisco Javier. (s.f.a.). El Juego Infantil a traves de la histotora.
24. Doctora, Rodrigues Jacom, Maria José , Doctor, Martin Martin, Francisco Javier. (s.f.b.). El Juego Infantil a traves de la histotora.
25. Doctora, Rodrigues Jacom, Maria José , Doctor, Martin Martin, Francisco Javier. (s.f.c.). El Juego Infantil a traves de la histotora.
26. Dra. Dra.Gonzáles Rodriguez, C. C. (2002a, p.1). Lactividad Motriz de 4 y 5 años.
27. Dra.Gonzáles Rodriguez, C. C. (2002b, p.1). Lactividad Motriz de 4 y 5 años.
28. Edition, <http:// www.archerpoint.com/sistes/default/files/imagenes7blog agile implementation lego.> (s.f.).
29. Futbol, <http://patendo la pelota de.> (s.f.).
30. Garvey. (1920, p.11). Jugar es hacer, e implica actividad.
31. Girl.jpg, <https// www.ommons.wikimedia.org/wiki/file: Gear toy and young.> (s.f.).
32. Gstatic.com.images, <https://encrypted.> (s.f.).
33. I.pinimg.com/teacher, <https://www.> (s.f.).
34. Infantil.com, <https://www.guia.> (s.f.).

35. John Lybolt, y. C. (2003, p. 23). como fomentar el lenguaje en el nivel preescolar.
36. Jugando, [https://blogspot.com refydykoe](https://blogspot.com/refydykoe). (s.f.).
37. Juntos, <http://www.aprender>. (s.f.).
38. Kindergarten, <https://prekinder numeracy activities>. (s.f.).
39. L.P. Zparozhanova, L.A. Latyshkevich y Leonid Antonovich. (1996, p. 232). Juegos activos de educacion primaria y educacion secudanria obligatoria. Barcelona: Paidotribo.
40. Ladybug, h. s. (s.f.).
41. Legos, [http:// www.comohacerpara.com/imgl/11964 ideas dcoraciones](http://www.comohacerpara.com/imgl/11964 ideas dcoraciones). (s.f.).
42. MINEDUC. (2008, p.148). CNB, Nivel Preprimario.
43. Motricidad Fina y Gruesa. (Marzo 21). BabyradioPedagogía.
44. Movimientos.com, <https://i.pinimg. juegos de>. (s.f.).
45. Pascual Laza, M. (1901 p. 256). Juegos para desarrollar la inteligencia del niño de 2 y 3 años. Mexico: Oniro.
46. Photo, <https://images caracastagno Boy and girl playing with paper brushes glue and pencil Stock>. (s.f.).
47. Printable, <https://i.pinimg.com.sena free>. (s.f.).
48. Pugmire. (12 abril de 1996, p.256). El jecho espontaneo, en la primera infancia, vinculo de aprendizaje y comunicaci3n . NARCEA.
49. Resbaladillas, <https://www.imagui.com. imagenes de>. (s.f.).
50. Romero y Gomez. (2008, p.10). Se juega por el placer de jugar.
51. Russell. (1970, párr.3). El juego es una actividad generadora de placer .

- 52** Salamanca, r. f. (10 de 2014). <https://dibujos.blogspot.com>.
- 53** Sarlé, patricia, Rodriguez Sáenz, Inés, Rodrigues, Elvira, Verona Batiuk. (14/08/2014a, p25). El juego en el Nivel Inicial, Juego y Espacio, Ambiente Escolar Ambiental de Aprendizaje para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNICEF. Organizacion de Estados Unidos Iberoamericanos.
- 54** Sarlé, patricia, Rodriguez Sáenz, Inés, Rodrigues, Elvira, Verona Batiuk. (14/08/2014b, p25). El juego en el Nivel Inicial, Juego y Espacio, Ambiente Escolar Ambiental de Aprendizaje para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNICEF. Organizacion de Estados Unidos Iberoamericanos.
- 55** Sicopedagoga Cifuentes, M. L. (s.f.). La plastilina es un juego es un material con el que los niños tienen contacto directo e inmediato.
- 56** Silberg, J. (1998a, p.167). Juegos para la estimulacion temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años.
- 57** Silberg, J. (1998b, p.167). Juegos para la estimulacion temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años.
- 58** Silberg, J. (1998c, p.167). Juegos para la estimulacion temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años.
- 59** Silberg, J. (2002, p.192). Actividades rapidas y faciles para estim ular el desarrollo y la imaginacion de los niños de 2 a 5 años. Mexico: Oniro.
- 60** Silberg, Jackie. (1901a, p. 144). Juegos para hacer pensar a los niños: actividades sencillas para Estimular el desarrollo mental desde los primeros dias de vida. Mexico: Oniro.
- 61** Silberg, Jackie. (1901b, p. 288). Juegos para desarrollar la inteligencia del niño. Mexico: Oniro.
- 62** Silberg, Jackie. (1901c, p. 288). Juegos para desarrollar la inteligencia del niño. Mexico: Oniro.
- 63** Slberg, J. (2007, p. 224). Juegos para aprender y estimular los sentidos . Mexico: Oniro.
- 64** Stock, [https://images/sannare.litte girl doing morning exercises](https://images/sannare.littegirldoingmorningexercises.com). (s.f.)

CAPITULO V

5. EVALUACIÓN DEL PROCESO

Evaluación del EPS

La elaboración de las fases del proyecto, se utilizaron distintos instrumentos para profundizar con exactitud y claridad las necesidades de la institución, continuación se especificaran cada uno de las fases que se llevaron a cabo en la ejecución del proyecto.

5.1. Evaluación Del Diagnostico Institucional

En esta fase se logró recopilar a profundidad cada información necesaria, se realizó un análisis documental para detectar las debilidades y deficiencias de la institución, para ello se utilizó las técnicas de observación y la entrevista con sus respectivas herramientas las cuales fueron dirigidas al personal docente y administrativo.

1. Por medio del diagnóstico se identificaron las principales necesidades de la institución.
2. Se detectaron las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de la institución.
3. Se visualizó la organización de la estructura administrativa institucional.
4. Se verificó con claridad, la manera de utilizar los recursos con que cuenta la institución.
5. Se identificó con claridad cada uno de los objetivos en la institución.
6. Se verificó con claridad cada una de las actividades plasmadas del cronograma de la institución.
7. Se permitió comprobar con claridad y con mucha eficiencia, que los docentes desarrollan cada una de las actividades que están programadas en la institución.
8. Se logró priorizar las necesidades y carencias institucionales, plasmando soluciones posibles para resolver dichos problemas.

5.2. Evaluación de la fundamentación teórica

Se realizó una investigación bibliográfica para fundamentar la ejecución del proyecto, basándose en diferentes libros acerca de un área recreativa. Y dejando una guía pedagógica sobre la implementación de un área recreativa para la niñez, de esta manera se capacitó a los docentes sobre el buen manejo adecuado de los juegos, es así de cómo se evaluó esta etapa.

1. Se capacitó a los docentes con motivación basándose al uso adecuado de los juegos.
2. Se obtuvo con claridad la información acerca del uso adecuado de los juegos.
3. Se elaboró con exactitud una guía pedagógica sobre la implementación de un área recreativa.
4. Por medio de la fundamentación teórica se verificó con claridad las carencias de la institución.

5.3. Evaluación del plan de acción

Se estructuró una lista de cotejo para poder evaluar los objetivos y metas propuestas y así poder analizar cada uno de los aspectos con éxito. También se analizaron los recursos como: beneficios directos e indirectos, financieros, presupuestos, humanos y materiales; para la necesidad de la ejecución del proyecto en la institución

1. El plan de acción se elaboró con base al problema priorizado.
2. Se obtuvo con claridad los objetivos que se pretendieron alcanzar en el plan de acción.
3. Se obtuvieron con claridad las metas en relación a los objetivos.
4. El financiamiento del proyecto de un área recreativa se obtuvo de una sola institución.
5. Se efectuó anticipadamente el listado de costos, que eran necesarios para la implementación del proyecto.

6. Se realizó un cronograma de actividades ordenadas cronológicamente, con un tiempo estipulado para poder realizar cada una de ellos.
7. Se logró obtener con satisfacción los recursos que eran necesarios para la ejecución del proyecto.
8. Se especifica con exactitud los beneficiarios directos e indirectos del proyecto.
9. El proyecto propuesto por la estudiante Epesista, sufraga un alto de porcentaje a la población estudiantil, en la ejecución del área recreativa.

5.4. Evaluación de la Ejecución del proyecto

En ésta fase se elaboró un cronograma; en el cual se enfatiza el tiempo estipulado, en que se ejecutaron cada una de las actividades, ya que esto permitió obtener un control sobre la ejecución del proyecto de un área recreativa.

Esta herramienta sirvió para poder evaluar cada una de las actividades programadas que se realizaron con éxito y satisfacción, logrando resultados positivos. Se describe los resultados obtenidos en esta etapa las cuales son:

1. Se obtuvo motivación y apoyo por parte de la directora al ejecutar el área recreativa.
2. Se especifica con exactitud la alegría y satisfacción por parte de la directora, docentes, población estudiantil y padres de familia.
3. Se logró obtener con satisfacción y el entusiasmo de los niños al momento de pintar el área recreativa.
4. Se efectuó con claridad la información que se usó para la realización de los materiales de la capacitación.
5. Se desarrolló con satisfacción la capacitación del buen manejo adecuado de los diferentes juegos.
6. Se efectuó con satisfacción y claridad la entrega de la guía pedagógica.

5.5. Evaluación Final

La evaluación final se realizó con el objetivo de comprobar que se hayan logrado cada uno de los objetivos y metas plasmadas en el cronograma, desde el inicio de la realización del EPS, y para verificar y confirmar se elaboró una escala de Likert dirigida a la directora y al personal docente de la escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, barrio El Campo, Tulumaje. Esta evaluación da una perspectiva general del proyecto ejecutado en la institución, en la cual se manifiesta de la siguiente manera:

1. Se verifico con claridad la importancia de la ejecución un área recreativa.
2. Se especifica con fidelidad el beneficio del proyecto ejecutado en la institución.
3. Se consideró que los materiales utilizados fueron adecuados durante la implementación del proyecto.
4. Se verifico y se analizó el espacio para la ejecución del proyecto.
5. Se logró con satisfacción el tiempo estipulado para la ejecución del área recreativa.
6. Se desarrolló con motivación y satisfacción cada una de las actividades plasmadas en este proceso de la evaluación final.

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de CUN-PROGRESO

Departamento de Pedagogía

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

PLAN DE SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

1. DATOS DE LA INSTITUCIÓN BENEFICIADA

1.1 Nombre de la institución

Escuela Centro de Educación Inicial (CEIN PAIN)

1.2 Ubicación

Barrio, El Campo, Tulumaje

1.3 Municipio y Departamento

San Agustín Acasaguastlán, El Progreso

1.4 Nombre de la directora

Sandra Leticia, Barrios Ruano

1.5 Número de teléfono

4157-1903

1.6 Propietario

Ministerio de Educación

1.7 Número de estudiantes beneficiados

124 niños y niñas

1.8 Número de personal docente

5 docentes

1.9 Horario de jornada de trabajo en el Centro Educativo

Jornada matutina

1.10 Nombre del titular del terreno

Ministerio de Educación, El Progreso

2. IDENTIFICACIÓN

La recreación en el ámbito escolar para el desarrollo integral del estudiante en la etapa de 4 y 5 años de nivel pre-primario, en la Escuela Centro de Educación Inicial (CEIN PAIN), Barrio El Campo, Tulumaje.

2.1 Nombre del proyecto

La implementación de un área recreativa para la niñez.

2.2 Justificación

El propósito del siguiente plan de sostenibilidad, es que el proyecto de la implementación de un área recreativa para la niñez, tenga mantenimiento y funcionamiento para el buen desarrollo integral de enseñanza de aprendizaje en el niño y niña a través de los diferentes tipos de juegos. De esta manera es como los niños y las niñas demuestran y descubren sus capacidades, habilidades y destrezas.

2.3 Objetivos

2.3.1 General

- Implementar un plan de sostenibilidad, para el mantenimiento del área, donde se conserve y se promuevan capacitaciones; contribuyendo materiales didácticos para la enseñanza de aprendizaje los niños y niñas; sobre el cuidado y protección del área recreativa. Con el fin de educar a la población estudiantil.

2.3.2 Específico

- 2.3.2.1** Propiciar un seguimiento riguroso del mantenimiento y cuidado del área recreativa.
- 2.3.2.2** Establecer las medidas necesarias al hacer uso de los juegos en el área recreativa.
- 2.3.2.3** Priorizar medidas de conservación y protección del área recreativa.

2.4 Descripción

El presente plan tiene por objetivo garantizar, velar y promover el proyecto en la Escuela Centro de Educación Inicial (CEIN PAIN), pretendiendo mejorar las condiciones del buen manejo de los diferentes tipos de juegos, y a la vez mantener el área recreativa con un ambiente sano y agradable a través de la población estudiantil proporcionando; Guía pedagógica sobre la implementación de un área recreativa para la niñez.

3. ESTRUCTURA DEL COMITÉ ESCOLAR DE GESTIÓN PARA EL MANTENIMIENTO DEL AREA RECREATIVA

3.1 Datos generales

3.1.1 Presidente(a) del comité escolar

3.1.1.1 Nombre del encargado

Rosario Rodríguez

3.1.1.2 Domicilio

Aldea Tulumaje, San Agustín Acasaguastlán, El Progreso

3.1.1.3 Número de teléfono

5656-4534

3.2 FUNCIONES, RECURSOS Y RESPONSABLES

3.2.1 Funciones

3.2.1.1 Mantener el área recreativa en buen estado.

3.2.1.2 Coordinar los procesos de prevención al momento de usar el área recreativa.

3.2.1.3 Gestionar recursos necesarios para el mantenimiento del área.

3.2.1.4 Prevenir agua derramada en el área de recreación.

3.2.1.5 Evitar materiales peligrosos, como fragmentos de vidrios en el área recreativa.

3.2.1.6 Prevenir objetos que no sean del área recreativa, para que no hayan lesiones.

3.2.1.7 Organizar reuniones, convocar al comité escolar; implementar talleres sobre cómo mantener en buen estado el área recreativa.

3.2.2 Recursos

3.2.2.1 humanos

- Estudiantes
- Directora
- Comité escolar
- Personal Administrativo

3.2.2.2 Materiales

- Guía pedagógica
- Libros de áreas recreativas
- Libro de manual de funciones y mantenimientos

3.2.3 Responsables

- Persona Administrativa
- Docentes
- Comité escolar

4. ADMINISTRACIÓN DE LA INFORMACIÓN

4.1 Persona Administrativa

4.1.1 Nombre del encargado(a)

Sandra Leticia, Barrios Ruanos

4.1.2 Grado

Etapa 4 y 5 años

4.1.3 Domicilio

Aldea Tulumaje, San Agustín A.C. El progreso

4.1.4 Número de teléfono

4157-1903

4.2 FUNCIONES, RECURSOS Y RESPONSABLES

4.2.1 Funciones

4.2.1.1 Realizar inventarios de recursos necesarios, para el funcionamiento del área recreativa.

4.2.1.2 Realizar capacitaciones constantes, sobre el mantenimiento y funcionamiento del área recreativa.

4.2.1.3 Administrar, planificar, organizar, coordinar y supervisar las actividades que realizan los docentes en el área recreativa.

4.2.1.4 Controlar el ingreso y egreso de insumos, materiales y herramientas que los docentes utilizan en el momento de hacer uso en el área recreativa.

4.2.1.5 Controlar el manejo adecuado de los juegos del área recreativa.

4.2.2 Recursos

4.2.2.1 Humanos

- Personal Administrativo
- Docentes
- Estudiantes
- Comité escolar

4.2.2.2 Materiales

- Libros de actas
- Libros para capacitaciones
- FODA
- Planificaciones
- Cronogramas de actividades
- Libros de juegos recreativos
- Guía pedagógica

4.2.3 Responsables

- Directora
- Personal Administrativo

5. COMISIÓN DE PREVENCIÓN Y MANTENIMIENTO DEL AREA RECREATIVA

5.1 Docente de prevención y mantenimiento

5.1.1 Nombre del encargado(a)

Aleida Dubón

5.1.2 Grado

4 y 5 años

5.1.3 Domicilio

Aldea Tulumajillo, San Agustín Acasaguastlán, El Progreso

5.1.4 No de teléfono

4050-3234

5.2 FUNCIONES, RECURSOS Y RESPONSABLES

5.2.1 Funciones

5.2.1.1 Efectuar el mantenimiento y seguimiento de situaciones de conservación del área recreativa.

5.2.1.2 Identificar las amenazas que se encuentren en el área recreativa.

5.2.1.3 Reducir y reparar las amenazas, sobre el mantenimiento del área recreativa.

5.2.1.4 Tomar las medidas necesarias e implementar estrategias para prevenir el mal uso del área recreativa.

5.2.1.5 Proponer posibles soluciones a los problemas y disminuir los niveles de riesgos detectados durante el mantenimiento del área recreativa.

5.2.2 Recursos

5.2.2.1 Humanos

- Docentes
- Directora

5.2.2.2 materiales

- Libros pedagógicos del mantenimiento de un área recreativa
- FODA
- Análisis documental
- Libros de estrategias

5.2.3 Responsables

- Docentes
- Directora

6. CONCLUSIÓN DE SOSTENIBILIDAD

Se elaboró y se benefició con una guía pedagógica sobre el buen manejo de adecuado de los diferentes juegos; para la enseñanza de aprendizaje del niño y niña. Dejando plasmado cada una de las funciones del funcionamiento y mantenimiento del área recreativa. Con el fin de sostener el proyecto ejecutado en la Escuela Centro de Educación Inicial (CEIN PAIN).

7. RECOMENDACIONES DE SOSTENIBILIDAD

- 7.1** Que se utilice la guía pedagógica, con el fin de educar y enseñar a los docentes, niños y niñas, para poder mejorar el desarrollo integral sobre el buen manejo adecuado de los diferentes tipos de juegos.
- 7.2** Que se haga uso del plan de sostenibilidad para mejorar las debilidades del área recreativa.
- 7.3** Que se ponga en práctica cada una de las funciones establecidas del plan de sostenibilidad.
- 7.4** Que el personal administrativo inspeccione y se asegure que los docentes hagan buen manejo de la guía pedagógica y de la sostenibilidad del proyecto ejecutado.

CONCLUSIONES

- 1.** Las áreas recreativas son parte fundamental para mejorar el nivel de desarrollo de enseñanza-aprendizaje para la población estudiantil.
- 2.** Las actividades recreativas son procesos que permite facilitar el desarrollo integral al educando, brindando un ambiente sano y agradable.
- 3.** El desarrollo integral favorece a la población estudiantil, la creatividad y la comunicación a través de la enseñanza-aprendizaje.
- 4.** La educación integral facilita al educando mejorar sus habilidades y destrezas a través de la enseñanza-aprendizaje con un ambiente motivante y placentero.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (MINEDUC, M. d. (2015, p.17). *Educacion Parvularia, Guia ayuda MINEDUC, Gobierno de Chile*. Chile .
- Aaparozhanova, L. P.Latyshkevich, Leonid Antonovich/Juegos activos de educacion primaria y educacion secudanria obligatoria/ editorial Paidotribo. (s.f.).
- Aaparozhanova, L. P.Latyshkevich, Leonid Antonovich/Juegos activos de educacion primaria y educacion secudanria obligatoria/ editorial Paidotribo. (s.f.).
- Acevedo, L. (2007). *la rereación es fundamental para la salud fisica y mental para el niño*. actividades, h. w. (s.f.).
- Actividades, h. w. (s.f.).
- Actividades, [https// www.blogcolorear.com/2010/08/dibujos para colorear](https://www.blogcolorear.com/2010/08/dibujos-para-colorear). (s.f.).
- Actividades, [https// www.blogcolorear.com/2010/08/dibujos para colorear](https://www.blogcolorear.com/2010/08/dibujos-para-colorear). (s.f.).
- años, h. w. (s.f.).
- Años, h. w. (s.f.).
- años, [https// www.escuelaenlanube.com.grafomotricidad para niños de 3](https://www.escuelaenlanube.com.grafomotricidad-para-niños-de-3). (s.f.).
- años, [https// www.escuelaenlanube.com.grafomotricidad para niños de 3](https://www.escuelaenlanube.com.grafomotricidad-para-niños-de-3). (s.f.).
- Arus Leita, Eugénia, García García, Josué, Muñoz Muñoz, Juan Rafael/Actividades y Juegos de Musica en la Escuela/1ra. edición/Pag. 164. (s.f.).
- Arus, García y Muñoz s.f. (s.f.).
- Barrera. (2015, s.f.).
- Barrera González, Lizardo/Perfil de Egreso Eucación Parvularia/Universidad de las Americas, UDIA, Enero 2015. (s.f.).
- bernabeu, y Goldestin. (2009, p.4). *El juego debe ser elegido, nunca impuesto*.
- bernabeu, y Goldestin, 2009. (s.f.).
- Bokava. (2,015).
- bookcow, h. o. (s.f.).
- Bookcow, h. o. (s.f.).
- Bookcow, [http://media.istockphoto.com/vectors/illustration of educational game for kids and coloring](http://media.istockphoto.com/vectors/illustration-of-educational-game-for-kids-and-coloring). (s.f.).
- Bookcow, [http://media.istockphoto.com/vectors/illustration of educational game for kids and coloring](http://media.istockphoto.com/vectors/illustration-of-educational-game-for-kids-and-coloring). (s.f.).

Bucher. (1998, p.8). *La Educación Física como una parte Integral del Proceso.*

Bucher. (1998, p.8). *La Educación Física como una parte Integral del Proceso.*

calcetin, h. p. (s.f.).

Calcetin, h. p. (s.f.).

Carl Honore todos los niños deberían jugar no estructurados. (s.f.).

Carl Honore todos los niños deberían jugar no estructurados. (s.f.).

carrusel, h. d. (s.f.).

Carrusel, h. d. (s.f.).

Carrusel, <https://www.com.rueda.de>. (s.f.).

Carrusel, <https://www.com.rueda.de>. (s.f.).

chico/juguetes/sonajeros, h. w. (s.f.).

Cifuentes s.f. (s.f.).

Cifuentes, Psicopedagoga de la clínica, Reina Sofía/programa de psicopedagogía y terapia lúdica con niños hospitalizados. (s.f.).

clase, h. e. (s.f.).

Clase, h. e. (s.f.).

Clase, <https://www.imagenes educativas.com>. content Rincones de. (s.f.).

Clase, <https://www.imagenes educativas.com>. content Rincones de. (s.f.).

CNB. (2010). *Curriculum Nacional Base*. Guatemala.

CNB. (2010). *Curriculum Nacional Base*. Guatemala .

color, h. g. (s.f.).

Color, h. g. (s.f.).

Color, <https://content/little girl playing with>. (s.f.).

Color, <https://content/little girl playing with>. (s.f.).

colorear, h. p. (s.f.).

Colorear, h. p. (s.f.).

colorear, h. t. (s.f.).

Colorear, h. t. (s.f.).

colorear, h. w. (s.f.).

Colorear, [https:// www.canalred.info/public/plantillas](https://www.canalred.info/public/plantillas). (s.f.).

Colorear, [https:// www.canalred.info/public/plantillas](https://www.canalred.info/public/plantillas). (s.f.).

Colorear, [https:// www.dibujo.blogspot.com/2012/03 niños jugando en el parque para](https://www.dibujo.blogspot.com/2012/03/niños-jugando-en-el-parque-para). (s.f.).

Colorear, [https:// www.dibujo.blogspot.com/2012/03 niños jugando en el parque para](https://www.dibujo.blogspot.com/2012/03/niños-jugando-en-el-parque-para). (s.f.).

Colorear, [https:// www.imagui.com/imagenes de culumpios y resbaladillas para](https://www.imagui.com/imagenes-de-culumpios-y-resbaladillas-para). (s.f.).

Colorear, [https:// www.imagui.com/imagenes de culumpios y resbaladillas para](https://www.imagui.com/imagenes-de-culumpios-y-resbaladillas-para). (s.f.).

Colorear, [https:// www.imagui.com/imagenes de un niño en creacion animado para](https://www.imagui.com/imagenes-de-un-niño-en-creacion-animado-para). (s.f.).

Colorear, [https:// www.imagui.com/imagenes de un niño en creacion animado para](https://www.imagui.com/imagenes-de-un-niño-en-creacion-animado-para). (s.f.).

Colorear, [https://www.com. titeres para](https://www.com.titeres-para). (s.f.).

Colorear, [https://www.com. titeres para](https://www.com.titeres-para). (s.f.).

Colorear, [https://www.imagui.com paraque infantil para](https://www.imagui.com/paraque-infantil-para). (s.f.).

Colorear, [https://www.imagui.com paraque infantil para](https://www.imagui.com/paraque-infantil-para). (s.f.).

Como educar a demás de enseñar, R. d. (2007). *Como Educar a demás de enseñar, Rincones de Pensamiento Logíco*. Grupo Océano.

Como educar a demás de enseñar, Rincones de Pensamiento Logíco,2007, España, Grupo Océano. (s.f.).

Como educar a demás de enseñar, Rincones de Pensamiento Logíco,2007, España, Grupo Océano. (s.f.).

Const. (1985, art. 72).

Constituyente, D. d. (31 de mayo 1985, p.93). *Constitución Política de la Republica de Guatemala*.

Constituyente, D. d. (31 de mayo 1985,p.93). *Costitución Política de la República de Guatemala*.

cruzigrama, h. j. (s.f.).

Cruzigrama, h. j. (s.f.).

cruzigrama, [https://www.es.pinterest.com/pin/ juegos de](https://www.es.pinterest.com/pin/juegos-de). (s.f.).

cruzigrana, [https://www.es.pinterest.com/pin/juegos de](https://www.es.pinterest.com/pin/juegos-de). (s.f.).

Dardom Castillo, M. A. (12 de enero de 1991,p.164). *Ley de Educación Nacional y Reglamento Interno de la Ley de Educación Nacional*. República de Guatemala.

De León Carpio, R. A. (1989-1992, p.142). *Catecismo Constitucional*. Guatemala .A.: Instituto de Investigación y Capacitación Atanacio Tzul.

De León Carpio, R. A. (1989-1992, p.142). *Catesismo Constituciona*. Guatemala, A.C.: Instituto de Investigación y Capacitación Atanasio Tzul.

discontinued/dp, h. w. (s.f.).

discontinued/dp, h. w. (s.f.).

Discontinued/dp, h. w. (s.f.).

Discontinued/dp, [http:// www.armazon.com/lego ultimate buiding set](http://www.armazon.com/lego-ultimate-building-set). (s.f.).

Discontinued/dp, [http:// www.armazon.com/lego ultimate buiding set](http://www.armazon.com/lego-ultimate-building-set). (s.f.).

Doctora, Rodrigues Jacom, Maria José , Doctor, Martin Martin, Francisco Javier, El Juego Infantil graves de la histotia, Pag. 76. (s.f.).

Doctora, Rodrigues Jacom, Maria José , Doctor, Martin Martin, Francisco Javier, El Juego Infan. (s.f.).

domino, h. 1. (s.f.).

Dra.González Rodriguez, C. Catalina, Lactividad Motriz de 4 y 5 años/2002. (s.f.).

edition, h. w. (s.f.).

Edition, h. w. (s.f.).

Edition, [http:// www.archerpoint.com/sistes/default/files/imagenes7blog agile implementation lego](http://www.archerpoint.com/sistes/default/files/imagenes7blog-agile-implementation-lego). (s.f.).

Edition, [http:// www.archerpoint.com/sistes/default/files/imagenes7blog agile implementation lego](http://www.archerpoint.com/sistes/default/files/imagenes7blog-agile-implementation-lego). (s.f.).

Educación, M. d. (2008, p.216). *CNB, Curriculum Nacional Base del Nivel Preprimario*. Guatemala.

Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrió El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastán, de El Departamento El Progreso. (s.f.).

Ewert, Dieser ,Voight, Kelly y Russell. (1999-2002). *Actividades recreativas: la recreación es parte de la cultura*.

Ewert, Dieser y Voight, 1999; Kelly, 1999; Russell, 2002. (s.f.).

Ewert, Dieser, Voigth, Kelly y Russell. (1999-202). *Actividades recreativas: la recreacion es parte de la cultura*.

fenomasp-q-r/resbaladero, h. w. (s.f.).

ffame.org/toys/dominos, h. h. (s.f.).

FIS. (2003). *VISON*. Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrió El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastán, de El Departamento El Progreso., El Progreso.

futbol, h. l. (s.f.).

Futbol, h. l. (s.f.).

Futbol, <http://patendo la pelota de.> (s.f.).

Futbol, <http://patendo la pelota de.> (s.f.).

Garvey. (1920, p.11). *Jugar es hacer, e implica actividad.*

Garvey,1920. (s.f.).

girl.jpg, h. w. (s.f.).

Girl.jpg, h. w. (s.f.).

Girl.jpg, [https:// www.ommons.wikimedia.org/wiki/file: Gear toy and young.](https://www.ommons.wikimedia.org/wiki/file:Gear_toy_and_young.) (s.f.).

Girl.jpg, [https:// www.ommons.wikimedia.org/wiki/file: Gear toy and young.](https://www.ommons.wikimedia.org/wiki/file:Gear_toy_and_young.) (s.f.).

Gonzáles. (2002, p.1).

gstatic.com.images, h. (s.f.).

Gstatic.com.images, h. (s.f.).

Gstatic.com.images, <https://encrypted.> (s.f.).

Gstatic.com.images, <https://encrypted.> (s.f.).

Guatemala, C. P. (1,985).

Honore s.f. (s.f.).

[http:// www.archerpoint.com/sistes/default/files/imagenes7blog agile implementation lego edition.](http://www.archerpoint.com/sistes/default/files/imagenes7blog_agile_implementation_lego_edition.) (s.f.).

[http:// www.armazon.com/lego ultimate buiding set discontinued/dp/.](http://www.armazon.com/lego_ultimate_buiding_set_discontinued/dp/) (s.f.).

[http:// www.comohacerpara.com/imgl/11964 decoraciones legos ideas l.](http://www.comohacerpara.com/imgl/11964_decoraciones_legos_ideas_l.) (s.f.).

[http://guftahot.worpress.com/203/13/piezas de rompecabezas .](http://guftahot.worpress.com/203/13/piezas_de_rompecabezas.) (s.f.).

[http://www.es. 123.rf.com/imagenes de archivos/fichas de domino.](http://www.es.123.rf.com/imagenes_de_archivos/fichas_de_domino.) (s.f.).

<http://www.pitopia/scripts/pictures/detail/php.> (s.f.).

[http://www.rosafernandezsalamancadibujos.blogspot.com/2014/10/.](http://www.rosafernandezsalamancadibujos.blogspot.com/2014/10/) (s.f.).

<http://www.toyhalloffame.org/toys/dominoes.> (s.f.).

[https// www.blogcolorear.com/2010/08/dibujos para colorear actividades.](https://www.blogcolorear.com/2010/08/dibujos_para_colorear_actividades.) (s.f.).

[https// www.canalred.info/public/plantillas colorear.](https://www.canalred.info/public/plantillas_colorear.) (s.f.).

[https:// www.chaverri.wordpress.com/2010/04/07/dibujos de palabras que empiezan con los fenomas-pr/resbaladero 2/](https://www.chaverri.wordpress.com/2010/04/07/dibujos-de-palabras-que-empiezan-con-los-fenomas-pr/resbaladero-2/). (s.f.).

[https:// www.chico.es/productos chico/juguetes/sonajeros](https://www.chico.es/productos-chico/juguetes/sonajeros). (s.f.).

[https:// www.dibujo.blogspot.com/2012/03 niños jugando en el parque para colorear](https://www.dibujo.blogspot.com/2012/03/niños-jugando-en-el-parque-para-colorear). (s.f.).

[https:// www.escuelaenlanube.com.grafomotividad para niños de 3 años](https://www.escuelaenlanube.com/grafomotividad-para-niños-de-3-años). (s.f.).

[https:// www.google.com.gt/url](https://www.google.com.gt/url). (s.f.).

[https:// www.guiainfantil.com](https://www.guiainfantil.com). (s.f.).

[https:// www.imagui.com.imagenes de culumpios y resbaladillas para colorear](https://www.imagui.com/imagenes-de-culumpios-y-resbaladillas-para-colorear). (s.f.).

[https:// www.imagui.com.parque infantil paracoloriar](https://www.imagui.com/parque-infantil-paracoloriar). (s.f.).

[https:// www.imagui.com/imagenes de un niño en creacion animada para colorear ioebgqoky&psig](https://www.imagui.com/imagenes-de-un-niño-en-creacion-animada-para-colorear-ioebgqoky&psig). (s.f.).

[https:// www.ommons.wikimedia.org/wiki/file: Gear toy and young girl.jpg](https://www.ommons.wikimedia.org/wiki/file:Gear_toy_and_young_girl.jpg). (s.f.).

i.pinimg.com/teacher, h. (s.f.).

l.pinimg.com/teacher, h. (s.f.).

i.pinimg.com/teacher, <https://www>. (s.f.).

l.pinimg.com/teacher, <https://www>. (s.f.).

infantil.com, h. (s.f.).

Infantil.com, h. (s.f.).

Infantil.com, <https://www.guia>. (s.f.).

Infantil.com, <https://www.guia>. (s.f.).

Jackie Silberg. (1998). *Juegos para estimulación*. Mexico: Selector.

Jackie Silberg. (Juegos para desarrollar la inteligencia del bebe). Mexico: Oniro.

John Lybolt, y Catherine H. Gottfreed, como fomentar el lenguaje en el nivel preescolar/ año IBE/2003/ST/EP13/ pag. 38. (2003). *como fomentar el lenguaje en el nivel preescolar*.

John Lybolt, y Catherine H. Gottfreed, como fomentar el lenguaje en el nivel preescolar/ año IBE/2003/ST/EP13/ pag. 38. (2003). *como fomentar el lenguaje en el nivel preescolar*.

Juegos para la estimulación temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años. (1998). Mexico.

jugando, h. r. (s.f.).

Jugando, h. r. (s.f.).

Jugando, <https://blogspot.com> refydyykoe. (s.f.).

Jugando, <https://blogspot.com> refydyykoe. (s.f.).

juntos, h. (s.f.).

Juntos, h. (s.f.).

Juntos, <http://www.aprender>. (s.f.).

Juntos, <http://www.aprender>. (s.f.).

Kelly 1999. (s.f.).

Kelly. (1999).

Kelly. (1999). *La recreación*.

kindergarten, h. n. (s.f.).

Kindergarten, h. n. (s.f.).

Kindergarten, <https://prekinder numeracy activities>. (s.f.).

Kindergarten, <https://prekinder numeracy activities>. (s.f.).

ladybug, h. s. (s.f.).

Ladybug, h. s. (s.f.).

Ladybug, <https://st.depositphotos.com/depositphotos stock photo plasticine cartoon>. (s.f.).

Laza. (1901, p.256).

legos, h. w. (s.f.).

Legos, h. w. (s.f.).

Legos, <http://www.comohacerpara.com/imgl/11964 ideas dcoraciones>. (s.f.).

Legos, <http://www.comohacerpara.com/imgl/11964 ideas dcoraciones>. (s.f.).

Ley 12. (1991, art.2).

Ley 27. (2003, art.36).

Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia. (Decreto 27-2003, p.103). Guatemala.

Lybolt, y. G. (2003,p.23).

M.C. Pugmire Stoy, El juego espontaneo: vehiculo de Aprendizaje y Comunicación, Año 12/04/1996, Editor Narcea, Edición Ilustrada, No. pag. 256. (s.f.).

Mateo Sanchez Jorge Luis, M. y. (19 de septiembre 2014). *Las actividades recreativas: sus características, clasificaciones y beneficio*. Buenos Aires.

Mateo Sanchez, J. L. (19 de septiembre 2014). *Las actividades rereativas: sus caracteristica, clasificación y beneficio*. Buenos Aires.

Medina Vilma, guía infantil, la pintura y los niños, los beneficios de la pintura para los niños. (s.f.).

Mendez, C. (2015, p.2). *La educación es el proceso de facilitar el aprendizaje* .

MINEDUC. (2007).

MINEDUC. (2007). *CNB*. Guatemala.

MINEDUC. (2007). *CNB*. Gutaemala.

MINEDUC. (2007). *CNB , Ciclo Básico del Nivel Medio*. Gutaemala.

MINEDUC. (2008).

MINEDUC, M. d. (2015, p.17). *Educación Parvularia, Guía ayuda MINEDUC, Gobierno de Chile*. Chile.

MINEDUC, M. d. (Febrero 2015, P. 75). *Programa de Reparación y Mantenimiento de Edificios Escolares Oficiales, Memori de Labores 2014*. Guatemala.

MINEDUC, M. d. (Febrero 2015, p.75). *Programa de Reparación y Mantenimiento de edificios Escolares Oficiales, Memori de Labores 2014*. Guatemala.

Ministerio de Educacio, CNB, Curriculum Nacional Base del Nivel Preprimario, Guatemala 2008. (s.f.).

Motricidad Fina y Gruesa s.f. (s.f.).

Motricidad Fina y Gruesa, editorial BabyradioPedagogía/Marzo 21. (s.f.).

movimientos.com, h. j. (s.f.).

Movimientos.com, h. j. (s.f.).

Movimientos.com, <https://i.pinimg>. juegos de. (s.f.).

Movimientos.com, <https://i.pinimg>. juegos de. (s.f.).

Munoz, P. L. (1901). *Juegos para desarrollar la inteligencia del niño ded 2 y 3 años*. Mexico: Oniro.

Munoz, Pascual Laza , *Juegos para desarrollar la inteligencia del niño de 2 y 3 años*, Mexico Oniro 1901 pag. 256. (s.f.). Mexico: Oniro.

Munoz, Pascual Laza , *Juegos para desarrollar la inteligencia del niño de 2 y 3 años*, Mexico Oniro 1901 pag. 256. (s.f.). Mexico: Oniro.

Munoz, Pascual Laza , *Juegos para desarrollar la inteligencia del niño de 2 y 3 años*, Mexico Oniro 1901 pag. 256. (s.f.).

Munuz, P. L. (1901). *JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA DEL NIÑO DE 2 A 3 AÑOS*. Mexico: Oniro.

Nash. (2002).

Nash Jr, J. (2002). *la Educación Física es un proceso de Educación*.

Navarro, D. (2010, p.2). *Directora de ciencias de la educación*.

PAIN, E. C. (2,003). *Organigrama* . Barrio El Campo Tulumaje, Municipio de San Agustín Acasaguastlán, de El Departamento El Progreso.

PAIN, E. C. (2003). PAIN, Escuela Centro de Educación Inicial CEIN, El Progreso.

parozhanova, Latyshkevich y Antonovich. (1996, p.232).

Photo, h. c. (s.f.).

Photo, <https://images.caracastagno.com/boy-and-girl-playing-with-paper-brushes-glue-and-pencil-stock>. (s.f.).

Photo, <https://images.caracastagno.com/boy-and-girl-playing-with-paper-brushes-glue-and-pencil-stock>. (s.f.).

POA. (2003, p. 1). *CEIN PAIN, Escuela Centro de Educación Inicial*. Barrió El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastán, de El Departamento El Progreso.

POA. (2003, p. 2). *CEIN PAIN, Escuela Centro de Educación Inicial*. Barrió El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastán, de El Departamento El Progreso.

POA. (2003, p. 2). *CEIN PAIN, Escuela Centro de Educación Inicial*. , Barrió El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastán, de El Departamento El Progreso.

POA. (2003, p.1). *CEIN PAIN, Escuela Centro de Educación Inicial*. Barrio El Campo Tulumaje, Municipio de San Agustín Acasaguastán, Departamento El Progreso.

POA. (2003, p. 2). *CEIN PAIN, Escuela Centro de Educación Inicial*. Barrió El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastán, de El Departamento El Progreso.

Portillo Alfonso, P. d. (Octubre 2001). *Valor de Educar*.

Portillo Alfonso, P. d. (Octubre 2001). *Valor de Educar*.

printable, h. f. (s.f.).

Printable, h. f. (s.f.).

Printable, [https://i.pinimg.com/sena free](https://i.pinimg.com/sena-free). (s.f.).

Printable, [https://i.pinimg.com/sena free](https://i.pinimg.com/sena-free). (s.f.).

Pugmire. (1996, p.256).

Pugmire Stoy el juego es una actividad. (s.f.).

Pugmire Stoy el juego es una actividad. (s.f.).

puzles, h. p. (s.f.).

Ramirez, Martin, Gomez Arribas, Martin, 1995. (s.f.).

resbaladillas, h. i. (s.f.).

Resbaladillas, h. i. (s.f.).

Resbaladillas, <https://www.imagui.com>. imagenes de. (s.f.).

Resbaladillas, <https://www.imagui.com>. imagenes de. (s.f.).

Rincones de Pensamiento lógico. (2007a, p.23).

- Rincones de Pensamiento Lógico, 2. (2007). *Como Educar además de enseñar, Rincones de Pensamiento Lógico*. España: Grupo Océano.
- Rodrigues y Batiuk. (2,014).
- Rodrigues y Martin s.f. (s.f.).
- Rodriguez y Martin. (s.f.).
- Romero y Gomez. (2008, p.10). *Se juega por el placer de jugar*.
- Romero y Gomez, 2008. (s.f.).
- rompecabezas, h. d. (s.f.).
- Russe. (1,970). *El juego es una actividad generadora de placer*.
- Russe, 1970. (s.f.).
- Russell. (2002).
- salamanca, r. f. (10 de 2014). <https://dibujos.blogspot.com>.
- Salamanca, r. f. (10 de 2014). <https://dibujos.blogspot.com>.
- Sanchez. (2014, p.2).
- Sanchez, M. (2014).
- Santos Calderon Juan Manuel y Rojas Rojas, A. F. (Diciembre 201, p.197). *Manual de uso, Conservación y mantenimiento de Infraestructura Educativa*. Bogota D.C. Ministerio de Educacion Nacional, primera edición: imprenta Nacional Colombia/MMINEDUCACIÓN.
- Santos Claderón Juan Manuel y Rojas Rojas, A. F. (Diciembre 2015, p. 197). *Manual de uso, Conservación y Mantenimiento de Infraestructura Educativa*. Bogota d.c. Ministerio de Educación Navional Primera Edición: Imprenta Nacional Colombia, MINEDECACIÓN.
- Sarlé, patricia, Rodriguez Sáenz, Inés, Rodrigues, Elvira, Verona Batiuk. (14/08/2014). *El juego en el Nivel Inicial, Juego y Espacio, Ambiente Escolar Ambiental de Aprendizaje para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNICEF*. Organizacion de Estados Unidos Iberoamericanos.
- Sarlé, patricia, Rodriguez Sáenz, Inés, Rodrigues, Elvira, Verona Batiuk/El juego en el Nivel Inicial/Juego y Espacio, Ambiente Escolar Ambiental de Aprendizaje/Organizacion de Estados Unidos Iberoamericanos, para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (UNICEF/14/08/2014).
- Savater. (1997). *El valor de Educar*.
- Savater, F. (1997-2001, p. 123). *El Valor de Educar*. Baecelona: Aerial S.A.
- Siberg. (1901b, p.288).
- Siberg Jackie , Juegos para desarrollar la inteligencia del bebe Mexico Oniro 1901 pag. 288. (s.f.). Mexico: Oniro.

- Silberg Jackie , Juegos para desarrollar la inteligencia del bebe Mexico Oniro 1901 pag. 288. (s.f.). Mexico: Oniro.
- Sicopedagoga Cifuentes, M. L. (s.f.). *La plastilina es un juego es un material con el que los niños tienen contacto directo e inmediato.*
- Sicopedagoga Cifuentes, M. L. (s.f.). *La plastilina es un juego es un material con el que los niños tienen contacto directo e inmediato.*
- Silberg , J. (1998, p.167). *Juegos para la estimacion temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años.*
- Silberg. (1,901).
- Silberg. (1,998).
- Silberg. (1,998). *Juegos para la estimacion temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años.* Mexico Selector.
- Silberg. (1901c, p.144). *J.*
- Silberg. (1998).
- Silberg. (2,002).
- Silberg. (2,002).
- Silberg Jackie, Juegos para hacer pensar a los niños: actividades sencillas para estimular el desarrollo mental desde los primeros dias de vida, Mexico Oniro 1901 pag. 144. (s.f.). Mexico: Oniro.
- Silberg Jackie, Juegos para hacer pensar a los niños: actividades sencillas para estimular el desarrollo mental desde los primeros dias de vida, Mexico Oniro 1901 pag. 144. (s.f.). Mexico: Oniro.
- Silberg Jackie, Juegos para hacer pensar a los niños: actividades sencillas para estimular el desarrollo mental desde los primeros dias de vida, Mexico Oniro 1901 pag. 144. (s.f.).
- Silberg Jackie, Juegos para la estimacion temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años Mexico Selector 1998 pag.167. (s.f.). Mexico: Selector.
- Silberg Jackie, Juegos para la estimacion temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años Mexico Selector 1998 pag.167. (s.f.). Mexico: Selector.
- Silberg Jackie, Juegos para la estimacion temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años Mexico Selector 1998 pag.167. (s.f.).
- Silberg Jackie, Actividades rapidas y faciles para estim ular el desarrollo y la imaginacion de los niños de 2 a 5 años, Mexico Oniro 2002. (s.f.).
- Silberg Jackie, Actividades rapidas y faciles para estim ular el desarrollo y la imaginacion de los niños de 2 a 5 años, Mexico Oniro 2002. (s.f.). Mexico: Oniro.
- Silberg Jackie, Actividades rapidas y faciles para estim ular el desarrollo y la imaginacion de los niños de 2 a 5 años, Mexico Oniro 2002. (s.f.). Mexico: Oniro.

- Silberg, J. (1901). *JUEGOS PARA HACER PENSAR A LOS BEBES: ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO MENTAL DESDE LOS PRIMEROS DIAS DE VIDA*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *Juegos para desarrollar la inteligencia del niño de 1 y 2 años*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *Juegos para hacer pensar a los bebés: actividades sencillas para estimular el desarrollo mental desde los primeros días de vida*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *JUEGOS PARA HACER PENSAR A LOS BEBES: ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO MENTAL DESDE LOS PRIMEROS DIAS DE VIDA*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *JUEGOS PARA HACER PENSAR A LOS BEBES: ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO MENTAL DESDE LOS PRIMEROS DIAS DE VIDA*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *JUEGOS PARA HACER PENSAR A LOS BEBES: ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO MENTAL DESDE LOS PRIMEROS DIAS DE VIDA*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *JUEGOS PARA HACER PENSAR A LOS BEBES: ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO MENTAL DESDE LOS PRIMEROS DIAS DE VIDA*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *JUEGOS PARA HACER PENSAR A LOS BEBES: ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO MENTAL DESDE LOS PRIMEROS DIAS DE VIDA*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *JUEGOS PARA HACER PENSAR A LOS BEBES: ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO MENTAL DESDE LOS PRIMEROS DIAS DE VIDA*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *JUEGOS PARA HACER PENSAR A LOS BEBES: ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO MENTAL DESDE LOS PRIMEROS DIAS DE VIDA*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *JUEGOS PARA HACER PENSAR A LOS BEBES: ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO MENTAL DESDE LOS PRIMEROS DIAS DE VIDA*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (1901). *JUEGOS PARA HACER PENSAR A LOS BEBES: ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO MENTAL DESDE LOS PRIMEROS DIAS DE VIDA*. Mexico: Oniro.
- Silberg, j. (1998). *JUEGOS PARA LA ESTIMULACION TEMPRANA ACTIVIDADES EDUCATIVAS PARA NIÑOS DE 3 A 8 AÑOS*. Mexico: Selector .
- Silberg, J. (1998, p.167). *Juegos para la estimulación temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años*.
- Silberg, J. (1998, p.167). *Juegos para la estimulación temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años*. Mexico: Selector.
- Silberg, J. (1998, p.167). *Juegos para la estimulación temprana actividades educativas para niños de 3 a 8 años*.
- Silberg, J. (2007). *Juegos para aprender y estimular los sentidos*. Mexico: Oniro.
- Silberg, J. (202). *Actividades rápidas y fáciles para estimular el desarrollo y la imaginación de los niños de 2 a 5 años*. Mexico: Oniro.

Silberg, Jackie. (1901 p. 288). *Juegos para desarrollar la inteligencia del niño*. Mexico: Oniro.

Silberg, Jackie Juegos para desarrollar la inteligencia del niño de 1 a 2 años Mexico Oniro 1901 pag. 288. (s.f.). Mexico: Oniro.

Silberg, Jackie Juegos para desarrollar la inteligencia del niño, Mexico Oniro 1901 pag. 288. (s.f.). Mexico: Oniro.

Silberg, Jackie Juegos para desarrollar la inteligencia del niño, Mexico Oniro 1901 pag. 288. (s.f.).

Slberg Jackie(, Juegos para aprender y estimular los sentidos, Mexico Oniro 2007 pag. 224. (s.f.). Mexico: Oniro.

Slberg Jackie(, Juegos para aprender y estimular los sentidos, Mexico Oniro 2007 pag. 224. (s.f.). Mexico: Oniro.

Slberg. (2,007). Mexico: Oniro.

Slberg Jackie(, Juegos para aprender y estimular los sentidos, Mexico Oniro 2007 pag. 224. (s.f.).

stock, h. l. (s.f.).

Stock, h. l. (s.f.).

Stock, <https://images/sannare.litte.girl.doing.morning.exercises>. (s.f.).

Stock, <https://images/sannare.litte.girl.doing.morning.exercises>. (s.f.).

Tang. (2011).

Tang. (2011).

Tang, Q. P. (Nobiembre 2011, p.33). *La UNESCO y la Educación , toda persona tiene derecho a la Educación*. España, Fancia.

Torres s.f. (s.f.).

Torres, L. B. (s.f.). *El Mundo de la plastilina*.

[ttps// www.google.com.gt/url](https://www.google.com.gt/url). (s.f.).

wbam, h. (s.f.).

Wbam, h. (s.f.).

Wbam, <https://www.net>. (s.f.).

Wbam, <https://www.net>. (s.f.).

Zapata, O. A. (1989). *Actividades vitales del niño a traves de los juegos*.

Zapata, Oscar A, /año,1989. (s.f.).

APÉNDICE

Apéndice A

PLAN GENERAL DEL EPS

1. Institución

Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrio El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastán, de El Departamento El Progreso.

2. Línea de acción

Educación, Recreación y Cultura

3. Tema

Construyendo un ambiente recreativo para la niñez

4. Problematización

Inexistencia de un área de un ambiente recreativo para la formación integral del educando la cual consiste en ¿Cómo edificar el ambiente recreativo para el futuro de la niñez en el proceso pedagógico?

5. Justificación

Como resultado del diagnóstico realizado en la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN , Barrio El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastán, de El Departamento El Progreso, se pudo detectar que los niños y niñas necesitan de un área de recreación; según el mandato constitucional artículo 72. Fines de la Educación tiene como fin el desarrollo físico, moral e intelectual de cada población, y en el artículo 36 de la ley de Protección integral de la niñez y adolescencia, tienen derecho de recibir una educación integral para un buen futuro ambiental en el proceso pedagógico,

y que es de mucha importancia para su crecimiento y desarrollo en la educación y recreación y cultura. Por tal razón se ve la necesidad de implementar capacitaciones de orientación basada a un área segura y adecuada para que los niños puedan jugar al momento de receso y así tener un área apropiada para la formación integral.

6. Objetivos

6.1 General

Realizar un área recreativa para contribuir al desarrollo integral del educando en la escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrio El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastán, de El Departamento El Progreso.

6.2 Específicos

- 6.2.1** Implementar un ambiente recreativo para el desarrollo integral en el educando, y realizar actividades pedagógicas para capacitar a docentes y a la población estudiantil en la educación y recreación y cultura.
- 6.2.2** Determinar el proceso pedagógico y funcionalidad de las condiciones de un ambiente recreativo de la niñez.

7. Hipótesis

Si se construye un área específica para la creación del educando, entonces se propicia y contribuye al desarrollo integral del estudiante en condiciones adecuadas.

8. Recursos

8.1 Humanos

- Directora Administrativa de la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrio El Campo Tulumaje
- Docentes
- Niños y niñas
- Maestro de obra
- Capacitadores para el área de recreación ambiental para la niñez
- Epesista

8.2 Físicos

Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrio El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastlán, de El Departamento El Progreso.

8.3 Financiero

- Aportes gestionados por diferentes empresas, Q. 4,915.00
- Aportes propias Q.4,670.00

8.4 Materiales

- Block
- Maya
- Bolsa de Cemento
- Hierro
- Arena
- Clavos
- Alambre
- Pintura
- Tubos
- Puerta
- Lamina
- Hojas de diseños impresas
- Costaneras
- Llantas
- Botellas plásticas
- Juguetes
- Madera
- Plano del área a construir
- Bosquejo del área
- Estudio del suelo

7	<p>Respuesta de la solicitud gestionada a las empresas, viernes 17 de marzo.</p>	<p>➤ Epesista</p>																																									
8	<p>Redacción del diagnóstico de la institución. Sábado 18 al viernes 24 de marzo.</p>	<p>➤ Epesista</p>																																									
9	<p>Primera revisión de la redacción del diagnóstico de la institución. Sábado 25 de marzo.</p>	<p>➤ Lida. Patricia Fuentes. ➤ Epesista</p>																																									

10	Inicio de correcciones de la primera etapa del diagnóstico de la institución, miércoles 19 al viernes 21 de abril.	➤ Epesista	
11	Segunda revisión de la redacción del diagnóstico de la institución. Sábado 22 de abril.	➤ Lida. Patricia Fuentes. ➤ Epesista	
12	Correcciones de la segunda revisión de la redacción del diagnóstico de la institución.	➤ Epesista	

15	Inicio de la Fundamentación teórica en la institución, lunes 01 al viernes 12 de mayo.	➤ Epesista																																						
16	Búsqueda de libros para fundamentar la redacción de la fundamentación teórica, lunes 15 al jueves 18 mayo.	➤ Epesista																																						
17	Redacción de la fundamentación teórica de la institución, lunes 22 de mayo al lunes 05 de junio.	➤ Epesista																																						

18	Primera revisión de la fundamentación teórica enviada por correo, martes 13 de junio.	➤ Lcda. Patricia Fuentes																																									
19	Inicio y redacción del plan de acción del proyecto, lunes 19 de junio hasta el día miércoles 12 de julio.	➤ Epesista																																									
20	Primera revisión del plan de acción del proyecto, viernes 14 de julio.	➤ Lcda. Patricia Fuentes																																									

21	<p>Trabajar la Guía pedagógica sobre la implementación de un área recreativa y del manejo adecuado de los diferentes juegos, con los docentes que atienden la etapa Nivel Pre-Primario, lunes 17 hasta el día viernes 28 de julio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Epesista 	
22	<p>Realización de croquis de la construcción de un área de recreación para el</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Maestro de obra ➤ Epesista 	

27	Desarrollo de la capacitación acerca del manejo adecuado de los diferentes juegos, con los docentes, miércoles 20 de agosto.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacitadores: PEM. Gerson Cárcamo y ➤ PEM. Abner Ordoñez ➤ Epesista 	
28	Entrega de guía a la directora, el día miércoles 25 de octubre.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Epesista 	

Nota: Elaboración propia

Apéndice C

10. Prediseño de instrumentos

10.1 Métodos

- FODA
- Observación
- Entrevista

10.2 Instrumentos

- Lista de cotejo
- Cuestionario

Apéndice D

PLAN DEL DIAGNÓSTICO

PARTE INFORMATIVA

Nombre de la institución: Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN

Ubicación de la institución: barrio El Campo Tulumaje, municipio de San Agustín

Acasaguastán, de El Departamento El Progreso.

Nombre de la directora: Sandra Leticia Barrios Ruanos.

Título del proyecto: plan del diagnóstico de la escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN.

Nombre de la Epesista: Silvia Lisseth de León Salguero.

Carné: 201047242

Justificación	Objetivos
Con la finalidad de detectar cada uno de los problemas o carencias que se encuentran y están afectando en la Escuela Centro de Educación CEIN PAIN, con el propósito de analizar los aspectos de viabilidad y factibilidad tanto como interna y externa; así mismo se logró priorizar uno de los factores que lo producen y sus soluciones de implementar un área específica de recreación ambiental. Ya que se pretende priorizar, analizar y darle solución al problema seleccionado, para que la población estudiantil pueda disfrutar, gozar y recrearse en un ambiente adecuado.	General
	➤ Determinar las principales situaciones de carencias como internas y externas de la institución.

<p>Además es una de las limitaciones que más se necesita en la institución para poder contribuir y mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="776 380 1352 449" style="text-align: center;">Específicos</td> </tr> <tr> <td data-bbox="776 449 1352 1056"> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar cada una de los problemas y debilidades del manejo de la institución atreves del proceso diagnóstico. ➤ Evaluar los aspectos del análisis de viabilidad y factibilidad de la institucional. ➤ Sostener y mejorar propuestas que atienden a las necesidades encontrados en el plan del diagnóstico. </td> </tr> </table>	Específicos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar cada una de los problemas y debilidades del manejo de la institución atreves del proceso diagnóstico. ➤ Evaluar los aspectos del análisis de viabilidad y factibilidad de la institucional. ➤ Sostener y mejorar propuestas que atienden a las necesidades encontrados en el plan del diagnóstico.
Específicos			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar cada una de los problemas y debilidades del manejo de la institución atreves del proceso diagnóstico. ➤ Evaluar los aspectos del análisis de viabilidad y factibilidad de la institucional. ➤ Sostener y mejorar propuestas que atienden a las necesidades encontrados en el plan del diagnóstico. 			
Actividades	Tiempo		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de carta de solicitud de autorización de EPS a la directora. 2. Carta de respuesta a la solicitud por la directora. 3. Elaboración instrumentos 4. Inicio del diagnostico 5. Análisis documental 6. Determinar listado de carencias 7. Análisis e viabilidad y factibilidad 8. Redacción del informe de la Etapa de Diagnóstico. 	<p>Semana 1 Marzo el 6 al 10 16 horas distribuidas a 4 horas en las actividades 1, 2, 3,4 a realizar.</p> <p>Semana 2 Marzo el 13 al 17 16 horas distribuidas a 4 horas en las actividades 6, 7, 8,9 a realizar.</p>		

Apéndice E
ANALISIS DE FODA



Aplicación del FODA

F	O	D	A
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
El Centro de Educación Integral-PAIN recibe el beneficio de capacitaciones docentes, lo que hace realizar el trabajo de forma eficiente.	Cuentan con el beneficio de los programas de apoyo del Ministerio de Educación.	No cuentan con personal operativo, que realice el mantenimiento de las instalaciones.	
El personal docente es responsable por lo que agilizan y desarrollan su labor de la mejor manera.	Mantienen comunicación constante con padres de familia y el supervisor educativo	Carecen de mobiliario y equipo necesario, para realizar el que hacer docente, como computadora e impresora.	
Las instalaciones cuentan con servicio de energía eléctrica.	Esto permite que se puedan realizar actividades dentro de las aulas y fuera de ellas sin ningún problema		
Cuentan con servicios sanitarios.		Un sanitarios se encuentran en mal estado, por lo que 2 sanitarios de los 3, no son suficiente para la cantidad de niños pues se comparten con la Escuelita de Párvulos	

<p>Cuentan con aulas destinadas para las etapas de 3 y 4 años</p> <p>Las aulas de las etapas mencionadas cuentan con un amplio espacio y con ventanas para su ventilación y así mismo un ventilador por aula.</p>		<p>No cuenta con más aulas para las etapas de 0 meses, 1 año, y 2 años.</p> <p>Los niños pequeños de las etapas mencionadas tienen que recibir sus clases ciertos días fuera de las aulas ocupando el patio de la escuela o el campo de la comunidad.</p> <p>No cuenta con un área de recreación, para que los niños y las niñas puedan gozar de la hora de receso.</p>	
---	--	---	--

El FODA: es la recopilación de datos y características favorables, negativas que posee la institución y sobre la cual también se detectan las deficiencias y problemas que se presentan y enfrenta la institución, los cuales manifiestan y evidencian la situación de la misma.

Razón por la cual se observa, analiza y evalúa cada uno de los puntos importantes para luego priorizar en maximizar las fortalezas que es todo lo positivo y minimizar las debilidades que es todo lo negativo de la institución para proponer proyectos de mejoras y alcanzar la calidad y éxito deseado en nuestros estudiantes.

Análisis del FODA

FORTALEZAS	MAXIMIZANDO LAS FORTALEZAS
El Centro de Educación Integral-PAIN recibe el beneficio de capacitaciones docentes, lo que hace realizar el trabajo de forma eficaz y eficiente.	Es muy importante capacitarse, actualizarse e innovar procedimientos, los cuales servirán para ejecutar de una mejor forma los asuntos administrativos.
El personal docente es responsable por lo que agilizan y desarrollan su labor de la mejor manera.	La responsabilidad y la coordinación entre sí, sirve para agilizar la labor de los supervisores uniformemente.
Las instalaciones cuentan con servicio de energía eléctrica.	Estos servicios facilitan y dan trámite de manera inmediata, realizando el trabajo eficientemente.
Cuentan con servicios sanitarios.	Los servicios sanitarios son de suma importancia para el personal y público en general.
Cuentan con aulas destinadas para cada etapa de diario acuerdo a la edad de los estudiantes.	Se mantiene un clima apropiado en cuanto a necesidades básicas.
DEBILIDADES	MAXIMIZANDO DEBILIDADES
No cuentan con personal operativo, que realice el mantenimiento de las instalaciones.	Es importante la labor de una secretaria para el apoyo de la labor de los supervisores, ya que cuando ellos no se encuentran la institución permanece cerrada.
Carecen de mobiliario y equipo necesario, para realizar el que hacer docente, como computadora e impresora.	Es necesario gestionar ante las autoridades personal operativo para el mantenimiento de las instalaciones.
No cuentan con espacio apropiado para área biblioteca, dirección, y las Etapas de Estimulación que son las edades de 0 meses, 1 año, y 2 años	Sin el equipo apropiado el trabajo se atrasa, por lo que es necesario contar con equipo de buena calidad, para el cumplimiento de la labor técnico-administrativa.

	Sin las aulas completas para las 5 etapas dificulta un poco el poder trabajar en una mejor comodidad, para lo cual las maestras se la ingenia para hacer de su trabajo aprendizaje lo mejor posible
Los sanitarios: un sanitario se encuentra en mal estado.	Gestionar ante la municipalidad o la comunidad padres de familia COCODEA el poder reparar el sanitario que está dañado.
AMENAZAS	MINIMIZANDO AMENAZAS

Apéndice F

PLAN DE CAPACITACIÓN



PLAN DE CAPACITACIÓN

INSTITUCION: ESCUELA CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL CEIN PAIN, BARRIO EL CAMPO, TULUMAJE.

CAPACITACIÓN: DOCENTES DE NIVEL PREPRIMARIO

EDADES: 4 Y 5

PERIODO: DE 8:00 A.M. – 11:00 A.M.

FECHA: 23/08/2017

CAPACITADOR: GERSON CARCAMO

TEMA: EL MANEJO ADECUADO DE LOS DIFERENTES JUEGOS

EPESISTA: SILVIA LISSETH DE LEÓN SALGUERO

TIEMPO	COMPETENCIA	MEDIOS O RECURSOS
	Motivar al docente, para que pueda indagar a profundidad el uso adecuado de los juegos, en el momento de hacer uso del área recreativa. Y así poder mejorar su aprendizaje de enseñanza.	<p><u>DIDACTICOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Material de apoyo ➤ Lápiz ➤ lapicero ➤ Sacapuntas ➤ Borrador ➤ Hojas ➤ Dulces <p><u>HUMANOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacitador ➤ Docentes ➤ Epesista
8:00 – 8:20	MOTIVACION DE INICIO DE ACTIVIDAD	METODO
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Palabras de agradecimiento a Dios, docentes y capacitador. 	Activo: Cuando en el desarrollo del tema se tiene en cuenta la participación del individuo. (Docentes).
8:20 – 9:20	CAPCITACIÓN	TECNICA
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo del tema por Capacitador y Epesista. 	De la discusión: Exige el máximo de participación de los docentes, en la elaboración de conceptos y en la elaboración misma de la capacitación.
9:20 – 10:20	ACTIVIDADES	FORMA DE EVALUAR
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realización de preguntas ➤ El juego del teléfono compuesto 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Oral ➤ Escrita ➤ Lista de Cotejo
	10:20 – 10:30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cierre de actividad
10:30 – 11:00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pequeña refacción a los docentes. 	

Apéndice G

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Ejercicio Profesional Supervisado (EPS)



ENTREVISTA

Nombre de la Institución: _____

Fecha de aplicación: _____

Nombre del Entrevistado: _____

Dependencia: _____

Dirigida a Docentes y Directora

Instrucciones: Marque con una **X** la respuesta de cada interrogante que se le presentan a continuación.

1. ¿Es de suma importancia un área recreativa para la niñez en la institución. ?

a. Si

b. No

2. ¿Las áreas recreativas proporcionan servicios básicos para la población estudiantil?

a. Si

b. No

3. ¿Un área recreativa es una de las bases fundamentales en la calidad de vida en los procesos de aprendizaje de enseñanza del niño y niña?

a. Si

b. No

4. ¿Un área recreativa debe de contener diversidades de actividades para el desarrollo integral del niño y niña?

a. Si

b. No

5. ¿Cuenta con suficiente espacio para implementar un área recreativa?

a. Si

b. No

6. ¿Un área recreativa representa para el niño una contribución a su desarrollo físico?

a. Si

b. No

De acuerdo a su respuesta especifique porqué: _____

7. ¿Los juegos para un área recreativa deben ser adecuados dependiendo las etapas?

a. Si

b. No

De acuerdo a su respuesta especifique porqué: _____

8. ¿Se debe de hacer buen manejo sobre los juegos dentro del área recreativa?

a. Si

b. No

De acuerdo a su respuesta especifique porqué: _____

9. ¿la implementación de un área recreativa contribuye y satisface cada una de las necesidades de la población estudiantil?

a. Si

b. No

10. ¿se debe de diseñar un plan o croquis antes de ejecutar un área recreativa?

a. Si

b. No

Apéndice H

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Ejercicio Profesional Supervisado (EPS)



ESCALA DE LIKERT

Nombre de la Institución: _____

Fecha de aplicación: _____

Nombre del Entrevistado: _____

Dependencia: _____

Dirigida a Docentes y Directora

Instrucciones: A continuación se le presenta una lista de interrogantes, marque con una X según sea su respuesta.

No.	Lista de preguntas.	Totalmente de acuerdo.	De acuerdo.	En desacuerdo.
1	El deporte, la educación física y la recreación son contribuyentes a las actividades vitales para la salud en los niños.			
2	Esta de acuerdo en que se ejecute un área recreativa dentro de la institución para la recreación de los niños y niñas.			
3	Considera que un área recreativa se mantenga en buen estado por parte de los docentes y directora que laboran en la institución.			

4	Considera que los niños y las niñas tengan el derecho de tener un área recreativa específica dentro de la institución.			
5	Esta de acuerdo que un área recreativa debe de ser toda circulada de block y techada de lámina y puerta de metal.			
6	Esta de acuerdo con el interactuar de la Epesista en la institución para la ejecución del proyecto en la institución.			
7	Considera usted que debe de existir una guía pedagógica, de cómo implementar un área recreativa y del buen manejo sobre los juegos.			
8	Esta de acuerdo que los docentes deben de recibir capacitaciones cada tres meses por MINEDUC, basado al buen manejo de los juegos.			
9	Considera usted que la Epesista cumple las actividades plasmadas sobre la ejecución del proyecto en la institución.			
10	Considera que debe de darse mantenimiento al área de juegos cada cierto tiempo.			
11	Cree que los niños deben de ser inspeccionado por los docentes mientras hacen uso de los juegos para evitar accidentes.			
12	Considera que dentro del área recreativa debe de existir un tiempo requerido para que los niños jueguen en el área recreativa.			

Apéndice I

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Ejercicio Profesional Supervisado (EPS)



ENTREVISTA

Nombre de la Institución: _____

Fecha de aplicación: _____

Nombre del Entrevistado: _____

Dependencia: _____

Instrucciones: A continuación se le presenta una lista de interrogantes, marque con una X según sea su respuesta.

7. ¿Cree que es importante la ejecución de esta área recreativa?

a. Si

b. No

8. ¿Considera que beneficia el proyecto al desarrollo integral de los niños y niñas?

a. Si

b. No

9. ¿Considera que se mejoraría el desarrollo integral de los niños y niñas a través de este proyecto?

a. Si

b. No

10. ¿Considera usted que se utilizaron los materiales adecuados durante la implementación del proyecto?

a. Si

b. No

11. ¿Cree usted que es adecuado el espacio para la ejecución del proyecto?

a. Si

b. No

12. ¿Cree usted que el proyecto determinado se llevó a cabo en el tiempo estipulado?

a. Si

b. No

13. En su opinión en lo que se llevó a cabo el proyecto, ¿evalúa con optimismo la ejecución del área recreativa?

a. Si

b. No

14. ¿Cree que es necesario impartir talleres de orientación acerca del uso correcto de los juegos por su seguridad?

a. Si

b. No

15. ¿Considera que se cumplieron con expectativas el avance del proyecto por parte de la Epesista?

a. Si

b. No

16. ¿Considera usted que se puede cuidar el área recreativa por parte de las demás personas que laboran en la institución?

a. Si

b. No

Apéndice J

FOTOGRAFÍAS DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Antes



Figura 3. Área de instrucción. Fotografía por: Silvia de León

Preparación de materiales



Figura 4. Preparación de materiales. Fotografía por: Silvia de León

Ejecución del proyecto



Figura 5. Construcción. . Fotografía por: Silvia de León



Figura 6. Construcción del área recreativa. Fotografía por: Silvia de León

Repellando el área recreativa



Figura 7. Terminación del repello del área. Fotografía por: Silvia de León



Figura 8. Repellando el área. Fotografía por: Silvia de León

Dibujado y pintando el diseño



Figura 9. Matizando el dibujo. Fotografía por: Silvia de León



Figura 10. Delineando el dibujo. Fotografía por: Silvia de León



Figura 11. Preparación de pintura. Fotografía por: Silvia de León



Figura 12. Pintando las láminas para el techo color blanco. Fotografía por: Silvia de León

Colocacion de techo



Figura 13. Colocación de costaneras. Fotografía por: Silvia de León



Figura 14. Colocación de costaneras. Fotografía por: Silvia de León

Después de la ejecución del área recreativa



Figura 15. Área del lado de derecho. Fotografía por: Silvia de León



Figura 16. Área del lado de enfrente. Fotografía por: Silvia de León



Figura 17. Terminación del área. Fotografía por: Leidy de León



Figura 18. Juegos del área recreativa. Fotografía por: Silvia de León

En uso el area recreativa



Figura 19. Uso de los juegos en el área. Fotografía por: Silvia de León



Figura 20. Juego de rueda giratoria. Fotografía por: Silvia de León

Capacitacion a docentes



Figura 21. Instructor de capacitación. Fotografía por: Leidyde León



Figura 22. Capacitando a docentes. Fotografía por: Leidy de León

Entrega de guía Pedagógica



Figura 23. Entrega de la guía pedagógica. Fotografía por: Leidy de León

ANEXOS

Cartas de Gestión

Tulumaje, 08 de Marzo del 2017,

Señor: Lic. Mario Augusto Castro
Alcalde Municipal y corporación
San Agustín Acasaguastlán



Por medio de la presente me dirijo a usted, pidiéndole a Dios que siempre lo bendiga y derrame de muchas bendiciones en sus días de labores con éxitos.

Yo: Silvia Lisseth de León Salguero, con número de carné: 201047242, Epesista de la Universidad de San Carlos de Guatemala, CUN-Progreso, Guastatoya. Solicito a usted de su cooperación en material, para la construcción de un área de recreación para que los niños tengan un ambiente agradable y así tener un área apropiada para la formación integral en su tiempo de receso. El proyecto está programado a iniciar desde el mes de marzo del presente año, en la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrio El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastlán, de El Departamento El Progreso.

Material solicitado es:

- 20 bolsas de cemento
- 12 metros de maya
- 1 ½ quintal de hierro de 3/8
- 1 quintal de hierro de ¼
- 10 láminas numeración 10
- 4 costaneras
- 3 tubos plásticos
- 1 codo

Agradeciendo de ante mano con satisfacción su cooperación para llevar a cabo el proyecto lo más pronto posible. Y así mismo agradeciendo por el tiempo concedido, me despido de usted.

Atentamente,

(f.)

Epesista Silvia de León

Tel: 58326519



Tulumaje, marzo 2017,

Señor:
Edwin de León Muralles
Dueño de la empresa
El Rancho, San Agustín Acasaguastlán

Por medio de la presente me dirijo a usted, pidiéndole a Dios que siempre lo bendiga y derrame de muchas bendiciones en sus días de labores con éxitos.

Yo: Silvia Lisseth de León Salguero, con número de carné: 201047242, Epesista de la Universidad de San Carlos de Guatemala, CUN-Progreso, Guastatoya. Solicito a usted de su cooperación en material, para la construcción de un área de recreación para que los niños tengan un ambiente agradable y así tener un área apropiada para la formación integral en su tiempo de receso. El proyecto está programado a iniciar en el presente año, en la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrio El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastlán, de El Departamento El Progreso.

Material solicitado es:

- > 20 bolsas de cemento
- > 12 metros de malla
- > 1 ½ quintal de hierro de 3/8
- > 1 quintal de hierro de ¼
- > 3 libras de Alambre de amarre
- > 12 láminas numeración 10
- > 6 costaneras 4*12
- > 3 tubos plásticos de 4
- > 1 codo de 4 pulgadas
- > 1 caja de tempera
- > 2 galón de pintura de aceite
- > 5 botecitos de pintura de 1/48

Agradeciendo de ante mano con satisfacción su cooperación para llevar a cabo el proyecto lo más pronto posible. Y así mismo agradeciendo por el tiempo concedido, me despido de usted.

Atentamente,

(f)



Epesista Silvia de León

Tel: 58326519

*Recibido
6/3/2017
Cecilia*

Carta de gestión aceptada

Centro Ferritero, DELEMUR, El Rancho
Km. 85 Carretera al Atlántico, El rancho
San Agustín Acasaguastlán

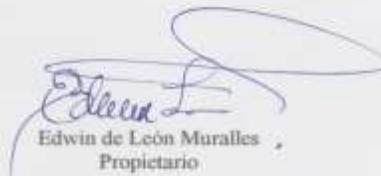
El Rancho, marzo de 2017

Silvia Lisseth de León Salguero
Presente.

Atentamente me dirijo a usted para saludarla y desearle éxitos en sus labores diarias.

El motivo de la presente es para responder a su solicitud sobre el material solicitado, para el proyecto que ejecutara en la Escuela Centro de Educación Inicial CEIN PAIN, Barrio El Campo Tulumaje, Municipio De San Agustín Acasaguastlán, de El Departamento El Progreso. Analizando la solicitud presentada en el mes de marzo del presente año, confirmamos el aporte que usted está solicitando.

Atentamente;



Edwin de León Muralles
Propietario

Finiquito de propedéutica del EPS



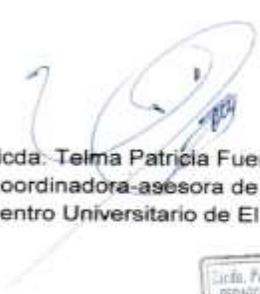
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE EL PROGRESO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA



FINIQUITO DE PROPEDÉUTICA

El Centro Universitario de El Progreso de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por este medio hace constar que la estudiante Silvia Lisseth de León Salguero de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, con número de carné 201047242 recibió la fase **propedéutica** del Ejercicio Profesional Supervisado que inició el 25 de enero y finalizó el 08 de febrero del año 2017.

Para los usos que a la interesada convengan, se extiende la presente constancia en el municipio de Guastatoya, departamento de El Progreso a veinticinco días del mes de febrero de dos mil diecisiete.


Licda. Telma Patricia Fuentes
Coordinadora-asesora de EPS
Centro Universitario de El Progreso


Vo.Bo. Lic. Víctor Manuel Rivas Oajaca
Coordinador carrera de Pedagogía
Centro Universitario de El Progreso



Rancho El Porvenir, atrás de guardainera Calle Real, Guastatoya, El Progreso. Tel. 79451717

Carta de presentación para la ejecución de proyecto la Institución



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE EL PROGRESO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA



CUN
PROGRESO

Guastatoya, 04 de marzo de 2017.

Directora
Sandra Leticia Barrios Ruano
Centro de Educación Inicial CEIN PAIN
Teléfono: 4157-1903
Barrio El Campo, Tulumaje Municipio de San Agustín Acasaguastlán
Presente

Respetable Directora Barrios:

Atentamente le saludo y a la vez le informo que el Centro Universitario de El Progreso de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con el objetivo de participar en la solución de los problemas educativos a nivel departamental, realiza el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), con los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa.

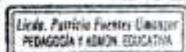
Por lo anterior, solicito autorice a la estudiante **Silvia Lisseth de León Salguero** carné No. **201047242** realizar el Ejercicio Profesional Supervisado en la institución que usted dirige.

El supervisor asignado Licenciado Carlos Alberto Valladares realizará visitas constantes, durante el desarrollo de las fases del diagnóstico, perfil, ejecución y evaluación del proyecto.

Deferentemente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Lidia Patricia Fuentes
Coordinadora-asesora de EPS
Centro Universitario de El Progreso

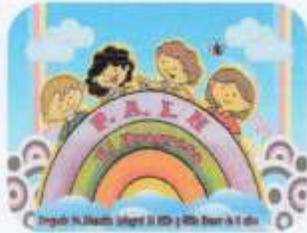



Vo.Bo. Lic. Víctor Manuel Rivas
Coordinador carrera de Pedagogía
Centro Universitario de El Progreso



Barrio El Porvenir, atrás de gasolinera Calle Real, Guastatoya, El Progreso. Tel. 7945-1717

Carta de Aceptación para la realización de la ejecución de proyecto



Tulumaje , 06 de marzo de 2017.

A QUIEN INTERESE:

Por medio de la presente se hace contar que la Señorita Estudiante Silvia Lisseth de León Salguero. Carné No. 201047242 se presento a la Escuelita de Educación Integral CEIN-PAIN de la aldea Tulumaje con la nota del objetivo a participar en solución de problemas educativos, el cual la Directora Sandra Leticia Barrios Ruano le acepto y firmo de recibido.

De antemano me suscribo.

Atentamente

F.  
Sandra Leticia Barrios Ruano
Directora
Cel. 4157-1903

Acta de cierre de la ejecución de la institución

188

Acta No. 9 - 2017

En la Aldea Tulumaje Municipio de San Agustín Acasaguastlán Departamento, El Progreso siendo las ocho horas en punto del día Miércoles veintisiete de Octubre dos mil diecisiete, en el lugar que ocupa CEIM-PAIM Barrio El centro tulumaje matutina la Directora Sandra Barrios Ruano y compañeras maestras, Helderina García, Jenny Morales, Yadira Ruano y EPESISTA. Señorita Silvia Lisseth de León Salguero del Centro Universitario de El Progreso CUN - PRIMERO: Se presentó a la Escuela de PAIM la Señorita epesista Silvia Lisseth de León Salguero con la iniciativa de realizar un proyecto en la Escuela en la que le hicimos ver que la misma no contaba con un área de Juegos Recreativos para los niños y niñas de etapas 4 y 5 años del nivel pre-primario. SEGUNDO: La Señorita Epesista Señorita Silvia Lisseth de León Salguero se presentó nuevamente a la escuela tomando en cuenta las necesidades de haber de realizar el área de Juegos la cual dijo realizarse el proyecto y nos pusimos de acuerdo para colaborar en lo que fuera necesario. TERCERO: Se realizó el Proyecto comprometiéndonos con la Seguridad y el Mantenimiento del Área Recreativa y con el objetivo de que la población Estudiantil tenga en que distraerse y así mismo pueda ir descubriendo sus habilidades y capacidades. CUARTO: El área de Juegos cuenta con Colompis, un resbaladero una rueda giratoria y juguetes, con los dichos juegos y Colompis que la escuela PAIM ya contaba, y ella finalizó el proyecto satisfactoriamente y Agradeciéndole que ya contamos con el Área recreativa, QUINTO: No habiendo más que hacer constar se finaliza

la presente media hora despues de su
 inicio firmando para Constanca los
 que en ella intervenimos. -



Directora Con grado



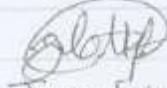

Epistita Silvia Lisseth de León Sagredo,



Meddennaciana
 Maestra con grado



Yodira Ruano
 Maestra con grado



Jenny Fajardo
 Maestra Con. grado

Entrega de informe final



La Unidad de EPS del Centro Universitario de El Progreso de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por este medio hace constar que la estudiante Silvia Lisseth de León Salguero de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, con número de carné 201047242 entregó informe final el día siete de octubre del dos mil diecisiete a la asesora de EPS para su respectiva asesoría final, previo a nombrar Comisión Revisora. El informe lleva por título:

IMPLEMENTACIÓN DE UN ÁREA RECREATIVA PARA LA NIÑEZ, EN LA ESCUELA CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL PAIN, BARRIO EL CAMPO, TULUMAJE

Realizado en la Escuela de Educación Integral CEIN-PAIN.

Se hace entrega del informe en original a la interesada, con las respectivas observaciones para su corrección y posterior entrega. Previo a nombramiento de revisora final.

Se extiende la presente constancia en la ciudad de Guastatoya, El Progreso a tres días del mes de abril de dos mil dieciocho.


Licda. Telma Patricia Fuentes
Coordinadora-asesora de EPS
Centro universitario de El Progreso



(f)


Epesista

Barrio El Porvenir, atrás de la Iglesia Evangélica Palabra de Vida
Guastatoya, El Progreso