

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACION



INCIDENCIA DE LOS RECREOS INTERACTIVOS EN EL
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE
BACHILLERATO GENERAL EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS
SOCIALES Y CIVICA EN LAS UNIDADES CUATRO Y CINCO EN EL
INSTITUTO NACIONAL DE LA LAGUNA CHALATENANGO, 2012

PRESENTADO POR

CUCHILLA MINERO LIDIA LORENA	CM05129
MENJIVAR MEJÍA MARÍA DE LOS ANGELES	MM07075
ROBLES MONGE CRUZ GUADALUPE	RM07128

INFORME FINAL DE INVESTIGACION ELABORADO POR ESTUDIANTES
EGRESADAS PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA
EDUCACION

MsD FULVIO EDUARDO ANTONIO GRANADINO ALEGRIA
DOCENTE DIRECTOR

MSD. NATIVIDAD DE LAS MERCEDES TESHE PADILLA
COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACION

CIUDAD UNIVERSITARIA, SAN SALVADOR, EL SALVADOR
OCTUBRE DE 2013

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR

Ing. Mario Roberto Nieto Lovo

VICE-RECTOR ACADÉMICO

Maestra Ana María Glower de Alvarado

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO

Lic. Salvador Castillo (interino)

SECRETARIA GENERAL

Dra. Ana Leticia Zavaleta de Amaya

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Lic. José Raymundo Calderón Moran

VICE-DECANA

Licda. Norma Blandón de Castro

SECRETARIO

MsD. Alfonso Mejía Rosales (Secretario General)

AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JEFA DEL DEPARTAMENTO

MsD. Ana Emilia Cisneros Meléndez

COORDINADORA DEL PROCESO DE GRADO

MsD. Natividad de las Mercedes Teshe Padilla

DOCENTE DIRECTOR

MsD. Fulvio Eduardo Antonio Granadino Alegría

Agradecimientos por: Lidia Lorena Cuchilla Minero.

En primer lugar a Dios nuestro señor por darme la sabiduría, entendimiento, paciencia, compañerismo para la realización del proceso de grado.

A mis Hijos Isai y Mateo Martínez Cuchilla, por su comprensión por entender que tenía que dejarlos para poder asistir a las reuniones de grupo, por tenerlos que despertarlos en las madrugadas e irlos a dejar donde mi mamá todo eso sirvió para alcanzar a realizar mi proceso de grado, por su amor incondicional y su cariño.

A mi Esposo José Edwin Martínez, por todo su apoyo moral y económico incondicional su comprensión, por creer en mí que todo es posible lo que se hace con esfuerzo y sacrificio para un logro alcanzado porque siempre me dio la confianza para seguir adelante y superarme.

A mis Padres José Mauricio Cuchilla y Teresita de Cuchilla, por su cariño y apoyo moral por su paciencia su comprensión y estar siempre dispuestos ayudarme en lo que yo necesito. Muchas gracias padres por todo lo que me han dado.

A mis Hermanas Liliana y Nataly Cuchilla. Por su apoyo su cariño su motivación para seguir adelante porque siempre están dispuestas a ayudarme cuando lo necesito.

A mi Asesor Lic. Fulvio Granadino, por sus conocimientos impartidos en todo el proceso de tesis, sus asesorías impartidas y todo su apoyo en lo que se requirió para la realización de este proceso de grado superado.

A mi Equipo de Tesis Guadalupe y Ángeles, porque nos apoyamos y entendimos mutuamente y supimos alcanzar nuestro anhelo como lo es esta presente Tesis. Gracias por todo.

AGRADECIMIENTOS

A DIOS: Por haberme dado vida, salud y sabiduría.

A MIS PADRES: JOSÉ RODOLFO MENJIVAR y MORENA DEISIS MEJÍA, porque con sus consejos sabios, comprensión, amor y sacrificio han sido mis guía en todo momento y el pilar sobre el cual descansan mis deseos de superación.

A MIS HERMANOS: DEYSI Y ALFREDO, por su cariño y apoyo.

A TODA MI FAMILIA Y AMIGOS: especialmente a mis abuelos, tíos y primos, que con su apoyo y afecto lograron brindarme fuerzas en la realización de mis metas.

A WIL VIDES: con su amor, comprensión y ayuda intelectual ha sido parte en el proceso de este logro.

A MIS COMPAÑERAS Y AMIGAS: GUADALUPE Y LORENA, con su apoyo, afecto, comprensión, amistad y hermandad logramos realizar el presente triunfo.

A DOCENTES ASESORES y a todos aquellos que con su apoyo, ayuda intelectual y moral hicieron posible la culminación del presente triunfo.

MARÍA DE LOS ANGELES MENJIVAR MEJÍA

AGRADECIMIENTOS

Agradezco **a Dios** por haberme dado la oportunidad de superarme profesionalmente fortaleciéndome en sabiduría y entendimiento para enfrentar los obstáculos que se nos presentan durante el proceso de estudios.

A mis padres Alfredo Robles y Cruz María de Robles que con mucho sacrificio me dieron su apoyo moral y económico incondicional, por la confianza que depositaron en mí y enseñarme que es posible salir adelante y por estar siempre pendiente en lo que necesito.

A mis hermanas y hermanos por apoyarme en cada uno de los momentos especiales en mi vida

A mis sobrinos Rosy Eduardo Gladis Isaías y Carlitos por la alegría y el cariño y porque siempre están dispuestos en apoyarme.

Al Padre Rafael Alberto por todo su apoyo moral, su motivación incondicional por la paciencia y el ánimo que me da para seguir adelante y por haber querido formar parte de este gran logro en mi vida. Gracias por todo

A mis Docentes y Asesores, por compartir sus conocimientos en todo el proceso de tesis, y su apoyo intelectual para lograr este triunfo.

A mis compañeras y amigas Ángeles y Lorena, por los lazos de amistad que nos une y por la dedicación para la realización de la presente tesis.

Cruz Guadalupe Robles Monge.

INDICE

INTRODUCCION.....	i
CAPITULO I.....	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1 Situación Problemática	13
1.2 Enunciado del problema	15
1.3 Justificación	16
1.4 Alcances y Delimitaciones.	17
1.5 Objetivos.....	18
1.5.1 Objetivo general.....	18
1.5.2 Objetivos específicos.....	18
1.6 Hipótesis de la investigación.....	19
1.6.1 Hipótesis general.....	19
1.7 Indicadores de trabajo	20
CAPITULO II	22
MARCO TEORICO.....	22
2.1 Marco Histórico.....	22
2.1.1 Sistema Educativo de El Salvador.....	22
2.1.2 Estructura del Sistema Educativo.....	23
2.1.3 El Proceso Educativo “Currículo Nacional”	24
2.1.4 Reformas Educativas en El Salvador.....	27
2.1.5 Educación Secundaria en El Sistema Educativo.	31
2.1.6 Historia del Instituto Nacional La Laguna	33
2.1.6.1 Historia del Instituto Nacional de La Laguna (INDEL).....	33
2.2 FUNDAMENTOS TEORICOS.....	37
2.2.1 Concepción de la Educación.	37
2.2.2 El Recreo.	40
2.2.3 La Interacción.....	42
2.2.4 Los Recreos Dirigidos.....	43
2.3 PROYECTO RECREOS INTERACTIVOS, IMPLEMENTADO EN LA INSTITUCION	49
2.3.1 Propósitos y resultados esperados de los Recreos Interactivos.	49
2.2.5.2 Competencias, destrezas, habilidades y valores a desarrollar.....	51

2.3.3 Momentos del Proyecto.....	52
2.3.4 Zonas de Recreos Interactivos.....	52
2.3.5 Enfoque Comunicativo.....	54
2.3.6 Competencia Comunicativa	54
2.3.7 Las Actividades Guiadas	54
2.3.8 Relaciones Interpersonales.	55
2.4 DEFINICION DE TERMINOS BASICOS.....	57
Recreos interactivos:.....	57
Motivación:.....	57
El juego:	58
Aprendizaje:.....	58
Rendimiento académico:.....	58
Orientación:	58
Recreación:	59
Desarrollo Intelectual:	59
Recreo:.....	59
Interacción:	60
Recreos dirigidos:.....	60
Juegos:.....	60
Relaciones interpersonales:.....	60
CAPITULO III	62
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	62
3.1 Tipo de Investigación.	62
3.2 Método.....	63
3.4 Población	64
3.5 Estadístico, Técnicas e Instrumentos de investigación.....	64
3.5.1 Estadístico.	64
3.5.2 Técnicas.....	65
3.5.2.1. El Cuestionario	65
3.5.3 La Observación.....	65
3.6. Instrumento de Investigación	66

3.6.1. Guía de Cuestionario:.....	66
3.6.1. Guía de Observación:	66
3.7. Metodología y Procedimiento.....	67
3.8 Operacionalización de las Variables.	69
CAPÍTULO IV.....	78
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	78
4.1 Presentación global de los datos	78
4.1.1Análisis e Interpretación de Datos de la Guía de Cuestionario dirigida a los Estudiantes.....	79
4.1.2 Análisis e Interpretación de Datos de la Guía de Cuestionario dirigida a los Docentes.	95
4.3 Presentación Global de los Datos de la Investigación.....	111
4.3.1 Tabla de los resultados de los datos global.	114
4.3.2 Promedios de notas de los estudiantes del Instituto Nacional de La Laguna ..	114
4.4. Análisis Interpretación de los Resultados de la Investigación.....	116
4.4.1Triangulación de la Información Recopilada del Cuestionario y la Observación.	116
4.4.1.1 Interpretación Global de los Resultados del Cuestionario.....	116
4.4.1.2 Comprobación de Hipótesis.	116
4.4.1.2 Interpretación Global de los Resultados de la Observación.	118
4.5 Resultados de la Investigación.....	119
4.6 Cuadro de Resultados	123
CAPITULO V	133
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	133
5.1 Conclusiones	133
5.2 Recomendaciones	135
BIBLIOGRAFIA.....	136
ANEXOS.....	138
Anexo I	139
Anexo II	143
Anexo III	146

Anexo IV 153

Anexo IV 154

INTRODUCCION

El presente documento es el informe final de un proceso de investigación que sirvió como base para indagar en el nivel de Incidencia de los Recreos Interactivos en los Estudiantes de Primer Año de Bachillerato General, en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica en las Unidades Cuatro y Cinco en el Instituto Nacional de la Laguna, Municipio de Chalatenango. La población de este estudio fueron las y los estudiantes de primer año Bachillerato General del Instituto Nacional de La Laguna donde se desarrollan el Proyecto Recreos Interactivos donde se fortalece el aprendizaje y conducta de los estudiantes, creando un ambiente armónico en los tiempos del recreo con áreas de juego de interés para él y la joven.

El contenido de este documento está dividido en cinco capítulos, que se presentan en forma sistemática. En el primer Capítulo, se presenta una perspectiva general de la realidad del Sistema Educativo Nacional y Local del Instituto Nacional de La Laguna, enfocándose en algunos problemas sustanciales que afronta la Institución, enfocándonos la incidencia del Proyecto Recreos Interactivos en el favorecimiento de los Aprendizajes de la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica, situación de la que se obtiene del enunciado del problema a investigar. Así mismo, se plantea el objetivo general y los objetivos específicos, también las hipótesis de la investigación, se presentan los alcances con los cuales se expresan el nivel de logro que se pretende obtener con el estudio, así mismo se detalla los indicadores de cada variable.

En el segundo Capítulo, se presenta un apartado que aborda los antecedentes del tema de investigación, en el cual se plantean datos de la Realidad del Sistema Educativo y los cambios y transformaciones que ha tenido, además se detalla el Proyecto Recreos Interactivos, se Fundamentan teóricamente conceptos esenciales en ámbito educativo y se plantean una realidad del comportamiento del problema que en este trabajo se investigó.

En el Capítulo tres, se puntualiza el método y diseño de investigación que se utilizó para abordar el objeto de estudio, además se detalla la población, la muestra obtenida y el estadístico utilizado, así como las técnicas e instrumentos de investigación y además se define el procedimiento que guió el desarrollo de la investigación.

En el Capítulo cuatro, se desarrolla el procesamiento de la información, presentando los datos obtenidos de los indicadores de las variables en estudio y se muestran los análisis de cada uno de ellos, fundamentándose con el estadístico seleccionado para la comprobación de las hipótesis.

Y para finalizar, en el Capítulo cinco, se detallan las conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron de acuerdo a las hipótesis planteadas en la investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL

PROBLEMA

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación Problemática

En la actualidad los Recreos en los Centros Educativos son un espacio de tiempo libre, donde se pretende que los estudiantes se puedan distraer, que realicen actividades entre sus mismos compañero/as por ejemplo: jugar futbol, pero lo que sucede es que los alumnos/as, lo que hacen es desaprovechar su tiempo libre, lo ocupan en otras cosas tales como: peleas entre ellos mismos donde esto ocasionan problemas para toda la población estudiantil, dando como resultado violencia, rencor, rencillas entre ellos mismo e incluso se puede decir que es allí donde comienzan las pandillas, ya que se van formando grupos pequeños que se van aislando de los demás, formándose con sus propias reglas.

Muchas veces los alumno/as en su tiempo libre buscan distraerse o sentirse libre porque no presenta un grado de atención o comprensión al momento de recibir la clase y en su tiempo libre llamado recreo, es donde se quieren comportar de una manera liberal queriendo hacer todo lo quieren; jugar, pelear, etcétera.

Hoy en día el comportamiento de los jóvenes es rebelde, no se les puede decir o hacer algún regaño porque lo ven de manera impulsiva, los maestros tratan de corregir algunas actitudes negativas que presentan los alumno/as que no dan la pauta para que se les corrija y tomarlas de manera más paciente. Se debe destacar que un solo maestro no es apropiado para vigilar la zona de recreo, pues son varias zonas por vigilar porque son muchos los alumno/as.

Es por ello que se pretende decir que el éxito de los Recreos Interactivos es un breve aprovechamiento donde se pretende desarrollar actividades físicas, espontaneas, correr, saltar, agilidad mental, actividades manuales, actividades que busquen el rendimiento académico integrado a cada alumno y alumna a la comprensión y concentración.

Donde se promueva la socialización, la participación individual y grupal, el aprendizaje de reglas, el pensamiento cotidiano, habilidades para tomar decisiones, resolver conflictos y mejorar las relaciones interpersonales docente-alumno, las relaciones personales, y que se reorganice el autoestima de sí mismo y que se descubra habilidades ocultas que los alumnos no conocen que ellos poseen que vayan al beneficio y a la mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es así como surge el interés por investigar la Incidencia de los Recreos Interactivos en los estudiantes de primer año de bachillerato general del Instituto Nacional de La Laguna.

1.2 Enunciado del problema

¿En qué medida Inciden los Recreos Interactivos en el aprendizaje de los Estudiantes de Primer Año de Bachillerato General, en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica en las Unidades Cuatro y Cinco en el Instituto Nacional de la Laguna, Municipio de Chalatenango durante el periodo de Junio a Noviembre de 2012?

1.3 Justificación

Con el presente estudio que se realiza en el Instituto Nacional de La Laguna Chalatenango, se pretende investigar sobre los Recreos Interactivos y su incidencia en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica, ya que este proyecto solo se desarrolla en dicha Institución, con el fin de mejorar y aprovechar el tiempo en la hora del recreo. Este proyecto se realizó en la Institución para disminuir los conflictos que se dan entre los estudiantes a la hora del recreo y también para aprovechar en reforzar académicamente en las asignaturas a los estudiante; los Recreos Interactivos fue creado siguiendo el modelos de los recreos dirigidos que implementa el Ministerio de Educación en el los diferentes centros educativos del país.

Los Recreos Dirigidos son implementados con áreas de juegos dos veces por semanas y los maestros dirigen las áreas de recreo, en cuanto los Recreos Interactivos son implementados los cinco días de la semana, desarrollando no solo áreas de juegos sino que también áreas donde los alumnos pueden reforzar lo visto en clases, áreas de pinturas danza juegos. Este proyecto es innovador del Instituto Nacional de La Laguna es el único que lo realiza a nivel nacional donde busca aprovechar los Recreos Interactivos de manera favorable para el aprendizaje de los estudiantes.

Los recreos son un espacio donde se debe de complementar las jornadas de estudio, pero de una manera llamativa que le interese al alumno que despierte esa creatividad oculta, que el alumno sea el mismo capaz de explorar y descubrir habilidades y destrezas que no conoce de ser mejor cada día, es una oportunidad de interactuar con los demás estudiantes de la institución.

Con la investigación se pretende dar a conocer la importancia que tienen los Recreos Interactivos, en los alumnos que influyan a un mejor rendimiento académico, con el fin de tener resultados favorables con el fortalecimiento de actividades en áreas que los estudiantes necesitan refuerzos.

Al mismo tiempo, desde el punto de vista teórico del tema de estudio, cabe mencionar que quedara como marco de referencia para la realización de otras investigaciones acerca de la temática con el fin de aportar sugerencias para disminuir la problemática.

1.4 Alcances y Delimitaciones.

Alcances:

A través de la investigación se pretende:

- Crear nuevas bases teóricas para futuras investigaciones que vayan orientadas al a incidencia de los Recreos Interactivos en los estudiantes de primer año bachillerato general en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica en las unidades cuatro y cinco.
- Promover un precedente investigativo en un proyecto innovador que pretende reducir los altos grados de vulnerabilidad y riesgo que tienen los adolescentes en los Centros Educativos para que la experiencia realizada se pueda aplicar a otros Centros Educativos con similar contexto.

Delimitaciones:

Esta investigación se realizó específicamente en el Instituto Nacional la Laguna, del departamento de Chalatenango, avenida escolar calle en progreso código 14795.

Dicha investigación se efectuó con los estudiantes de primer año de bachillerato general de la asignatura de Estudios Sociales y Cívica.

Se desarrolló en los meses de junio a de 2012 a julio de 2013, para recopilar datos, observaciones del fenómeno de estudio y entrevistas con los sujetos involucrados.

La información recopilada es con fines académicos, así también para usos que la Institución estime convenientes y para futuras investigaciones.

1.5 Objetivos.

1.5.1 Objetivo general.

- 1.5.1.1 Conocer la Incidencia de los Recreos Interactivos en los Aprendizajes de la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica en las unidades cuatro y cinco.

1.5.2 Objetivos específicos.

- Identificar en qué medida Inciden los Recreos Interactivos en las Actitudes Favorables de los Estudiantes del primer año de Bachillerato General en el Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales y cívica.
- Describir la incidencia de los Recreos Interactivos que contribuyen al Mejoramiento de la Convivencia en las Relaciones Docente-Alumnos en la Asignatura de Estudios Sociales y cívica en el primer año de Bachillerato General.
- Verificar los procesos de los Recreos Interactivos que favorecen el Trabajo Cooperativo entre los Estudiantes en el Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica.

1.6 Hipótesis de la investigación

1.6.1 Hipótesis general

- **HG.** Los Recreos Interactivos inciden como medio de Fortalecimiento en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en los Estudiantes de primer año de Bachillerato General en las unidades cuatro y cinco en la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica.

1.6.2 Hipótesis Específicas

Hipótesis I

- **H1.** Los Recreos Interactivos influyen en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje en las unidades cuatro y cinco de la asignatura de Estudio Sociales y Cívica.

Hipótesis II

- **H2.** Los Recreos Interactivos inciden en el Mejoramiento de las Relaciones Docente-Alumnos en la Asignatura de Estudios Sociales y cívica.

Hipótesis III

- **H3.** Los Procesos de los Recreos Interactivos favorece el Trabajo Cooperativo entre los Estudiantes.

1.7 Indicadores de trabajo

Indicadores de la Hipótesis General.

- Participación de los Estudiantes.
- Actividades Académicas.
- Rendimiento Académico.

Indicadores de la Hipótesis Específica I

- Relaciones sociales.
- Cambio de actitudes.
- Motivación en el aprendizaje.
- Asume responsabilidades académicas.

Indicadores de la Hipótesis Específica II

- Relaciones sociales.
- Valores morales.
- Relaciones docente alumno
- Clima favorable
- Comunicación eficiente
- Respeto mutuo

Indicadores de la Hipótesis Específica III

- Fases del desarrollo del proyecto.
- Trabajo cooperativo.
- Técnicas grupales en la asignatura.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 Marco Histórico.

2.1.1 Sistema Educativo de El Salvador

En El Salvador el sistema educativo nacional está a cargo del Ministerio de Educación (MINED), la cual según La Constitución de la República en el art. 54; establece las funciones que ha esta institución le competen que entre las cuales están: *a) Planificar, organizar, dirigir, ejecutar y evaluar técnicamente las diversas actividades del sistema educativo nacional, incluyendo la educación sistemática y la extraescolar, coordinándose con aquellas instituciones bajo cuya responsabilidad operan otros programas de carácter educativo; b) Organizar, coordinar y orientar técnica y administrativamente los servicios de educación en todos los niveles del sistema educativo formal y no formal (...)*¹ los centros escolares dependen del régimen administrativo y de gestión para su funcionalidad como pues la educación de El Salvador está bajo un sistema centralizado, pero para lograr tener control y monitoreo en los 14 departamentos del país mantienen las Oficinas Departamentales de Educación teniendo las funciones de coordinar las acciones necesarias para que los centros educativos de su departamento desarrollen un adecuado proceso educativo.

En los centros educativos públicos desde 1997 se ha implementado en los centros educativos tres modalidades de administración escolar²: Las Asociaciones Comunales para la Educación (ACE) constituidas por padres de familia que administran escuelas públicas en las zonas rurales; Los concejos Directivos Escolares (CDE), presididos por el director de la escuela y que integran a representantes de docentes, padres de familia y estudiantes mayores de 12 años; y los Concejos Educativos Católicos Escolares (CECE) constituidos por miembros

¹ Constitución de la República de El Salvador, Art. 54

² UNESCO. Datos Mundiales de la Educación, El Salvador. VII Ed. 2010/2011

de la comunidad que administra los centros educativos bajo convenio entre el MINED y la iglesia católica.

Con las modalidades de administración escolar se le da una cierta autonomía de trabajo a los centros escolares en su ámbito local, con esta modalidades se pretenden que sean los centros de estudio desarrollen sus capacidades de organización y administración, reflejado su trabajo en el cumplimiento de la Planificación del centro que va desde el Proyecto Educativo Institucional (PEI) que es definida como un *“instrumento que recoge y comunica una propuesta integral para dirigir y orientar coherentemente los proceso de intervención educativa que se desarrollan en una institución escolar”*. Con esta planificación queda plasmado el rumbo local que la institución seguirá por cinco años definiendo su misión, visión, objetivos, estrategias, metas y para lograr darle operatividad esta fase se planifica el Plan Escolar Anual (PEA), que define el trabajo anual es decir las acciones a realizarse, los tiempos en que se realizara, los recursos y presupuestos necesarios para darle cumplimiento a lo planificado en el año.

2.1.2 Estructura del Sistema Educativo

La Estructura del Sistema Educativo en nuestro país se da desde la educación primaria, que es la educación inicial que comienza desde el nacimiento del niño hasta los 4 años de edad y favorece el desarrollo socio-afectivo, psico –motriz, senso-perceptivo, de lenguaje y de juego, por medio de una adecuada estimulación temprana. La educación parvularia conocida también como preescolar tiene normalmente una duración de tres años y atiende a niños/as de cuatro a seis años de edad.

La educación Primaria, que se da desde los seis años de edad y es obligatoria, es conocida como educación básica y comprende nueve años de estudio desde primero a noveno grado, se divide en tres ciclos cada una de tres años.

La Educación Secundaria, conocida también como educación media se ofrece en dos modalidades que son: general, con una duración de dos años de estudio y técnico-vocacional que dura tres años, ambas modalidades permiten continuar con estudios superiores o incorporarse a la actividad laboral. Hay nueve especialidades técnicas agrupadas en cuatro áreas: comercio y administración; industrial; salud; y agrícola. Los institutos educativos oficiales que imparten la enseñanza del nivel medio se definen como institutos nacionales, mientras que las instituciones privadas son llamados colegios o liceos, estos estudios de educación media culminan con el grado de bachiller.

La Educación Superior tiene como prerrequisito los estudios de educación media o equivalentes y se frecuen en las universidades, los institutos tecnológicos y los institutos especializados de nivel superior. Los estudios dan derecho a la obtención de títulos y grados en áreas tecnológicas, profesionales y científicas.

2.1.3 El Proceso Educativo “Currículo Nacional”

El Currículo nacional se fundamenta en los siguientes principios generales: a) integridad, se organiza en función del educando como ser humano integral; b) protagonismo, se centra en el educando como actor, protagonismo y constructor de sus aprendizajes los que, por naturaleza, son intransferibles; c) experiencia, actividad y trabajo, toma como eje las experiencias de los alumnos/as en función de sus necesidades de conocimiento, crecimiento y desarrollo, asumidas como elemento de humanización y dignificación, como fuente de conocimientos y como generador de valores socialmente útiles; d) flexibilidad, relevancia y pertinencia; e) interdisciplinariedad, para la estructuración de su contenido, adopta un patrón interdisciplinario que procura organizarse en un cuerpo de áreas socioculturales integradas en función de problemas, necesidades y expectativas; f) integración y participación, promueve, dentro de la comunidad educativa, la integración entre actores, recursos y procesos del currículo, posibilitando una acción organizada y creadora de las actividades educativas; g) compromiso social, promueve el mejoramiento de la calidad de vida de sus beneficiarios a través de los

aprendizajes, de la práctica de valores y del desarrollo de habilidades y destrezas globales; h) gradualidad, continuidad y articulación, orienta el desarrollo de los procesos pedagógicos para que alumnos y alumnas logren, en forma gradual y sistemática, los aprendizajes adecuados a cada etapa evolutiva y nivel educativo³.

Además el currículo nacional se caracteriza por ser humanista, constructiva y socialmente comprometido. Humanista porque está centrado en el ser humano integral, creador, en proceso continuo de desarrollo y protagonista de la historia. Constructivista porque asume a la persona como eje, protagonista y conductor de sus aprendizajes y considera al aprendizaje un proceso personal que se basa en la experiencia sociocultural. Socialmente comprometido porque asume a la persona como un ser en permanente búsqueda para satisfacer sus necesidades globales. Al mismo tiempo, incorpora la visión de desarrollar competencias concretas así los planteamientos de la política del currículo al servicio del aprendizaje.

El diseño curricular se sirve de un conjunto de instrumentos cuyas expresión más concretas son: planes y programas de estudio; recursos didácticos (textos, guías didácticas); unidades de aprendizaje y módulos de formación, entre otros. Los componentes curriculares que se desarrollan en planificación educativa son: i) objetivos curriculares: son los puntos de llegada de la acción educativa; ii) áreas curriculares: están constituidas por el saber universal en todos su ámbitos; iii) metodologías, entendidas como las distintas maneras o modos de facilitar los aprendizaje y los lineamientos didácticos; iv) recursos educativos: son elementos de apoyo para los aprendizajes incluyendo tanto los materiales tecnológicos, equipos, cuando las situaciones de aprendizaje promovidas por los maestros de acuerdo con el medio, a fin de lograr experiencias significativas y motivantes para los alumnos; v) evaluación: es un proceso científico-técnico, integral, cualitativo y permanente de análisis y síntesis educativo; tiene por misión el proporcionar

³ UNESCO-IBE. (2011) recuperado 10 octubre 2012. <http://www.ibe.unesco.org/>

informaciones válidas y confiables, útiles para encauzar positivamente los procesos educativos en sus diferentes dimensiones y ámbitos.

El Ministerio de Educación ha adoptado la definición de competencia entendida como la “capacidad de enfrentarse con garantía de éxito a tareas simples y complejas en un contexto determinado”. En este sentido, la competencia se entiende ligada a la acción y como algo dinámico y no estático. Está inmersa en un contexto donde se plantea una determinada actividad puede entenderse separada de ambos; considerándose, por ello, un concepto de adecuado para referirse a la “educación para la vida”. La competencia está integrada por los siguientes componentes: a) el saber referido a conceptos, hechos, datos, principios, definiciones, esquemas, secuencias instruccionales, entre otros; es equivalente a los contenidos declarativos o conceptuales; b) el saber hacer es decir, las habilidades, y destrezas que el individuo utiliza en una actuación determinada con base en los conocimientos internalizados; es equivalente a los contenidos procedimentales; c) el saber ser y convivir o sea, el comportamiento o conducta observable de un individuo al resolver una tarea; refleja los valores y las actitudes que se ponen en juego al llevar a cabo la actividad; es equivalente a los contenidos actitudinales; d) el fin para el que constituye por la finalidad que da sentido a los aprendizajes; es el objetivo que promueven la motivación del estudiante y que determina la utilidad de los esfuerzos académicos.

Desde el punto de vista jurídico se establece que *“La Educación tiene los siguientes fines: Lograr el desarrollo integral de la personalidad en su dimensión espiritual, moral y social; contribuir a la construcción de una sociedad democrática mas prospera, justa y humana; inculcar el respeto a los derechos humanos y la observancia de los correspondientes deberes; combatir todo espíritu de intolerancia y de odio; conocer la realidad nacional e identificarse con los valores de la nacionalidad salvadoreña y propiciar la unidad del pueblo centroamericano. Los padres tendrán derechos preferentes a escoger la educación de sus hijos”*⁴

⁴ Constitución de la República de El Salvador, Art. 55

Lo anterior deja claro el compromiso y el fin del Estado salvadoreño en la educación, formando a las nuevas generaciones según las exigencias de la sociedad y del mercado laboral lo amerite, con principios y valores que determine el rumbo de la nación, pero además queremos hacer resaltar la necesidad de trabajar el desarrollo integral de la personalidad de cada estudiante pues eso determina muchos elementos de la educación.

2.1.4 Reformas Educativas en El Salvador

El Sistema Educativo Nacional ha recibido diversos cambios en filosofía de ver la Educación, así como también en las estrategias de abordarla adecuando los procesos enseñanza y aprendizaje a las exigencias del momento, estos cambios se deja plasmado en las Reformas Educativas, que en nuestro Sistema Educativo se han hecho más frecuentes después de los Acuerdos de Paz en el año de 1992, donde los Gobiernos de El Salvador ingresaron en sus agendas las ideas reformistas de la educación y que por decreto presidencial todas las entidades públicas debían acatar, entre algunos cambios concretos están:

Primero fue el Plan Decenal 1995-2005, que respondían a los Objetivos planteados en la Conferencia Mundial Educación Para Todos en 1990, en el marco de la Convención de los Derechos de la niñez, suscrita en Jomtien, Tailandia en 1990.⁵ Este introdujo una serie de cambio de avances en el sistema educativo nacional: la ampliación de los servicios educativos, la introducción de políticas orientadas a la calidad, la implementación de cambios jurídicos e institucionales, entre otros.

Entre los principales Metas y Objetivos a lograr en el programa del Plan Decenal están:

- Expansión de la asistencia y de las actividades de desarrollo de la primera infancia⁶

⁵ UNESCO. (2000). Foro Mundial sobre la Educación. Recuperado el 04 de octubre 2012, de http://www.unesco.org/education/wef/countryreports/el_salvador/rapport_1.html

⁶ UNICEF. (2008). Un Enfoque de la Educación para Todos basados en los Derechos Humanos. Pp. 31, 32, Recuperado el 04 de octubre 2012

Las acciones tomadas en El Salvador para alcanzar este Objetivo, fueron fortalecer y respaldar jurídicamente la atención hacia la niñez, para esos se estableció la Ley General de Educación en el año de 1996, que establece en el capítulo II y III, la educación inicial y la educación parvularia, ambas como base del Sistema Educativo Nacional.

- Mejoramiento de los resultados del aprendizaje

En el Sistema Educativo Nacional el mejoramiento de la Calidad de la Educación constituyó una política dentro de las Estrategias de nación en “El Plan Decenal de Educación” pretendiendo lograr los objetivos siguientes:

- Mejorar la calidad de la educación en sus diferentes niveles y modalidades.
- Aumentar la eficiencia, eficacia y equidad del sistema educativo.
- Democratizar la educación ampliando los servicios educativos.
- Crear nuevas modalidades de provisión de servicios.
- Fortalecer la formación de valores humanos, éticos y cívicos.

Para esto las estrategias más significativas realizadas con el propósito de mejorar los resultados del aprendizaje fueron:⁷

- Investigaciones para detectar necesidades educativas realizadas a inicios de la década. (AID, Harvard, Ministerio de Educación).
- Reforma curricular en los niveles educativos, la cual implicó el diseño e implementación de nuevos planes, programas de estudio, y materiales educativos.
- Desarrollo de un plan de capacitación de los docentes.
- Renovación de la leyes de la educación (Ley General de la Educación y Ley de la Carrera Docente)
- Diseño y desarrollo de un sistema de evaluación educativa que comprende: la evaluación curricular, la evaluación de logros de aprendizaje y la evaluación de la gestión institucional.

http://www.unicef.org/spanish/publications/files/Un_enfoque_de_la_EDUCACION_PARA_TODOS_basado_en_los_derechos_humanos.pdf

⁷Picardo Joao, O. (1999, marzo). La Reforma en la Historia y la Historia en la Reforma, “la Reforma Educativa en Marcha en El Salvador”. pp. 181. Recuperado el 05 de Octubre 2012, <http://www.wisis.ufg.edu.sv/www.wisis/documentos/M0/M000376.pdf>

Posteriormente con las nuevas exigencias y desafíos de la Educación para el nuevo milenio donde se proponen en el 2000 los nuevos Objetivos a alcanzar a nivel mundial la “enseñanza primaria universal” para lograr la educación de buena calidad.⁸

En junio de 2004, se inicia la preparación del Plan de Educación 2021, que es una iniciativa del Gobierno, impulsado bajo la coordinación del Ministerio de Educación (MINED) afín de articular los esfuerzos por mejorar el sistema educativo. El objetivo del plan era formular, con una visión de largo plazo, las políticas y metas educativas prioritarias para los siguientes años, además de programar compromisos a corto, mediano y largo alcance, que le permitieran obtener resultados educativos para el año 2021, cuando se proyecta celebrar los 200 años de Independencia.

En el Plan Educativo 2021 se plasmaron cuatro referencias clave: (1) la revisión de diagnósticos actualizados sobre los logros y retos educativos del país; (2) la formación de la Comisión Presidencial para el Desarrollo de la Sociedad del Conocimiento; (3) la adopción de los compromisos de El Salvador, como parte de los Objetivos de Desarrollo del Milenio (2000) y de otras cumbres internacionales recientes, y (4) la realización de un proceso de consulta a distintos sectores de la sociedad.⁹

En esos años la educación en básica era impartida por 6,263 centros educativos (5,163 públicos y 1,100 privados), por otra parte la educación superior era impartida por 26 universidades, 8 instituto tecnológico y 5 instituto especializados.

En el 2006 se muestra un indicador que refleja los porcentajes de matriculas en las escuelas con la población escolar, destacando que 73% de los niños(as) de 6 años, así como el 88% de los niños(as) de 8 años¹⁰, estaban matriculados. Aunque parezca minucioso hay cantidades de niños y niñas con edad escolar que no están inscritos en los centros escolares a esa fecha.

⁸ONU. (2010). Objetivos de Desarrollo del Milenio. Pp. 1-16.

⁹Plan Nacional de Educación, El Salvador. Recuperado el 05 de octubre de 2012, <http://www.iidh.ed.cr/Documentos/Informes/I-Educacion/PLANES/Pne/El%20Salvador.pdf>

¹⁰MINED. Plan Nacional de Educación 2021. Informe de Avances 2005-2007. Junio 2007. p. 10

Adema el diagnostico refleja los tres indicadores de importancia en el Sistema Educativo, en el año académico del 2009¹¹ primer grado, refleja de toda la población educativa el 7.98% muestra Deserción escolar, es decir que se matriculan y en el transcurso del año lectivo dejan sus estudios por diversos factores; el 11.15% Repiten grado, es decir que no logran el puntaje exigido para poder avanzar al segundo grado; y el 8.0% de la población estudiantil de primer grado tiene sobreedad.

En la actualidad con la entrada del nuevo Gobierno (2009-2014) se replantea el rumbo de la educación. Iniciando las acciones y la dinámica de proponer, planificar y ejecutar el Plan Social y Educativo Vamos a la Escuela, que comprende ocho programas para trabajar en las áreas educativas.

En este modelo educativo que se propone fundamentar los siguientes postulados:

- 1) Se concibe el ser y el hacer en los educativo centrande en los educandos y partiendo de las necesidades, culturales, sociales, económicas, políticas y ambientales, de sus familias y sus comunidades.

Con el nuevo modelo educativo aplicado se está enfocando y de llevar a cabo los diferentes procesos educativos a una dimensión formativa como la instructiva contribuyan armónicamente a través de la medición docente.

- 2) El sistema educativo formara ciudadanos con juicio crítico, capacidad reflexiva e investigativa y con habilidad y destrezas para la construcción colectiva de nuevos conocimientos.

De esta forma se contribuye a la creación de nuevos conocimientos que les permita transformar la realidad social y logren valorar y proteger el medio y entorno que los rodea.

- 3) El nuevo modelo educativo formara al estudiante con una amplia y profunda identidad nacional incorporando a los procesos educativos el componente histórico-cultural.

¹¹Datos tomados del cuadro 3. MINED. Plan Nacional de Educación 2021. Informe de Avances 2005-2007. p. 16

Además de estos conocimientos se habla de incorporar a la formación el elemento humanista, crítico y reflexivo.

- 4) El sistema educativo nacional formara a los estudiantes para que desempeñen en el futuro un rol importante en el desarrollo científico y tecnológico nacional y regional.

Se necesita un verdadero desarrollo científico-académico en el sistema educativo nacional con elementos como la observación, investigación, la creatividad e innovación y la aplicación del método científico como herramienta del proceso de aprendizaje y enseñanza.

2.1.5 Educación Secundaria en El Sistema Educativo.

La educación media tiene los siguientes objetivos:

- fortalecer la formación integral de la personalidad del educando para que participe en forma activa, creadora y consiste en el desarrollo de la comunidad, como padre de familia, productor y ciudadano; y
- contribuir a la formación general del educando, en razón de sus inclinaciones vocacionales y las necesidades del desarrollo socioeconómico del país.

Los objetivos de la educación están diseñado para preparar a las generaciones productivas, creando capacidades y habilidades que demanda el mercado para la incorporación de esta parte de la población al mundo laboral y productivo logrando con esto el desarrollo económico y social de una nación.

En términos de evaluación, esta se organiza en cuatro periodos al año, con una duración de 10 semanas cada uno y con un periodo ordinario de recuperación al finalizar el cuarto periodo. En cada periodo se debe planificar y registrar tres actividades de evaluación para valorar el logro de los indicadores. Las calificaciones deben de tomar en cuenta valoraciones de autoevaluación, co-evaluación y heteroevaluación. La escala de calificación es numérica y se toma de

1 a 10. La nota mínima para aprobar una asignatura es de 6; si la calificación obtenida en la nota institucional en una asignatura fuese de 5.5 esta se debe de aproximar a 6. Se exige por lo menos un 85% de asistencia a clases del año lectivo.

Para graduarse, los estudiantes que finalizan el bachillerato deberán haber cumplido los siguientes requisitos: a) aprobar todas las asignaturas y módulos de su plan de estudio y opción con nota mínima de 6; b) haber realizado el servicio social de acuerdo a las normas establecidas por el Ministerio de Educación; c) haber sometido a la prueba de aprendizajes y aptitudes para egresados de educación media (PAES); d) aprobar con una calificación igual o mayor que 6, las cuatro asignaturas básicas de lenguaje y literatura, matemática, estudios sociales y cívica, ciencias naturales, al sumar el resultado institucional que representaran el porcentaje del 75% y el 25% de PAES; e) aprobar con una calificación igual o mayor que 6, las cuatro asignaturas básicas de lenguaje y literatura, estudio sociales y cívica, ciencias naturales, al sumar el resultado institucional el porcentaje del 75% y el 25% de PAES es determinado por el Ministerio de Educación.

La PAES esta orientada a medir el logro de aprendizajes de los estudiantes y permitir establecer su rendimiento y eficacia en las diferentes áreas de atención curricular. Es obligación para cada alumno someterse a la prueba, independientemente de sus resultados. Los productores de la PAES serán utilizados por los alumnos como indicadores de logros obtenidos en su educación formal; por las instituciones educativas, a fin de analizar el rendimiento académico de sus estudiantes y saber en qué áreas su educación ha sido exitosa o deficientes; y por el Ministerio de Educación, para ayudar a los colegios e instituciones a mejorar la calidad de la educación. Por otro lado. Las universidades y el sector empresarial podrán considerarlos en las solicitudes de admisión o selección. Para acceder al nivel superior ya sea universidad o no universitario basta con obtener el grado de bachiller.

Según datos oficiales¹² la tasa bruta de escolarización en educación media ha sido de 55% en el 2007 y la tasa neta ha sido de 36%. En ese mismo año el porcentaje de estudiantes que repiten o han vuelto a reiniciar el año escolar fue de 4,5% en educación media (7,1% en 10· grados). En '2006 se estimaba que un 31,6 % de jóvenes entre 16 y 18 años para el área urbana y un 60% para el área rural estaban fuera de la escuela.

2.1.6 Historia del Instituto Nacional La Laguna

2.1.6.1 Historia del Instituto Nacional de La Laguna (INDEL)

El instituto Nacional de La Laguna (INDEL) fue nombrado el día 11 de Noviembre de 1994 según acuerdo 68-50 del Órgano Ejecutivo de la República de El Salvador en el ramo de educación.

El Instituto se inauguró el día 18 de marzo de 1995, sus clases comenzaron el día 20 de marzo del mismo año.

Sus clases se empezaron a impartir con el programa antiguo en donde las modalidades eran Bachillerato Comercial, Académico, Agrícola con sus respectivas modalidades, dicha Institución solo cumplía con los requisitos para abrir el bachillerato de Comercio y Administración Opción Contaduría, las clases se impartir en casa particular propiedad de Don Luciano Calles en la que se cancelaban ₡500 de arrendamiento. Se cancelaba una cuota social de ₡150 por alumno al mes.

¹² Censo Escolar. MINED (2007)
PEI Instituto Nacional la Laguna

El sueño de que existiera un Instituto en el Municipio fue de las siguientes personas:

- ✓ Gladys Argentina León de Deodanes
- ✓ Carlos Ardón
- ✓ José Antonio Tejada
- ✓ Juan Ramón Menjivar
- ✓ Israel López

Los fundadores de esta institución fueron:

- ✓ Mayra Margarita Menjivar
- ✓ Teresa de Jesús Díaz
- ✓ Cesar Guillermo Menjivar
- ✓ José Antonio Tejada
- ✓ Isidro Aguilar
- ✓ José Orlando Morales
- ✓ Oralía Beatriz rivera (cubriendo un tiempo de tres meses)

La directora Ad-honoren era Gloria Elizabeth Díaz y la Secretaria Ad-honoren y también profesora era Teresa de Jesús Díaz.

La directiva de padres de familia estaba conformada por:

- ✓ Julia Calles
- ✓ Margarita Ardón
- ✓ Jorge Alberto León

En ese entonces la directiva trabajaba realizando actividades para pagarle a los profesores, ya que estos recibían un sueldo de ₡11 por hora.

Los primeros inmuebles fueron donados por el Centro Escolar de Guachipilín. El primer escritorio que hubo fue el que elaboro la profesora Teresa de Jesús Díaz, hecho por dos bancas y una mitad de ventana.

Para el año de 1996 llegó la primera profesora nombrada por el MINED llamada Rosa del Carmen Hernández asignándole horas- clases pagadas por el Instituto Nacional de Concepción Quetzalpeque.

En ese mismo año se dio la nueva reforma educativa lo que conllevó a que se iniciara la primera promoción de bachillerato General y siendo la segunda el Bachillerato Comercio y Administración Opción Contaduría

A finales de mayo y principio de junio se formó el primer Consejo Directivo Escolar CDE.

Primer consejo directivo escolar del instituto nacional de la laguna

Representantes de los alumnos/as 28 de mayo de 1996.

Nombres	Cargos
• Lizbeth Catalina Díaz	Concejal propietario
• Sofía Guadalupe Rivera	Concejal suplente
• Álvaro Ramírez Carbajal	Concejal propietario
• Juan Carlos Reyes Santos	Concejal suplente

Representantes del sector docente 30 de mayo de 1996

• Gloria Elizabeth Díaz	Presidenta propietaria
• Mayra Margarita Menjivar	Presidenta suplente
• Teresa de Jesús Díaz	Secretaria propietaria
• Cesar Guillermo Menjivar	• Secretario suplente
• Rosa del Carmen Hernández	• Concejal propietario

- Representantes de madres y padres de familia 4 de junio de 1996
- Lina Dina Menjivar
- Juan Francisco Castro
- Jorge Alberto León
- María Marta Guerra
- María Margarita Ardón
- Tesorera propietaria
- Concejal propietario
- Concejal suplente
- Concejal propietaria
- Concejal suplente

En ese mismo año (1996) se marchó el profesor Orlando Morales. En ese entonces ya existía la primera banda de paz, los instrumentos fueron comprados través de un fondo de transferencia donado.

El día 1 de septiembre de 1997 llega a la institución el señor Nelson Ulises Santos nombrándolo para darle legalidad a dicha institución. .

En 1997 se empezó a gestionar con la Alcaldía Municipal el director del Centro Escolar La Laguna (José Saúl Landaverde) y el director del Instituto Nacional de La Laguna (Nelson Ulises Santos) para que el Instituto operara en el local del Barrio Las Victorias.

Se llegó al acuerdo de que el director José Saúl Landaverde entregara la parte norte del Centro Escolar y desde el 2000 los alumnos/os empezaron sus clases en el local del Barrio Las Victorias. Pero no sería por mucho tiempo que el INDEL operaria en ese local.

Para el año 2007 se reunieron el CDE del Instituto Nacional de La Laguna, ya que el Centro Escolar estaba funcionando en dos locales diferentes lo que generaba problemas de organización y administración y por el lado del Instituto el espacio para su funcionamiento era demasiado pequeño.

Por lo tanto se tomó el acuerdo de que se haría una reubicación de ambas instituciones, realizándose esta en el año 2008.

Ese año se empezó a impartir las clases en el local del Barrio El Centro.

La Alcaldía Municipal se reunió con ambas Instituciones (INDEL y Centro Escolar La Laguna) para remodelar los locales.

También se encontró la necesidad de buscar una casa para que el INDEL impartiera sus clases, siendo esta la casa de la Señora Elva Guevara y la prestación de la Casa Comunal por parte de la Alcaldía. Desde Enero hasta el mes de Mayo de 2009 todavía se encontraban en estas instalaciones, pero a mediados de Mayo se retorna al local del Barrio El Centro ocupando un módulo más amplio y mejorado para el personal (estudiantil, docente y administrativo), donde actualmente se elabora.

Personal con el que actualmente se elabora en el Instituto Nacional de La Laguna.

PERSONAL DOCENTE

Nombre	Fecha en que ingresa a la institución.
• Teresa de Jesús Díaz	• 1995
• Mayra Margarita de Guzmán	• 1995
• Nelson Ulises Santos	• 1997
• Ronald Walberto Díaz	• 2003
• Adelina Domínguez	• 2004
• Nora Anabel Monge	• 2006
• Orlando López	• 2009

2.2 FUNDAMENTOS TEORICOS.

2.2.1 Concepción de la Educación.

Diferentes teóricos definen la educación según sea el punto de vista o el enfoque con el cual se vea; por ejemplo Samuel Gento Palacio: *La educación supone un proceso típicamente humano, llevado a cabo de forma intencional e integradora, para la optimización del comportamiento más conveniente a cada sujeto en su entorno propio y determinado por la adquisición de conocimientos, la*

*automatización de formas de actuación y la interiorización de actitudes que le otorgan valerosidad en su conjunto y en sus peculiaridades*¹³.

En otras palabras la educación para este autor es vista como un proceso intencional únicamente humano y definir qué tipo de sujetos necesita formar para el desarrollo de una sociedad; otro autor las define como “La educación es un proceso de socialización de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, etc.)”¹⁴

Este último autor es más específico en definir cuáles deben ser los conocimientos desarrollados en cada estudiante mediante la educación a fin de lograr el desarrollo integral e intelectual de cada persona.

Por ende, la función de la educación es ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar los valores de la cultura que se le imparte, fortaleciendo la identidad nacional.

La educación ha sido indispensable para cualquier persona a lo largo de la historia, es el ente principal para que se desarrolla el proceso de socialización entre los seres humanos. En los centros educativos es el lugar donde el niño tiene la mayor interacción con las demás personas donde desarrolla al máximo la relaciones personales, estas interacciones no solo se dan en el aula de clases; sino a la hora del recreo, es donde más se podría decir, que se da una mejor interacción entre compañeros, ya sea de amistad, de juegos, o de peleas entre otros.

La **educación**, (del latín *educere* 'sacar, extraer' o *educare* 'formar, instruir') puede definirse como:

¹³ Gestión y Supervisión de Centros Educativos, Editorial Universidad a Distancia, San José, Costa Rica 1999.

¹⁴ Revista educativa (2010). Recuperado 17 de Septiembre 2012. Revisado. http://www.ofertaformativa.com/manuales/educacion-pag_1-cat_119.htm

- El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no solo se producen a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.
- El proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos.
- Proceso de socialización formal de los individuos de una sociedad.

Educación

Es la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. La educación es gratuita para todos los estudiantes. Sin embargo, debido a la escasez de escuelas públicas, también existen muchas escuelas privadas y parroquiales. Debe ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar nuestros valores, fortaleciendo la identidad nacional. Se refiere a la influencia ordenada y voluntario ejercida sobre una persona para formarle desarrollarle; de ahí que la acción ejercida por una generación adulta sobre una joven para transmitir y conservar su existencia colectiva. Es un ingrediente fundamental en la vida del hombre y la sociedad y apareció en la faz de la tierra desde que apareció la vida humana. Es la que da vida a la cultura, la que permite que el espíritu del hombre la asimile y la haga florecer, abriéndole múltiples caminos para su perfeccionamiento.

Concepto de educación

Es la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. La educación es gratuita para todos los estudiantes. Sin embargo, debido a la escasez de escuelas públicas, también existen muchas escuelas privadas y parroquiales. Debe ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar nuestros valores, fortaleciendo la identidad nacional. Se refiere a la influencia ordenada y voluntario ejercida sobre una persona para formarle desarrollarle; de ahí que la acción ejercida por una generación adulta sobre una joven para transmitir y conservar su existencia colectiva. Es un ingrediente

fundamental en la vida del hombre y la sociedad y apareció en la faz de la tierra desde que apareció la vida humana. Es la que da vida a la cultura, la que permite que el espíritu del hombre la asimile y la haga florecer, abriéndole múltiples caminos para su perfeccionamiento.

Etimológicamente, la educación tiene dos significados: educare que significa “conducir”, llevar a un Hombre de un estado a otro; y educere que significa “extraer”, sacar algo de dentro del Hombre. Esta noción etimológica revela dos notas de la educación: por un lado, un movimiento, un proceso y, por otro, tiene en cuenta una interioridad a partir de la cual van a brotar esos hábitos o esas formas de vivir que determinan o posibilitan que se diga que una persona “está educada”. La educación significa, entonces, una modificación del Hombre, un desenvolvimiento de las posibilidades del ser. Esta modificación no tendría sentido si no implicara una mejora. En otras palabras, toda educación es una perfección. Sin embargo, no toda perfección es educación, ya que existe en el hombre una perfección que surge de una evolución espontánea del ser. Dado que la educación presupone una influencia extraña, una dirección, una intención, se la define como “un perfeccionamiento intencional de las funciones superiores del Hombre, de lo que éste tiene de específicamente humano”. Es a través del perfeccionamiento “inmediato” de las capacidades humanas, que se logra el perfeccionamiento “mediato” de la persona humana. No es lo mismo educación que instrucción, la cual consiste en la transmisión de conocimientos. La educación contiene a la instrucción, pero trasciende los planteos académicos, piensa en el Hombre todo y en todos los Hombres como personas y como comunidad.

2.2.2 El Recreo.

El recreo es un breve descanso del alumnado después del trabajo áulico, generalmente en el patio y sin el maestro. Es un tiempo y un espacio con libertad para decidir qué hacer, cómo y con quién; para descansar y disfrutar, despejarse, des-estresarse, jugar, correr, repasar tareas e interactuar entre pares.

Además en los recreos se desarrollan actividades físicas espontáneas y libres, como correr, saltar, perseguirse, jugar con pelotas o bailar, moverse y escuchar música, mejoran el rendimiento posterior de la atención, concentración, comprensión y memoria.

El recreo promueve la socialización, la participación y las interacciones personales positivas, la creatividad y el aprendizaje de reglas y habilidades para tomar decisiones y resolver conflictos, y contrarresta las consecuencias negativas para la salud de la inactividad y el sedentarismo de los niños.

En las grandes ciudades es complementario o compensatorio de la insuficiencia de espacios públicos recreativos, de las dificultades económicas para su utilización y de las de acceso en función de las distancias, además de la disponibilidad de tiempo de los padres para ocuparse de sus hijos.

En ciertos niveles sociales es casi la única vía para una socialización no virtual ni estructurada de la infancia que potencie el encuentro personal y los valores sociales y afectivos, jaqueados constantemente por la televisión, los videojuegos y la internet.

En suma, beneficia el desarrollo físico, intelectual, social y emocional de los niños. Siendo así, asombra que en EE.UU. se vayan eliminando los recreos escolares desde 1989 (en el 2006 alcanzaban al 40% de las escuelas), mientras el resto conserva un solo recreo pero con riesgo de desaparecer. Todo se debió al aumento de accidentes en los recreos con las consiguientes demandas de responsabilidad civil contra directores, maestros y escuelas, muchas de ellas ganadas. Accesoriamente, cobró fuerza la idea de que eliminando los recreos mejorarían los estándares académicos, considerados muy bajos por entonces¹⁵.

El recreo es "un rato de descanso para los niños fuera del edificio escolar (Pellegrini y Smith, 1993). Parece que este espacio/tiempo merece nuestra atención, pues nos permite observar las conductas sociales de los escolares

¹⁵CARLOS SCHULMAISTER (2007) **La importancia del Recreo**. Recuperado 10 de agosto 2012. <http://www1.rionegro.com.ar>

cuando se pueden relacionar libremente. Son destacables los programas de intervención para enseñar inclusión y deportividad (Gallegos, 1998), desarrollo de líderes en el recreo (Calo e Ingram, 1994), resolución de conflictos (Evans y Eversole, 1992) y ayuda a estudiantes individuales a controlar sus propios comportamientos (Nelson, Smith y Colvin, 1995).”¹⁶

Lo que pretendemos es destacar que los recreos no son sólo un lugar de esparcimiento, sino que tienen una función educativa indiscutible, pues aportan a los niños beneficios físicos, sociales y académicos, sin perder de vista el desarrollo emocional y de las habilidades sociales entre iguales y, asimismo, contribuye a mejorar las habilidades cognitivas e intelectuales.

En resumen, parece bastante interesante indagar sobre la utilización de estos espacios y su distribución, las actividades que se realizan en ellos, los materiales empleados, los agrupamientos que surgen de manera natural, espontánea y autónoma, así como las conductas y actitudes que , pudiendo ser positivas (valores) o negativas (antivalores), conlleva la práctica de actividades en el recreo.

2.2.3 La Interacción.

Las interacciones, entendidas como una influencia recíproca entre dos o más individuos, se producen en el tiempo de recreo en gran número y de manera espontánea y natural. En la actividad interactiva escolar se coordinan mecanismos cognitivos y sociales relacionados con las proposiciones vygostkianas, que consideran la interacción social como el origen y el motor del desarrollo y del aprendizaje.

En los resultados de una investigación realizada en Nueva Zelanda se determinó “Se considera el juego como un factor importante en el desarrollo social intelectual y lingüístico Jugar es una actividad espontánea, gratuita en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación y la actividad inteligente), por lo que el juego pasa a ser una acción esencial en el desarrollo infantil y facilitador de las

¹⁶M^a Josefa Rodríguez Román, M^a Victoria Romero Vieira, José Cándido Rubio Ramos, Irene Francisca Ruiz Quesada, Belén Sadi Cadenas y Marta Salgado Peña, Fomentando conductas asertivas en el recreo a través del juego, Recuperado 9 de agosto 2012 <http://www.psicologia-online.com>

capacidades individuales. En las primeras edades la integración de todos los niños, independientemente de la raza o que posean algún tipo de discapacidad, es total.”¹⁷Pues el juego además es el entorno de desarrollar las capacidades mentales y emocionales crea un vínculo de formación en aprender haciendo.

En cuanto a los componentes psicológicos, el juego requiere que el niño disponga de una serie de habilidades que van a ser imprescindibles para su desarrollo, es por ello que los juegos forman y contribuyen a que el niño desarrolle los factores cognoscitivo, afectivo-motivacional y social, produciéndose esto de manera espontánea en todas las situaciones. El juego tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños juegan y se divierten también se educan.

En el juego, el niño controla sus emociones, en él se canaliza la energía. Al principio es individual y va evolucionando hacia formas más sociales. Desde la perspectiva piagetiana la evolución de los juegos en el niño se relaciona con los principios del desarrollo de las estructuras cognoscitivas. Piaget clasifica y explica la evolución de los juegos partiendo del periodo sensorio-motriz, centrándose en las características estructurales de los mismos y desechando la clasificación por el contenido, la función y el origen. Elabora tres grandes categorías (el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado) que le permitirán luego dar su explicación e interpretación del juego según la estructura del pensamiento del niño.

2.2.4 Los Recreos Dirigidos.

Los Recreos Dirigidos son un espacio de tiempo, donde se organizan pequeños equipos para trabajar simultáneamente, dentro de los cuales se busca crear una experiencia productiva en enseñanza-aprendizaje, utilizando los recursos existentes.

¹⁷ Recuperado 04 de julio 2012. <http://www.psicologia-online.com/articulos/2011/conductas-asertivas/juego.html>

Los Recreo Dirigido pretende facilitar la integración y el desarrollo social-comunicativo del alumnado. Propone la organización de los tiempos y espacios del recreo, ofreciendo momentos de interacción, disfrute y aprendizaje social explícito, tan necesarios para esta tipología de alumnado.

A través de él, los recreos se estructuran de forma en las cuales participen los alumnos pertenecientes a la institución educativa, reservando un día al juego libre. Se planifican los grupos, tiempos, espacios, actividades, recursos y las medidas a adoptar ante determinadas situaciones.

Las zonas del recreo dirigido serán: Zona de lectura, Zona literaria, Zona de VIH-SIDA, Zona de Danza folklórica, Zona de Ajedrez, Zona de Dama China, Zona de capirucho y yoyos, Zona de Básquetbol, Zona de Peregrinas, Zona de Chintas, Zona de Ping Pong, Zona de Súper mimos, Zona de salta cuerdas, Zona de trompos y chibolas etc.¹⁸

Estos recreos se realizarán una vez a la semana o cada quince días inicialmente, con un tiempo de hasta 30 minutos y los grupos o sección cada semana estarán en diferente espacio-estación.

El juego constituye un excelente medio para los planeamientos didácticos; facilita los aspectos de carácter, las habilidades sociales, los dominios motores, y el desarrollo de las cualidades físicas, artísticas, es decir el, juego y educación integral son dos componentes asociados.

Los recreos dirigidos es una actividad que se implementan en las instituciones educativas con el objetivo es integrar a docentes y estudiantes en la actividad, durante el recreo dirigido se implementan una serie de juegos y los alumnos tienen la libertad de escoger que jugar pero en cada juego hay 1 ó 2 docentes dirigiendo la actividad. Ha sido una experiencia beneficiosa para los centros educativos en el país porque se integran docentes y alumnos de una manera diferente y así mejorar las relaciones y la convivencia entre los estudiantes y docentes.

¹⁸ Fuente: Ministerio de Educación. Gobierno de El Salvador 1 de mayo de 2010. <http://www.oei.es>

“El reconocimiento de la importancia de la recreación en la escuela toma fuerza en el Siglo XX a partir de numerosos estudios particularmente de la Psicología Evolutiva, el Constructivismo y el Psicoanálisis que ponen en evidencia el papel del juego y la creatividad en el desarrollo humano”¹⁹.

Estos estudios inciden a su vez, de modo significativo, en la flexibilización de los métodos de enseñanza-aprendizaje y en la búsqueda de logros de los fines de la educación y de formación ciudadana.

“Es importante reconocer que se requiere de la recreación para el aprendizaje en la escuela y así obtener un equilibrio en la educación

El juego, es la práctica recreativa más arraigada en el ámbito educativo, su presencia se evidencia en las metodologías de trabajo centradas en el juego, especialmente en los primeros grados de enseñanza; en “las clases de Educación Física, en las dinámicas de grupo que utilizan algunos maestros para motivar a sus estudiantes en el aula de clase; en los festivales escolares recreativos, que van desde los encuentros de juegos tradicionales y populares hasta las competencias deportivas; en la emergencia de ludotecas itinerantes o localizadas, hasta los juegos del patio de recreo.

Históricamente la recreación tiende a expresarse en dos tendencias: La primera, considera que la recreación es una práctica institucionalizada del tiempo libre cuyas funciones principales son el goce, el placer y el descanso y sus prácticas se circunscriben a ésta esfera horaria.

De ahí que en la educación formal otorgue a la recreación un lugar como actividad extracurricular (juegos, dinámicas y prácticas que relajen o que permiten a los estudiantes salir de la rutina escolar).

Para la segunda tendencia, se le asigna a la recreación funciones de desarrollo, en la medida que se atribuye a las prácticas recreativas un valor pedagógico que se articula a procesos educativos de transformación socio cultural. Más que

¹⁹Harold Manzano Sánchez (2004) La recreación en el ámbito escolar. Recuperado 12 de agosto 2012. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso8/HManzano.html>

plantear diferencias entre estas dos posturas y otras lo que se busca es identificar los puntos de convergencia en los cuales es evidente la necesidad de proveer de sentidos y significados las prácticas recreativas escolares de cara a las realidades sociales, es decir, espacios de encuentro para la reconstrucción del tejido social y para la creación de vínculos sociales en los contextos escolares mediante la actividad recreativa. Con ello se pretende des-rutinizar la Escuela.

Desde un enfoque sociológico la recreación es una práctica institucionalizada del tiempo libre, que en términos de Elias y Dunning, busca des-rutinizar las prácticas sociales altamente rutinarias como el trabajo y la educación, en este sentido su aporte al mundo escolar buscará romper las rutinas clásicas de la educación, no sólo para “relajarse” y continuar la labor, sino para pensar lo educativo como espacios de encuentro entre maestros y estudiantes en torno a la construcción de conocimientos compartidos en un ambiente favorable. En efecto, “Durante las horas en que la gente no necesita trabajar, hace cosas de menos valor o intrínsecamente inútiles, y la sociedad mira con indulgencia su inclinación a los placeres de la ociosidad. Pero fundamentalmente, esto sólo lo hacen para aliviarse del esfuerzo y la tensión del trabajo. La función principal de las actividades recreativas, según esta ideología del ocio, es la relajación que permite liberar a las personas de esas tensiones” las actividades recreativas proporcionan dentro de ciertos límites- oportunidades para que la gente viva las experiencias emocionales que están excluidas de sus vidas debido al alto grado de rutinización.

Las actividades recreativas son una clases de actividades en las cuales, más que en ninguna otra, la contención rutinaria de emociones puede hasta cierto punto relajarse públicamente y con beneplácito social, tal como lo entendemos aquí, las ocupaciones recreativas ofrecen más campo que todas las demás clases de actividades públicas para un goce personal de corto plazo, profundo y relativamente espontáneo. Representan una esfera de la vida que ofrece a las personas más y mejores oportunidades para la elección individual que ninguna otra.

Todas proporcionan la posibilidad de sentir un placentero despertar de las emociones, una agradable tensión que los seres humanos pueden experimentar en público y compartir con otros seres humanos contando con la aprobación social y sin mala conciencia.

En numerosas ocasiones, el despertar de emociones agradables en las actividades recreativas está relacionado con determinados tipos de tensión placentera, con formas de emoción agradable específicas de esta esfera de la vida, si bien sería de esperar que estuviesen genéticamente relacionadas con otras clases de emoción.” Construyendo conocimiento compartido en torno a la recreación.

Con lo anterior, se hizo la argumentación de las funciones que cumplen las prácticas recreativas en la des-rutinización de la vida y en el desarrollo de las emociones y la afectividad bajo las formas de autorregulación social en el marco de los contextos escolares.

Abordaremos desde la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje, la función educativa que cumple la recreación, en tanto se constituye en un mecanismo de influencia educativa, es decir, en un proceso de interactividad mediante el cual se construyen nuevos significados y sentidos y se produce la sesión de la responsabilidad sobre la tarea entre recreando/estudiante y recreadores/profesores en torno a unos contenidos socio culturales de naturaleza lúdica y creativa.

“La concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza parte del hecho obvio de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura que son fundamentales para su desarrollo personal, y no sólo en el ámbito cognitivo; la educación es motor para el desarrollo globalmente entendido, lo que supone incluir también las capacidades de equilibrio personal, de inserción social, de relación interpersonal y motrices. Parte también de un consenso ya bastante asentado en relación al carácter activo del aprendizaje, lo que lleva a aceptar que éste es fruto de una construcción personal, pero en la que no interviene sólo el

sujeto que aprende; los “otros” significativos, los agentes culturales, son piezas imprescindibles para esa construcción personal, para ese desarrollo al que hemos aludido”

Dos aspectos son claves y ameritan ser remarcados en la concepción constructivista aplicada a la recreación.

El primero sostiene que la escuela es un mediador entre los estudiantes y la cultura, en su sentido más amplio; y el segundo que es importante que tanto el estudiante que construye conocimiento, como el profesor que contribuye a esa construcción actuando de guía y de mediador colaboren conscientemente en la construcción.

Para esta concepción, se aprende cuando el estudiante es capaz de elaborar una representación personal sobre el contenido de aprendizaje y se considera aprendizaje significativo, porque no se acumula un conocimiento sino que se integra al conocimiento que se poseía, en este sentido, los conocimientos previos de los estudiantes son indispensables para esa nueva construcción. En este proceso el profesor “presta” una ayuda al estudiante, que varía en calidad, en cantidad e intensidad para que los estudiantes realicen su aprendizaje.

“El niño va construyendo aprendizajes más o menos significativos no sólo porque posea determinados conocimientos, ni tampoco porque los contenidos sean unos u otros; los construye por lo dicho y por la ayuda que recibe de su profesor, tanto para hacer uso de su bagaje personal cuanto para ir progresando en su apropiación”²⁰.

En realidad, podríamos afirmar que esta ayuda, la orientación y la autonomía que permite, es la que hace posible la construcción de significados por parte del alumno.

En la actualidad los recreos no se están aprovechando como se debería al contrario exige un cambio en el ámbito recreativo donde el estudiante adquiera

²⁰Harold Manzano Sánchez (2004) La recreación en el ámbito escolar. Recuperado 12 de agosto 2012. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso8/HManzano.html>

conocimientos en el que desarrolle sus habilidades y actitudes favorables que le sean útiles para la atención en clase.

En el año 2009-2010 suceden cambios coyunturales en la realidad política de nuestro país y el devenir de la educación Salvadoreña, en el que el Ministerio de Educación propone, trabajar bajo tres ejes fundamentales plasmados en el

Plan Social Educativo 2009-2014 “vamos a la Escuela”. Entre estos ejes se encuentran: Arte y Cultura; recreación y Deportes e investigación. Ciencia y tecnología.

2.3 PROYECTO RECREOS INTERACTIVOS, IMPLEMENTADO EN LA INSTITUCION²¹

El Instituto Nacional de La Laguna, desde el año 2010 implementa el proyecto de recreos interactivos, estos recreos se realizaron con el fin de aprovechar de una forma beneficiosa las horas de recreos.

El proyecto de los recreos interactivos fue elaborado en base de los recreos dirigidos, que implementa el Ministerio de Educación; los recreos interactivos es un proyecto realizado por un docente de la Instituto Nacional La Laguna, al ver que los recreos dirigidos estaban dando resultados favorables, pero solo se realizaban dos veces por semana, decidió realizar el proyecto de los recreos interactivos, con el fin de aprovechar más el tiempo libre de los alumnos de la institución, implementando el proyecto en todos los recreos los cinco días de la semana.

2.3.1 Propósitos y resultados esperados de los Recreos Interactivos.

Con los recreos interactivos se busca generar un ambiente agradable y de convivencia armónica en el centro educativo y comunidad, canalizando intereses y preferencias en distintas zonas recreativas y culturales que gustan a los niños, niñas y jóvenes y que tanto disfrutan, así como también se propicia el protagonismo entre ellos; este proyecto busca hacer del recreo un espacio que posibilite a las y los estudiantes su integración y el desarrollo de habilidades,

²¹ José Orlando López docente del instituto nacional de La Laguna. Proyecto recreos interactivos, año 2011

destrezas y la vivencia de valores que fortalezcan su personalidad, además de buscar el replanteamiento del recreo y fin de semana, utilizado como un espacio de formación e integración entre docentes, estudiantes y comunidad; dentro de los resultados se esperan menos agresividad y accidentes en los alumnas y alumnos e incluso en los y las docentes, buen uso del tiempo de ocio, mejor rendimiento académico, disminuir o eliminar el uso de alcohol y drogas, disminuir los embarazos precoces y enfermedades de transmisión sexual, se modificará el aspecto conductual de manera positiva y significativa, modificación en la comprensión del concepto de autoridad, mejora las relaciones humanas entre iguales y en los diferentes sectores de la comunidad educativa.

Surge el lanzamiento los recreos interactivos que son un espacio de tiempo, donde se organizan pequeños equipos para trabajar simultáneamente, dentro de los cuales se busca crear una experiencia productiva en enseñanza-aprendizaje, utilizando los recursos existentes.

A partir de los recreos dirigidos nace la idea de proponer un proyecto sobre los recreos interactivos donde ya se está implementando en el Instituto Nacional de La Laguna. Lo que se pretende con los recreos interactivos es facilitar la integración y el desarrollo social de los estudiantes; que haya una interacción entre docentes estudiantes y la comunidad además consiste en la organización de los tiempos y espacios de recreo, donde los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar y crear un ambiente favorable en las diversas zonas que la institución propone. Una de las principales funciones de los recreos interactivos es crear una experiencia productiva en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.5.2 Competencias, destrezas, habilidades y valores a desarrollar.

Competencias	Destrezas
<p>Comunicación y expresión por medio del arte.</p> <p>Resolución de conflictos aplicando la lógica general.</p> <p>Valora y cuida su cuerpo.</p> <p>Valora y cuida su medio ambiente.</p>	<p>Manejo de pinceles dimensiones y abstracciones.</p> <p>Sigue reglas, respeta espacios, vocabulario fluido.</p> <p>Respeta espacios.</p> <p>Técnica de golpe para el saco de arena y aprende reglas de cada juego.</p>
Habilidades	Valores
<p>Trazo de líneas.</p> <p>Mezcla de colores.</p> <p>Puesta en práctica de la creatividad.</p> <p>Se detiene a pensar tomando en cuenta el tiempo.</p> <p>Toma medidas de seguridad.</p> <p>Organiza su rutina de ejercicios.</p> <p>Pinta paisajes, frutas, verduras, aves y otros.</p>	<p>Comunicación, tolerancia, solidaridad, sobriedad.</p> <p>Respeto, responsabilidad, aprender, laboriosidad.</p> <p>Perseverancia, cooperativismo, carácter.</p> <p>Respeto por el medio ambiente perseverancia.</p>

* Cuadro adecuado y trabajado por el grupo de investigación²²

²² José Orlando López docente del instituto nacional de La Laguna. Proyecto recreos interactivos, año 2011

2.3.3 Momentos del Proyecto.

Toda la parte de elaboración, control y evaluación de actividades, estará a cargo del Instituto Nacional de La Laguna, en coordinación con los técnicos de Plan El Salvador.

Un segundo momento importante, serán las actividades que se efectúen durante los cinco días de la semana lectiva del centro educativo, específicamente en los recreos, tardes y clases libres, en donde los jóvenes realizarán las actividades de pintura, implementación de puntos de lectura por medio de revistas cuentos uso de juegos de domino, damas chinas, ajedrez, salta cuerdas entre otros.

2.3.4 Zonas de Recreos Interactivos

Zona de pintura: en esta zona se desarrolla el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias aglutinantes orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica, y el dibujo. La práctica del arte de pintar, consiste en aplicar, en una superficie determinada una hoja de papel, un lienzo, un muro, una madera, un recorte de tejido, etc. una técnica determinada, para obtener una composición de formas, colores, texturas, además desarrolla nuevas habilidades en los alumnos q la practican.

Zona de lectura: esta consiste de una pequeña biblioteca, donde los alumnos pueden investigar algunas tareas, leer obras, lecturas de revistas, entre otros. Sabemos que leer literatura, escribir textos que pongan en juego la imaginación, cruzar diferentes formas estéticas y culturales, como la historieta y el cine, son prácticas que amplían el horizonte cultural de las personas y construyen puentes hacia experiencias más ricas e intensas con la cultura.

Zona de juegos: de ajedrez, damas chinas, rompecabezas, juegos de mesas: estos juegos ayudan a los alumnos a desarrollarlas habilidades sociales e intelectuales como la estrategia la memoria, el cálculo, la lógica se desarrollan con estos juegos clásicos que además inculcan en la persona el sentido del riesgo y el concepto de la responsabilidad en el cumplimiento de las reglas.

También con los recreos interactivos se pretende mejorar actitudes favorables en los estudiantes. Las actitudes son personales, influyen en nuestra conducta, nuestras creencias, están enclavadas en nuestra personalidad, por lo que su aprendizaje es difícil, pero necesario siendo un aprendizaje con tono emocional. Todos los buenos padres y maestros deben tratar de formar actitudes positivas, valores e ideales en sus hijos y alumnos.²³

Es importante aprender actitudes porque éstas determinan los objetivos que tratamos de alcanzar, el uso que hacemos del aprendizaje, nuestros incentivos, nuestra convivencia en el grupo, nuestra concepción del mundo y de la vida.

Las actitudes no dependen de la cantidad de conocimientos intelectuales que poseemos, sino de la forma como nos sentimos hacia nosotros mismos, la aceptación o no aceptación que hacemos de los integrantes del grupo social, la aceptación del mundo que nos rodea, siendo por lo tanto un aprendizaje formativo.

Cuando queremos que los niños se respeten mutuamente, amen a la patria, aprecien valores, tengan buenos modales, cuiden su apariencia personal, estamos enseñando actitudes. Algunas de las actitudes favorables que los recreos interactivos pretende alcanzar en los estudiantes son: mejor comportamiento, mejor disciplina, ser más responsables con sus tareas, mejores relaciones interpersonales, trabajo cooperativo entre otros.

Los programas de estudio de Educación Básica tienen como propósito que los alumnos desarrollen competencias intelectuales, socio afectivas y comunicativas para que aprendan con independencia; actúen con eficiencia en cuestiones prácticas de la vida cotidiana y adquirieran conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, es por ello que en los recreos interactivos les permite a los estudiantes realizar un refuerzo de las materias que cursan, realizar tareas, y poder resolver dudas que puedan haber surgido en las clases, por lo que se da una interacción entre alumnos y maestros.

²³ José Orlando López docente del instituto nacional de La Laguna. Proyecto recreos interactivos, año 2011

2.3.5 Enfoque Comunicativo.

“El enfoque comunicativo se conoce como enseñanza comunicativa de la lengua como enfoque nocional, funciona o como enfoque funcional. De su apelativo se desprende que con este modelo didáctico se pretende capacitar al aprendiente para una comunicación real, no solo en la vertiente oral, sino también en la escrita, con otros hablantes; con este propósito, es este el enfoque que orienta las actividades de aprendizaje”.²⁴

La comunicación no es un mero producto, sino más bien un proceso, que se lleva a cabo con un propósito concreto, entre unos interlocutores concretos, en una situación concreta. Por consiguiente, no basta con que los aprendizajes asimilen un cúmulo de datos, vocabulario, reglas, funciones, es imprescindible, además, que aprendan a utilizar esos conocimientos para negociar el significado. Para ello deben participar en tareas reales, en las que la lengua sea un medio para alcanzar un fin, no un fin en sí misma.

2.3.6 Competencia Comunicativa

Las competencias comunicativas le dan la pauta al ser humano, para comportarse de manera eficaz y adecuada en una determinada comunidad de habla; ello implica respetar un conjunto de reglas que incluye tanto las de la gramática y los otros niveles de la descripción.

Las competencias comunicativas se relacionan con saber cuándo hablar, cuando no, y de qué hablar, con quien, cuando donde, en qué forma; es decir, se trata de la capacidad de formar enunciados que no solo sean gramaticalmente correctos sino socialmente apropiados.

2.3.7 Las Actividades Guiadas

“Otro de los grandes recursos del niño es tener a su disposición adultos con los que aprender actividades guiadas”²⁵. Es la esencia de la educación. Los mayores-

²⁴Andura y Ardón Marta Eugenia, Del Cid Avilés, Ana Gloria, La metodología implementada para el desarrollo de las competencias correspondientes a la unidad cuatro de la asignatura de lenguaje y literatura en los estudiantes de noveno grado de educación básica. Año 2010

²⁵José Antonio Marina, aprender a vivir sexta edición(2005).

hermanos, padres, vecinos, maestros- se implican en diálogos cooperativos con el niño. En muchas culturas, los niños no aprenden en la escuela, ni los padres les proporcionan lecciones formales sobre tejer o cazar: aprenden por participaciones guiadas. El ser humano no está hecho para la sociedad y necesita establecer vínculos con otras personas.

Todas las culturas educan a los niños a través de interacciones con otros niños. Estas relaciones cambian con la edad. Al hacerse mayores, los niños pasan cada vez más tiempo con compañeros.

Las actividades guiadas, planeadas y conducidas de manera apropiada constituyen una estrategia de amplio valor didáctico que permite a los estudiantes diversificar sus fuentes de aprendizaje, poniendo en juego sus capacidades de búsqueda, selección y utilización de información, para observar, analizar, sintetizar, evaluar y tomar decisiones.

Las actividades educativas complementarias que se realizan fuera de los salones de clases, por la importancia de sus propósitos ameritan de una orientación para que su preparación, desarrollo y evaluación sea consecuente con aquellas a fin de enriquecer la interacción entre los alumnos y la realidad circundante, además de asegurar una protección y tutela a la seguridad e integridad física de los educandos.

Las actividades guiadas tienen como propósito diversificar las fuentes de aprendizaje de los estudiantes; desarrollar sus aptitudes y habilidades para buscar, seleccionar y utilizar información a fin de observar, analizar, sintetizar, evaluar y tomar decisiones.

2.3.8 Relaciones Interpersonales.

Uno de los propósitos de los recreos interactivos, es mejorar las relaciones interpersonales en el alumnado del Instituto Nacional La Laguna, mejorar las relaciones entre estudiantes, así como estudiantes y maestros, reducir los conflictos que se generan por diferencias que se puedan presentar en el alumnado.

Todas las personas establecemos numerosas relaciones a lo largo de nuestra vida, y a través de ellas, intercambiamos formas de sentir y de ver la vida; también compartimos necesidades, intereses y afectos. En esa diferencia, reside la gran riqueza de las relaciones humanas, ya que al ponernos en contacto intercambiamos y construimos nuevas experiencias y conocimientos; pues tenemos que hacer un esfuerzo para lograr comprendernos y llegar a acuerdos.

Uno de los aspectos más importantes de las relaciones entre las personas es la comunicación, ya que a través de ella logramos intercambiar ideas, experiencias y valores; transmitir sentimientos y actitudes, y conocernos mejor. Nuestra condición de ser social, nos hace sujetos de las relaciones interpersonales y de la comunicación desde el momento mismo de nuestro nacimiento, la supervivencia y el desarrollo del individuo van a estar ineludiblemente vinculados a estas relaciones sociales y comunicativas.²⁶

Gran parte de nuestro tiempo lo comprometemos en la comunicación interpersonal, la mayoría de nuestras necesidades la satisfacemos a través de nuestras relaciones con otras personas; estas interacciones, su calidad y el grado en que permiten dicha satisfacción, dependen mayormente de nuestra capacidad y habilidad para comunicarnos de manera efectiva.

La educación es un proceso de relación, ya que implica la transmisión de conocimientos y de valores entre las personas, por ello el tema de las relaciones interpersonales en la escuela ha sido uno de los que ha ocupado mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la psicología social, ya que los resultados dependerán de estas relaciones y de las características de la interacción entre quien enseña y quien aprende.

El aula es el contexto donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, es un escenario interactivo en el que el maestro y alumno ejercen su actividad, teniendo como objetivo los mismos fines y la dinámica social que se produce en el aula como resultado de la interacción origina una serie de características

²⁶ José Antonio Marina, aprender a vivir sexta edición (2005).

determinantes del aprendizaje que depende de la estructura de participación, fundamentalmente del alumno y de la estructura académica y su organización.

Maestros y alumnos se ven inmersos en un rico contexto psicológico y social, del que los participantes, los fines que se proponen y el modo en el que se interpretan la situación interactiva que se produce, deriva de la relación entre los factores físicos, sociales y psicológicos que están presentes.

Así pues, el aprendizaje en el aula se configura como un proceso intrínsecamente mediado y al mismo tiempo constructivo, cultural y comunicativo, resultado de un entramado de relaciones y pautas de interacción personal que por ello permite la configuración de un espacio comunicativo ajustado a una serie de reglas que facilitan la comunicación la consecución de los objetivos.

2.4 DEFINICION DE TERMINOS BASICOS.

Recreos interactivos:

Los recreos interactivos es una actividad que se implementó desde el año pasado en la institución, el objetivo es integrar a docentes y estudiantes en la actividad, durante el recreo interactivo se implementan una serie de juegos y los alumnos tienen la libertad de escoger que jugar pero en cada juego hay 1 ó 2 docentes dirigiendo la actividad. Ha sido una experiencia maravillosa porque se integran docentes y alumnos de una manera diferente.²⁷

Motivación:

Es lo que hace que un individuo actúe y se comporte de una determinada manera. Es una combinación de procesos intelectuales, fisiológicos y psicológicos que decide, en una situación dada, con qué vigor se actúa y en qué dirección se encausa la energía Los factores que ocasionan, canalizan y sustentan la conducta humana en un sentido particular y comprometido. La motivación es un término genérico que se aplica a una amplia serie de impulsos, deseos, necesidades, anhelos, y fuerzas similares, es decir que los administradores motivan a sus

²⁷ Orlando López Proyecto recreos interactivos 2011

subordinados, es decir, que realizan cosas con las que esperan satisfacer esos impulsos y deseos e inducir a los subordinados a actuar de determinada manera.

El juego:

Es la práctica recreativa más arraigada en el ámbito educativo, su presencia se evidencia en las metodologías de trabajo centradas en el juego, especialmente en los primeros grados de enseñanza.

Aprendizaje:

Al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

Rendimiento académico:

Es una medida de las capacidades, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.²⁸

Orientación:

Se vincula al verbo orientar. Esta acción hace referencia a situar una cosa en una cierta posición, a comunicar a una persona aquello que no sabe y que pretende conocer, o a guiar a un sujeto hacia un sitio.

En este sentido comunicativo, podemos incluir el que hoy día se habla con mucha frecuencia de lo que se da en llamar orientación educativa. Esta es una actividad llevada a cabo por el orientador en los distintos centros escolares que consiste

²⁸ Concepto [http//definición de rendimiento académico](http://definición de rendimiento académico)

básicamente en ayudar a los alumnos a encaminar su presente y su futuro formativo. Así, por ejemplo, le servirá para que este decida qué carrera universitaria llevar a cabo en función de sus gustos.

Recreación:

Se da normalmente a través de la generación de espacios en los que los individuos pueden participar libremente de acuerdo a sus intereses y preferencias. La noción básica de una situación de recreación es la de permitir a cada uno encontrar lo que más placer le genera, pudiendo por tanto sentirse cómodo y haciendo entonces lo mejor de la experiencia. La recreación se diferencia de otras situaciones de relajación tales como el dormir o descansar ya que implica siempre una participación más o menos activa de la persona en las actividades a desarrollar.

Desarrollo Intelectual:

Es la apropiación de los objetos que no pueden sernos presentados por los sentidos, a los cuales no pueden estimular. Estos objetos son los modos de ser de las cosas y sus relaciones, qué son, qué valen, por qué y para qué son, que los conocimientos logrados a través de diversos procesos y etapas pueden servir para adquirir nuevos conocimientos, y a la vez constituyen la posesión o incorporación a nuestra vida de conocimientos dispuestos a ser actualizados. Por ello suele llamársele saber potencial, para diferenciarlo de la utilización práctica y efectiva de esos conocimientos que se denominan saber actual. Asimismo recibe el nombre de saber la terminación del proceso psíquico en que se conoce o se aprende algo.

Recreo:

Es un breve descanso del alumnado después del trabajo áulico, generalmente en el patio y sin el maestro. Es un tiempo y un espacio con libertad para decidir qué hacer, cómo y con quién; para descansar y disfrutar, despejarse, desestresarse, jugar, correr, repasar tareas e interactuar entre pares.

Interacción:

Como una influencia recíproca entre dos o más individuos, se producen en el tiempo de recreo en gran número y de manera espontánea y natural.

Recreos dirigidos:

Son un espacio de tiempo, donde se organizan pequeños equipos para trabajar simultáneamente, dentro de los cuales se busca crear una experiencia productiva en enseñanza-aprendizaje, utilizando los recursos existentes.

Juegos:

Es la práctica recreativa más arraigada en el ámbito educativo, su presencia se evidencia en las metodologías de trabajo centradas en el juego, especialmente en los primeros grados de enseñanza; en “las clases de Educación Física, en las dinámicas de grupo que utilizan algunos maestros para motivar a sus estudiantes en el aula de clase; en los festivales escolares recreativos, que van desde los encuentros de juegos tradicionales y populares hasta las competiciones deportivas; en la emergencia de ludotecas itinerantes o localizadas, hasta los juegos del patio de recreo.

Relaciones interpersonales:

Una relación interpersonal es una interacción recíproca entre dos o más personas. Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

En toda relación interpersonal interviene la comunicación, que es la capacidad de las personas para obtener información respecto a su entorno y compartirla con el resto de la gente. El proceso comunicativo está formado por la emisión de señales (sonidos, gestos, señas) con el objetivo de dar a conocer un mensaje. La comunicación exitosa requiere de un receptor con las habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. Si algo falla en este proceso, disminuyen las posibilidades de entablar una relación funcional.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE

LA INVESTIGACIÓN

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

En este Capítulo “Metodología de la Investigación” se define el plan o esquema de trabajo del investigador, en donde se describe el Método y Diseño de investigación con el que se abordará el objeto de estudio; además se encuentra la Población, la Muestra obtenida, el Estadístico a utilizar, así como las Técnicas e Instrumentos de Investigación; por último se presenta el procedimiento que seguirá la investigación y se define los tiempos en que se realizara el estudio.

Diseño de la investigación.

El Diseño de la investigación es No Experimental porque se observa el fenómeno tal como se da en su contexto natural, es decir sin intervención de las variables para después analizarlos, además se define de tipo Transeccional o Transversal, pues se pretende realizar la recolección de datos e información en un solo momento, en un tiempo único. En este sentido se indaga la incidencia y los valores en que se manifiesta las variables, referente a los Recreos Interactivos de los estudiantes de Bachillerato del Instituto Nacional de La Laguna.

3.1 Tipo de Investigación.

El tipo de investigación que se realizó es Descriptiva, ya que se reconoce que los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.

Para Conocer la Incidencia de los Recreos Interactivos como medio de fortalecimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primer año de bachillerato en las unidades cuatro y cinco en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica del Instituto Nacional la Laguna, por el cual se categorizan diversos aspectos o componentes de la investigación en donde se pretende medir cada una de ellas para así describir lo que se está investigando, así se plantea tres hipótesis específica que ayudara a conocer la Incidencia de este proyecto en el Instituto Nacional de La Laguna.

3.2 Método.

Hipotético Deductivo:

Se aplicó en la investigación el Método Hipotético Deductivo, que se define como el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica. Para el desarrollo del método hipotético deductivo dentro de la investigación, se toman varios aspectos dentro de las cuales tenemos: creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia.

Ya el Método Hipotético Deductivo en la presente investigación parte de un contexto general de la aplicación del proyecto Recreos Interactivos en el Instituto Nacional de La Laguna, Municipio de Chalatenango, para ir deduciendo el campo de la investigación se ha planteado una hipótesis general que pretende medir la incidencia de los Recreos Interactivos en los Estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Estudios Sociales.

De esta forma se detalla aún más el estudio planteando tres hipótesis específicas que se someterán a comprobación entre las cuales se menciona “Los Recreos Interactivos influyen en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje en las unidades cuatro y cinco de la asignatura de Estudio Sociales y Cívica”; “Los Recreos Interactivos inciden en el Mejoramiento de las Relaciones Docente-Alumnos en la Asignatura de Estudios Sociales y cívica” y “Los Procesos de los Recreos Interactivos favorece el Trabajo Cooperativo entre los Estudiantes”.

Los supuestos se sometieron a análisis después de la aplicación y recolección de los datos, este margen nos brindara lograr alcanzar los objetivos planteados de la investigación a fin de determinar si los Recreos Interactivos inciden en los Estudiantes de primer año de bachillerato del Instituto La Laguna del Departamento de Chalatenango.

3.4 Población

La Población en la investigación son todas las personas vinculadas a la Unidad académica cuatro y cinco de la materia Estudios Sociales del primer año de bachillerato general, por lo cual la determinación de esto nos lleva a seleccionar únicamente los y las estudiantes de primer año de bachillerato.

De acuerdo a lo anterior se determina que la población a los que se les administro los instrumentos son los 28 estudiantes del Bachillerato General que están cursando la Unidad Cuatro y Cinco de la Asignatura de Ciencias Sociales y 4 docentes del Instituto Nacional la Laguna vinculados al desarrollo del Proyecto Recreos Interactivos. Dando un total de población de 32.

3.5 Estadístico, Técnicas e Instrumentos de investigación.

3.5.1 Estadístico.

Se utilizó el Análisis Porcentual, que es una expresión que indica una parte de un todo y se obtiene dividiendo la frecuencia entre los números de los sujetos que se le aplicaron los instrumento, el resultado de estos datos se multiplicaran por cien.

Con este procedimiento se logró ordenar los datos obtenidos por indicador, es decir que en cada ítems de la guía del cuestionario administradas a alumnos y docentes del Instituto Nacional de La Laguna para corroborar el grado de incidencia que tiene el Proyecto Recreos Interactivos, para que la información sea mejor manipulada se necesita saber en porcentaje según sea por cada indicador expresado en ítems en el instrumento aplicado.

Nuestra primera unidad de análisis es el indicador, el cual se obtiene de los datos por cada ítem. Para analizar y darle validación a cada indicador al menos debe de mostrar un porcentaje igual o mayor al 75% en el grado de incidencia "Satisfactorio", de esta forma se valida el indicador que corresponde a una de las dos variables ya sea la independiente o dependiente, realizado este proceso se procede a la validación de la hipótesis sometida a su comprobación.

3.5.2 Técnicas

3.5.2.1. El Cuestionario

La técnica del Cuestionario se utilizó con el fin de recopilar información proveniente de la población en estudio, en el cual se pretende evaluar el grado de incidencia del Proyecto de Recreos Interactivos en los aprendizajes de los estudiantes de primer año Bachillerato General. El cuestionario cuenta con 16 ítems y está dirigido a 4 docentes y 28 estudiantes del primer año de bachillerato.

Esta técnica es muy utilizada en el área de la investigación social, de tal forma que las personas investigadoras en áreas de las ciencias sociales suelen indagar en la recolección de la información de una forma directa con el sujeto en estudio. La información recogida se utilizó para realizar un análisis cuantitativo con el fin de identificar y conocer la magnitud de la problemática.

3.5.3 La Observación

3.5.3.1 La Observación Dirigida:

Se utilizó la observación dirigida como apoyo del investigador para obtener el mayor número de datos posibles. Se observó con un objetivo.

Esta es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del conocimiento de la ciencia ha sido lograda mediante la observación. Existen dos clases de observación científica y no científica. La diferencia básica entre una y otra es la intencionalidad: observar científicamente es observar con un objetivo claro preciso y definido, el investigador sabe que desea observar y para que desea observarlo, esto implica que debe preparar cuidadosamente la observación.

Observar no científicamente significa observar sin intención, sin objetivo definido y sin preparación previa.

3.6. Instrumento de Investigación

3.6.1. Guía de Cuestionario:

La Guía de cuestionario consta de dieciséis preguntas formuladas de acuerdo a los indicadores de cada una de las variables de las hipótesis, el cual se pretende evaluar el grado de incidencia de las variables en estudio.

Con las preguntas y las posibles respuestas proporcionadas por medio de la guía de cuestionario se obtuvo la información para probar o rechazar las hipótesis de investigación.

Al momento de elaborar el cuestionario se tomó en cuenta la operacionalización de las variables implícitas en las hipótesis de la investigación.

La Guía de Cuestionario cuenta con preguntas cerradas de cuatro alternativas, las alternativas son: satisfactorias, poco satisfactorias, no satisfactorias, no responde. Las cuales los 28 estudiantes y 4 docentes vinculados a la ejecución del proyecto y que contestaron de acuerdo a lo realizado en los recreos interactivos que desarrolla la Institución Educativa.

3.6.1. Guía de Observación:

Se estructuró la Guía de Observación que se estructuró de los dieciséis indicadores de las variables, con el fin de identificar criterios en el contexto del aula y en las zonas de juego del Proyecto Recreos Interactivos, para corroborar los resultados de la encuesta con las experiencias identificadas en la aplicación del proyecto.

Se aplicó en un momento determinado acordado con los docentes para la identificación de criterios establecidos en la Guía de Observación.

3.7. Metodología y Procedimiento.

Para la ejecución del proceso de investigación se realizó el siguiente procedimiento:

En primer lugar, se solicitó la autorización de las instituciones donde se llevó a cabo la investigación. Se realizaron las visitas pertinentes para presentarse y exponer el proyecto de investigación, donde se obtuvo el permiso de las autoridades de la Institución Educativa, se consiguieron los datos necesarios como: población, tiempos y espacios disponibles para realizar la investigación con la finalidad de explicar los beneficios que aportaría al permitir el desarrollo de la investigación en dichas instituciones.

Se administró el instrumento de la investigación realizando una **prueba piloto** para la validez y confiabilidad de los instrumentos en el Instituto Nacional de Comalapa, Chalatenango.

Una vez validados los instrumentos de investigación, demostrada su confiabilidad y seleccionados los estudiantes que conformaran la población (en el proyecto de investigación), el cuestionario fueron aplicados en los momentos en que los docentes del Instituto Nacional de La Laguna en estudio tuvo la disponibilidad de facilitar el acceso con sus estudiantes en su ambiente natural, con el fin de evaluar la Incidencia de los Recreos Interactivos que los y las estudiantes desarrollan en la Asignatura de Estudio Sociales y Cívica de primer año de bachillerato sección "A".se administró el instrumento de la investigación. Dicho cuestionario está conformado de 16 interrogantes, una por cada indicador.

Luego se procedió a la realización de un análisis e interpretación de resultados, por cada uno de los y las estudiantes y la consolidación general de la información obtenida. Donde se ordenaron los datos obtenidos en la aplicación del instrumento a estudiantes y docentes, se presentó en grafica cada uno de los ítems que corresponde a un indicador, este debe de ser igual o mayor al 75% para darle aceptación, los resultados se contrasta entre ambos sujetos investigados para así darle aceptación a cada una de las hipótesis especifica.

Para el análisis general de los resultados se realizó una triangulación la cual se trata de consolidar los resultados obtenidos por las diferentes técnicas de recopilación de información utilizadas durante el proceso de investigación.

Además se elaboraron las conclusiones y recomendaciones. A partir del análisis de los supuestos de la investigación, mediante los datos obtenidos en las encuestas aplicadas.

Se elaboró el Informe Final. Se realizó el informe final a partir de los resultados obtenidos en la ejecución del estudio.

Y finalmente, se entregó de Informe Final. El informe final que contiene todo el proceso y los resultados de la investigación se entregara a las unidades correspondientes para terminar el proceso de grado, además de hacer la devolución del informe a la Institución Educativa así lo solicitara.

3.8 Operacionalización de las Variables.

Objetivos General	Hipótesis General	Variables	Conceptos	Indicadores	Conceptos	Preguntas
Conocer la Incidencia de los Recreos Interactivos en los Aprendizajes de la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica en las unidades cuatro y cinco.	Los Recreos Interactivos inciden como medio de Fortalecimiento en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en los Estudiantes de primer año de Bachillerato General en las unidades cuatro y cinco en la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica.	<u>Independiente</u> Los Recreos Interactivos	Son espacios que posibilita el desarrollo de habilidades, destrezas y la vivencia de valores.	Participación de los estudiantes	Es una acción de hacer algo, un proceso en el que uno se implica logrando un resultado que a su vez esta actividad contribuye a que exista un resultado como producto.	Pregunta 1- estudiantes ¿Cómo consideras tu participación en las actividades desarrolladas durante los recreos interactivos? Cuestionario Estudiantes. Pregunta 1- docentes ¿Con la implementación de los recreos Interactivos se ha notado el involucramiento de los estudiantes? Cuestionario Docentes
		<u>Dependiente</u> Fortalecimiento en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en los Estudiantes de primer año de Bachillerato General en las unidades	Son aprendizajes que tienen un carácter comprensivo, reflexivo, propositivo, apuntan al desarrollo personal, ético, social e intelectual.	Actividades Académicas	Conjunto de acciones planificadas llevadas a cabo por docentes y estudiantes dentro o fuera del aula de carácter grupal o individual que tiene como resultado o finalidad alcanzar objetivos y finalidades de enseñanza.	Pregunta 2- ¿consideras que las actividades que se desarrollan en los Recreos Interactivos te han beneficiado en tu aprendizaje? Pregunta 2- ¿Las actividades realizadas en los Recreos Interactivos inciden en el aprendizaje? Cuestionario Docentes.

		cuatro y cinco en la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica.		Rendimiento académico	El rendimiento académico es una medida en las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo.	<p>Pregunta 3-¿Los recreos Interactivos influyen en mejorar tus notas en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica? Cuestionario Estudiantes.</p> <p>Pregunta 3- Existen cambios notorios en El rendimiento académico en la asignatura de Estudios sociales y Cívica con relación a las actividades de los Recreos Interactivos?</p>
Objetivos Especifico	Hipótesis Especifico	Variables	Conceptos	Indicadores	Conceptos	Preguntas
Identificar en qué medida Inciden los Recreos Interactivos en las Actitudes Favorables de los Estudiantes del primer año de Bachillerato General en el Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales.	Los Recreos Interactivos influyen en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje en las unidades cuatro y cinco de la asignatura de Estudio Sociales y Cívica.	<u>Independiente</u> Los Recreos Interactivos	Es un espacio que posibilita a las y los estudiantes su integración y el desarrollo de habilidades, destrezas y la vivencia de valores.	Relaciones Sociales	Las relaciones sociales son aquellas interacciones sociales que se encuentran reguladas por normas sociales entre dos o más personas, presentando cada una de ellas una posición social y desplegando un papel, establecen las pautas de la cultura de grupo y su transmisión a través del proceso de socialización, fomentando la percepción, la motivación, el aprendizaje y las creencias, relaciones: de amistad, familiares, laborales.	<p>Pregunta 4¿Cómo consideras el tiempo asignado para realizar las actividades de los Recreos Interactivos? Cuestionario Estudiantes.</p> <p>Pregunta 4- ¿Considera que la organización del tiempo de las actividades que se desarrollan en los Recreos Interactivas? Cuestionario Docentes.</p>

		<p><u>Dependiente</u> Influye en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje en las unidades cuatro y cinco de la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica.</p>	<p>Son actuaciones que posibilitan el aprendizaje partiendo desde el nivel de aspiración, su autoimagen o autoestima, la actitud hacia la educación y aceptación de los procesos educativos que se desarrollan en su nivel académico.</p>	<p>Cambios de Actitudes.</p>	<p>Actitud forma de motivación social que predispone la acción de un individuo hacia determinados objetivos o metas. La actitud designa a las orientaciones de las disposiciones más profundas del ser humano.</p>	<p>Pregunta 5- ¿Los Recreos Interactivos te han ayudado a cambiar las actitudes con tu familia, con tus compañeros y con tus profesores?</p> <p>Pregunta 5- ¿Se han identificado cambios de actitudes en los estudiantes con la aplicación de los Recreos Interactivos?</p>
				<p>Motivación en el aprendizaje.</p>	<p>El término motivación hace alusión al aspecto en virtud del cual el sujeto vivo es una realidad auto dinámica. La motivación hace que el sujeto se comporte de una determinada manera teniendo en sí mismo el principio de su propio movimiento.</p>	<p>Pregunta 6-¿Los recreos interactivos te han ayudado a tomar mayor responsabilidad en las actividades académicas dentro del aula? Cuestionario Estudiantes.</p> <p>Pregunta 6- ¿Consideras que con la implementación de los Recreos Interactivos estimula la motivación del estudiante en el aprendizaje de las actividades académicas? Cuestionario Docentes</p>

				Asume Responsabilidades Académica.	Aceptación de una obligación una responsabilidad, tomar conciencia que debe dejarse guiar por su maestro.	<p>Pregunta 7- ¿Crees que los Recreos Interactivos te han ayudado a mejorar las responsabilidades en: en las tareas ex aulas; participación en clases y en el cuidado de las pertenencias de la Institución? Cuestionario Estudiantes.</p> <p>Pregunta 7-¿Con los Recreos Interactivos se han mostrado cambios en las responsabilidades académicas en los estudiantes?</p>
Describir la incidencia de los Recreos Interactivos que contribuyen al mejoramiento de la convivencia en las relaciones docente- alumnos en la asignatura de Estudios	Los Recreos Interactivos inciden en el Mejoramiento de las Relaciones Docente- Alumnos en la Asignatura de Estudios Sociales y cívica.	<u>Independiente</u> Los recreos interactivos.	Es un espacio que posibilita la integración y el desarrollo de habilidades, destrezas y la vivencia de valores que fortalezcan su personalidad.	Relaciones Sociales	Las relaciones sociales son aquellas interacciones sociales que se encuentran reguladas por normas sociales entre dos o más personas, presentando cada una de ellas una posición social y desplegando un papel, establecen las pautas de la cultura de grupo y su transmisión a través del proceso de socialización, fomentando la percepción, la motivación, el aprendizaje y las creencias, relaciones: de amistad, familiares, laborales.	<p>Pregunta 8- ¿Te gustan las zonas de juegos de los Recreos Interactivos? Cuestionario Estudiantes.</p> <p>Pregunta 8- ¿Considera que los estudiantes han aceptado las diferentes zonas de juego de los Recreos Interactivos? Cuestionario Docentes</p>

Sociales y cívica en el primer año de Bachillerato General.		Dependiente Inciden en el mejoramiento de las relaciones docente alumnos en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica.	Son las relaciones que se desarrollan de la actitud dentro y fuera del aula, en particular se le atribuye al estilo determinante del clima del aula, además de las relaciones e interacciones, como el posicionamiento personal ante el trato con los demás y a los mecanismos de comunicación que existan entre los involucrados.	Valores Morales.	Son un conjunto de pautas que la sociedad establece para las personas en las relaciones sociales.	<p>Pregunta 9- ¿Considera que las zonas de juegos de los Recreos Interactivos promueven los valores morales? Cuestionario Estudiantes.</p> <p>Pregunta 9- ¿Se promueve los valores morales durante el desarrollo de los Recreos Interactivos? Cuestionario Docentes.</p>
				Relaciones docente alumno.	El entusiasmo del profesor, el clima que reina en la clase, las buenas relaciones entre los miembros, alumnos y profesor o entre los mismos alumnos, el gusto por acudir a clase, etc.	<p>Pregunta 10- ¿Con la implementación de los Recreos Interactivo considera usted que ha mejorado las relaciones docente-alumno? Cuestionario Estudiantes.</p> <p>Pregunta 10- ¿ Se han logrado identificar cambios en la relación docente alumno con la implementación de los Recreos Interactivos? Cuestionario Docentes.</p>

				<p>Clima favorable.</p>	<p>los distintos productos educativos conjunto de características psicosociales de un centro Educativo, determinado por todos aquellos factores o elementos estructurales, personales.</p>	<p>Pregunta 11-¿Para usted, con la implementación de los recreos interactivos se ha reflejado un clima favorable en el tiempo del recreo? Cuestionario Estudiantes.</p> <p>Pregunta 11- ¿ Se promueve un clima favorable durante el desarrollo de los Recreos Interactivos? Cuestionario Docentes</p>
				<p>Comunicación eficiente.</p>	<p>Una comunicación eficiente es donde se puede coordinar, enseñar, aceptar, dirigir... pero sobre todo lograr un clima propicio para que nuestras acciones nos conduzcan a lo que realmente buscamos.</p>	<p>Pregunta 12-¿Consideras que los Recreos Interactivos te han ayudado a mejorar la Comunicación con los docentes, personal administrativo y con los demás compañeros?</p> <p>Pregunta 12-¿ Con la implementación de los Recreos Interactivos, se han mejorado la comunicación con los docentes, personal administrativo y entre los estudiantes?</p>

				Respeto mutuo.	El respeto mutuo implica la aceptación del otro, pero como no basta aceptarlo, es necesario tenerlo en cuenta, considerarlo como sujeto, como persona. Y que eso sea recíproco, que ambas partes se reconozcan como sujetos y como personas.	<p>Pregunta 13-¿Con la implementación de los Recreos Interactivos que tanto se ha impulsado el respeto mutuo entre los estudiantes? Cuestionario Estudiantes.</p> <p>Pregunta 13-¿Con la implementación de los Recreos Interactivos se trabaja para lograr el respeto mutuo de los estudiantes? Cuestionario Docentes.</p>
Verificar los procesos de los Recreos Interactivos que favorecen el Trabajo Cooperativo entre los Estudiantes en el Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica.	Los Procesos de los Recreos Interactivos favorece el Trabajo Cooperativo entre los Estudiantes.	<u>Independiente</u> Los procesos de los recreos Interactivos	Los recreos interactivos es un espacio que posibilita a las y los estudiantes su integración y el desarrollo de habilidades, destrezas y la vivencia de valores que fortalezcan su personalidad.	Fases de desarrollo del proyecto.	Son los momentos en que se desarrolla toda la parte de elaboración control evaluación de las diferentes actividades desde un inicio hasta el cierre del proyecto.	<p>Pregunta 14- ¿Con la implementación de los Recreos Interactivos, te ha interesado a que siga desarrollando el proyecto en la Institución? Cuestionario Estudiantes.</p> <p>Pregunta 14-¿Se identifican nuevos cambios desde la implementación del proyecto hasta la fase actual de desarrollo de los Recreos Interactivos? Cuestionario Docentes.</p>

		<p><u>Dependiente</u> Favorecen el trabajo cooperativo entre los estudiantes de la asignatura de estudios sociales y cívica.</p>	<p>Trata de organizar las actividades dentro y fuera del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje.</p>	<p>Trabajo Cooperativo.</p>	<p>Es el trabajo en común llevado a cabo por parte de un grupo de trabajo, o de personas o entidades mayores hacia un objetivo compartido, generalmente usando métodos también comunes, en lugar de trabajar de forma separada.</p>	<p>Pregunta 15- ¿Consideras que los Recreos Interactivos te han potencializado el trabajo cooperativo en tiempo de recreo y en el aula? Cuestionario estudiantes.</p> <p>Pregunta 15- ¿Considera usted que los Recreos Interactivos potencializa el trabajo cooperativo en el tiempo de recreo y aula?</p> <p>Cuestionario Docentes</p>
				<p>Técnicas grupales en la asignatura</p>	<p>Las técnicas representan un conjunto de actividades ordenadas y articuladas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura</p>	<p>Pregunta 16- ¿Consideras que con la implementación de los Recreos Interactivos ha motivado a los docentes a realizar técnicas grupales en la asignatura que imparten?</p> <p>Pregunta 16- ¿En su consideración con los Recreos Interactivos se han estimulado la implementación de técnicas grupales por parte de los docentes en el desarrollo de la clase?</p>

CAPITULO IV

ANÁLISIS E

INTERPRETACIÓN DE

RESULTADOS

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En el siguiente Capítulo, se desarrolla el procesamiento de la información, presentando los datos obtenidos de las variables en estudio y se muestran los análisis de cada uno de ellos, obtenidos mediante los instrumentos que se aplicaron y que sustentan la investigación.

El procedimiento a seguir en este capítulo es de acuerdo a los ítems de cada cuestionario aplicado a los sujetos de investigación, cada uno arrojó datos necesarios para el análisis y comprobación de las hipótesis.

4.1 Presentación global de los datos

A continuación se presenta los datos obtenidos en el proceso de aplicación de los instrumentos, los ítems que fueron formulados de acuerdo de los indicadores de la variable independiente y de la variable dependiente, posteriormente los datos son tabulados y presentados en la gráfica y se detalla el análisis e interpretación por cada ítem.

4.1.1 Análisis e Interpretación de Datos de la Guía de Cuestionario dirigida a los Estudiantes.

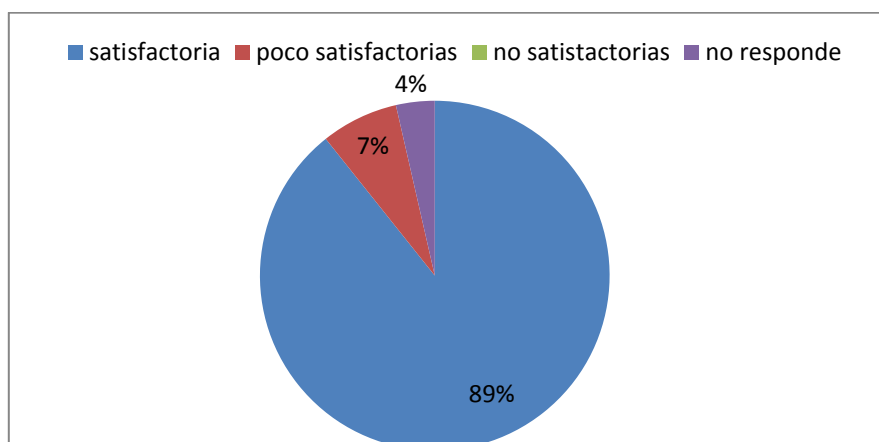
Pregunta 1:

¿Cómo Consideras tu participación en las actividades desarrolladas durante los recreos Interactivos?

Tabla N° 1

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	25	89%
B) Poco Satisfactoria	2	7%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	4%
Total	28	100%

Grafico N° 1



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 89% de los alumnos encuentran satisfactorio la participación en las actividades desarrolladas durante los recreos interactivos, un 7% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 4% no responde

Interpretación

En el grafico 1, se muestra que el grado de participación de los estudiantes en las actividades desarrolladas durante los recreos interactivos es satisfactorio pues las actividades van desde la zona de pintura, zona de lectura, zona de juegos de ajedrez abriendo oportunidades variadas y de interés para el involucramiento de los estudiantes del Primero General, en estos espacios se detalla algunas actitudes y valores que se trabajan de forma intrínseco desde las diferentes actividades.

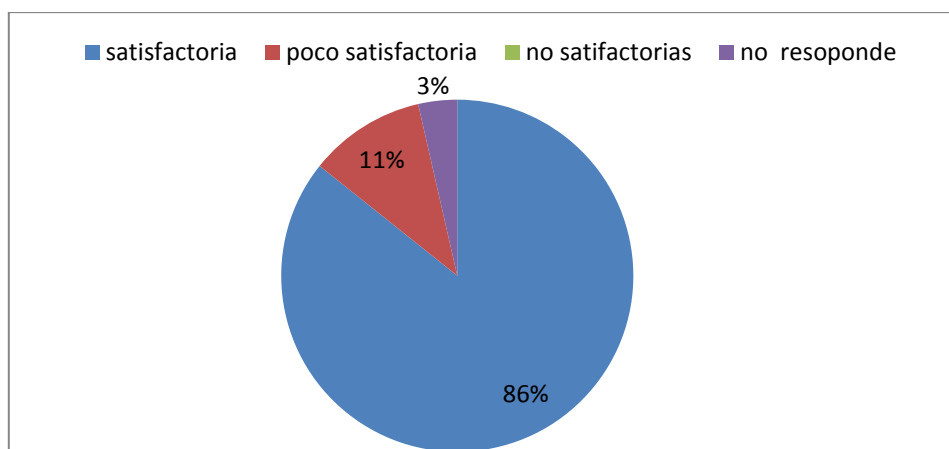
Pregunta 2:

¿Consideras las actividades que se desarrollan en los Recreos Interactivos le han beneficiado en su aprendizaje?

Tabla N° 2

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	24	86%
B) Poco Satisfactoria	3	11%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	3%
Total	28	100%

Gráfico N° 2



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 86% de los alumnos encuentran satisfactorio la participación en las actividades desarrolladas durante los recreos interactivos, un 11% encuentran poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 3% de los alumnos no responde.

Interpretación

En el gráfico 2, se presencia el grado de consideración satisfactorio de las actividades de los recreos interactivos en el beneficio de los aprendizajes de los estudiantes, por lo cual se da entre ver el vínculo que existe en el proyecto con el desarrollo de lo académico que la institución educativa impulsa, pues siendo parte del Proyecto Curricular del Centro debe de responder al favorecimiento de los aprendizajes, pero es necesario además identificar el grado de estudiantes que respondieron poco satisfactorio, por si fuera necesario replantear estrategias en el proyecto a fin adecuar más el proyecto con las actividades académica.

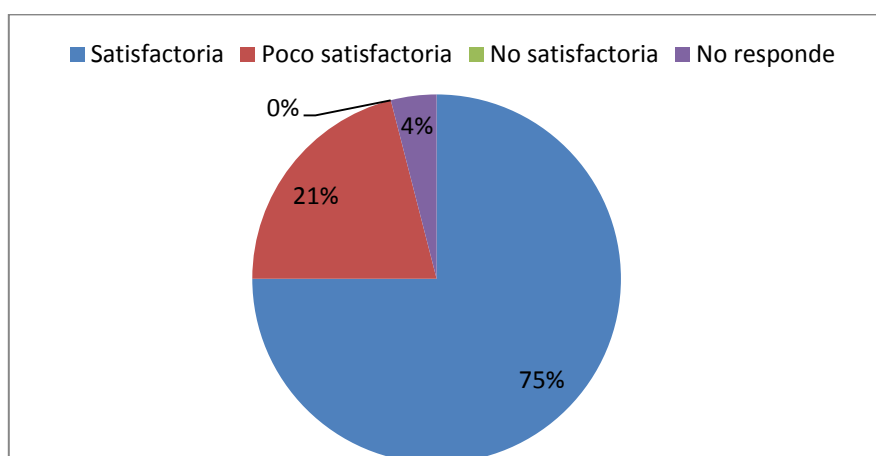
Pregunta 3:

¿Los Recreos Interactivos influyen en mejorar tus notas en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica?

Tabla N° 3

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	21	75%
B) Poco Satisfactoria	6	14%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	0%
Total	28	100%

Grafico N°3



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 75% de los alumnos encuentran satisfactoria la participación en las actividades desarrolladas durante los recreos interactivos, un 21% de los alumnos encuentran poco satisfactoria la participación de las actividades que se desarrollan en los recreos, un 4% no satisfactoria, y un 0% de los alumnos no responde.

Interpretación

En el gráfico 3, refleja la opinión favorable de los estudiantes en ver satisfactorio los recreos interactivos en cuanto influyen en mejorar las notas en la asignatura de estudio sociales y cívica, pero es de mencionar que cierto grado de estudiantes ven poco satisfactorio que estén teniendo buenas notas en dicha materia esto puede ser que genere más espacios en las zona de juego para lograr vincular algunas materias base en las actividades de los recreos dirigidos, a fin de favorecer el rendimiento académico de los estudiantes.

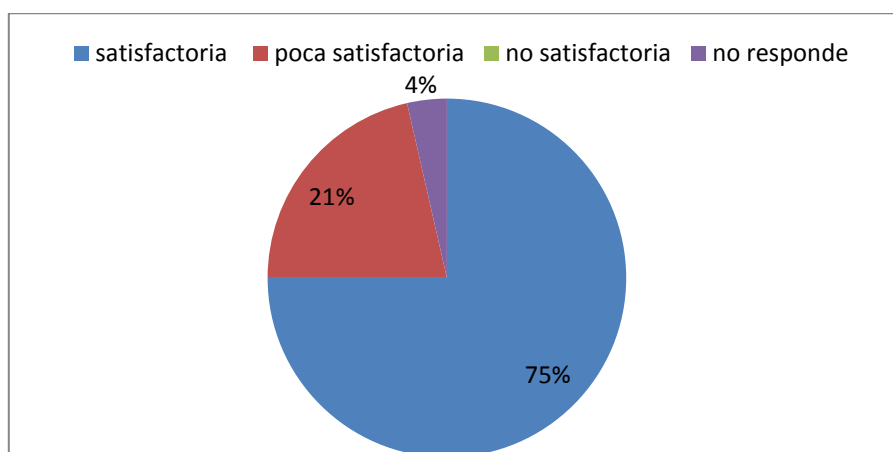
Pregunta 4:

¿Cómo consideras el tiempo asignado para realizar las actividades de los Recreos Interactivos?

Tabla N° 4

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	21	75%
B) Poco Satisfactoria	6	21%
C) No Satisfactoria	0	0
D) No Responde	1	4%
Total	28	100%

Gráfico N° 4



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 75% de los alumnos encuentran satisfactorio la participación en las actividades desarrolladas durante los recreos interactivos, un 21% encuentran poco satisfactoria, la participación en actividades que se desarrollan en los recreos, un 0% encuentran no satisfactoria, y un 4% de los alumnos no responde.

Interpretación

El gráfico 4, muestra el grado de organización del tiempo que los estudiantes ven en los recreos interactivos para la realización de las actividades esto está a cargo al equipo coordinador donde están docentes y el director del instituto educativo, ante esto la mayoría de los estudiantes responden favorablemente, pero hay un número significativo que se muestra poco satisfactorio por lo cual es de tomar en cuenta y poder revisar la estructura del tiempo en las diferentes actividades a fin de poder armonizar las diferentes actividades del proyecto.

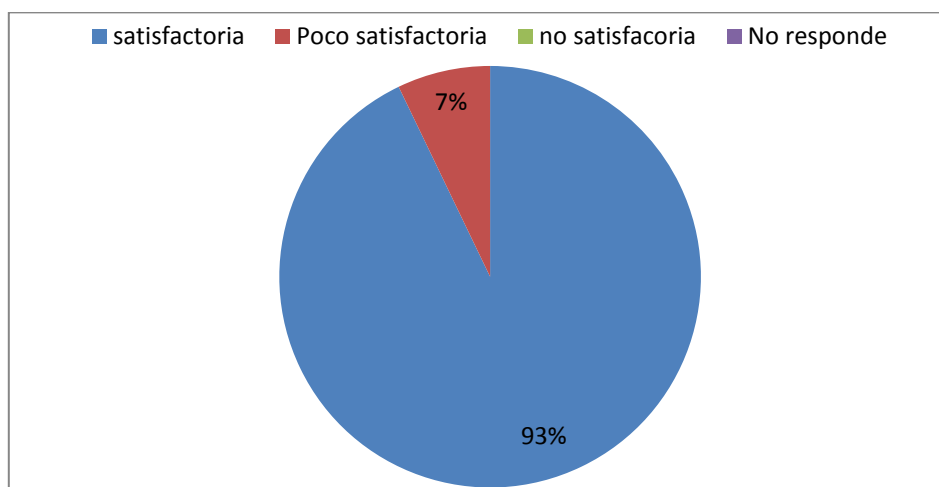
Pregunta 5:

¿Los Recreos Interactivos te han ayudado a cambiar las actitudes con tu familia, con tus compañeros y con tus profesores?

Tabla Nº 5

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	26	93%
B) Poco Satisfactoria	2	7%
C) No Satisfactoria	0	0
D) No Responde	0	0
Total	28	100%

Gráfico Nº 5



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 93% de los alumnos encuentran satisfactorio la participación en las actividades desarrolladas durante los recreos interactivos, un 7% encuentran poco satisfactoria, la participación en las actividades desarrolladas en los recreos un 0% responden no satisfactoria la participación en actividades que se desarrollan durante los recreos y un 0% de los alumnos no responde.

Interpretación

En el gráfico 5, se refleja que la mayoría de estudiantes considera que con los recreos interactivos favorece al cambio de actitudes con la familia, los compañeros de clases y los docentes del Instituto Escolar pues es uno de los objetivos planteados en el proyecto, lograr un ambiente agradable y convivencia armónica en el centro educativo y con la comunidad, por eso la mayoría de las actividades desarrolladas potencializan el cambio de actitud favorable de los estudiantes.

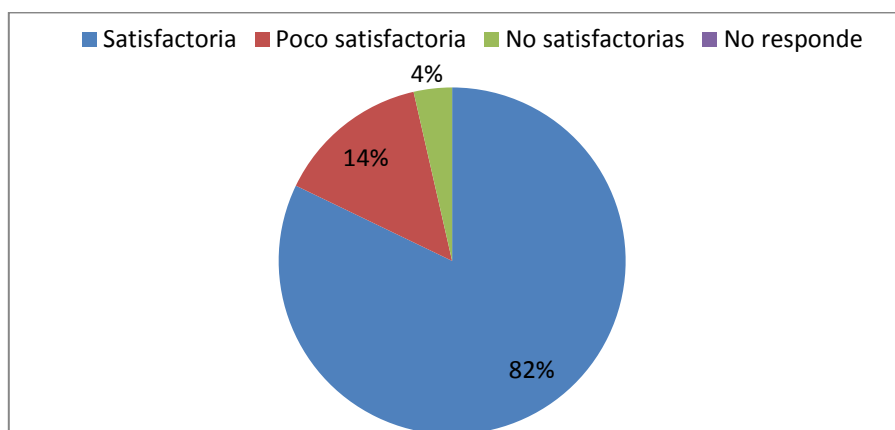
Pregunta 6:

¿Los recreos interactivos te han ayudado a tomar mayor responsabilidad en las actividades académicas dentro del aula?

Tabla Nº 6

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	23	82%
B) Poco Satisfactoria	4	14%
C) No Satisfactoria	1	4%
D) No Responde	0	0%
Total	28	100%

Gráfico Nº 6



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 82% de los alumnos encuentran satisfactoria, la ayuda de los recreos interactivos la hora de tomar mayor responsabilidad en las actividades académicas dentro del aula un 14% encuentran poco satisfactoria, la ayuda de los recreos interactivos a la hora de tomar responsabilidades académicas, un 4% de los alumnos encuentran no satisfactoria la ayuda de los recreos interactivos en la toma de responsabilidades en las actividades académicas y un 0% no responde.

Interpretación

La grafica 6, demuestra la cantidad mayoritaria de estudiantes que ven con un grado de satisfacción el proyecto de recreos interactivo en el favorecimiento de tomar responsabilidades en las actividades académicas dentro del aula, es decir se sienten motivados para el aprendizaje, por el cual el proyecto está favoreciendo el actuar de los estudiantes en cuanto a los aprendizajes.

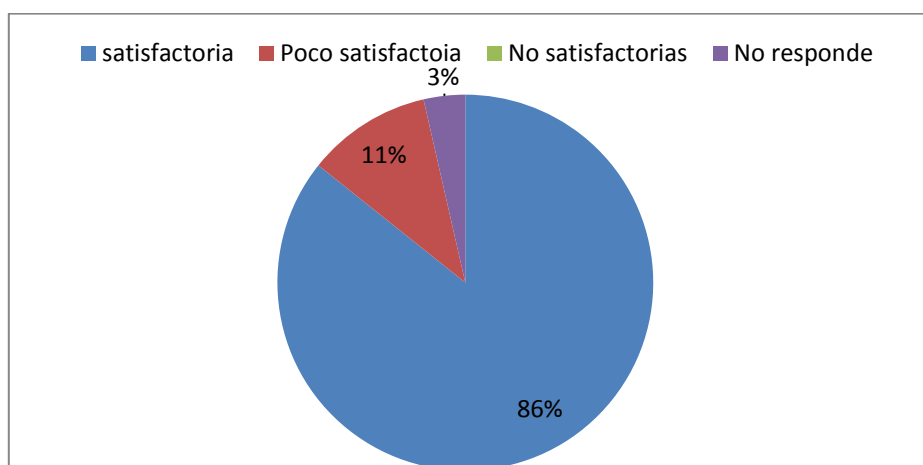
Pregunta 7:

¿Crees que los Recreos Interactivos te han ayudado a mejorar las responsabilidades en: en las tareas ex aulas; participación en clases y en el cuidado de las pertenencias de la Institución?

Tabla N° 7

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	24	86%
B) Poco Satisfactoria	3	11%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	3%
Total	28	100%

Grafico N°7



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 86% de los alumnos encuentran satisfactorio que los Recreos Interactivos han ayudado a mejorar las responsabilidades en las tareas ex aulas; participación en clases y en el cuidado de las pertenencias de la Institución, mientras que un 11% de los alumnos responden poco satisfactoria, que los recreos interactivos les han ayudado a mejorar las responsabilidades en las tareas, la participación en clases y el cuidado de las pertenencias de la institución, un 0% respondió no satisfactoria, y un 3% de los alumnos no responde.

Interpretación

En el gráfico 7, los estudiantes encuestados han respondido en su mayoría que los recreos interactivos potencializan en la mejora de las responsabilidades académica ya sea en el las tareas ex aulas, participa en clases, entre otras.

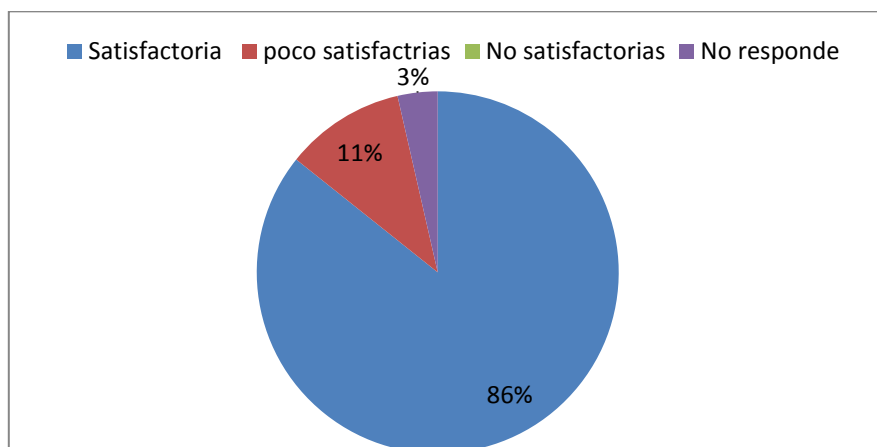
Pregunta 8:

¿Te gustan las zonas de juegos de los Recreos Interactivos?

Tabla N° 8

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	24	86%
B) Poco Satisfactoria	3	11%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	3%
Total	28	100%

Grafico N° 8



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 86% de los alumnos encuentran satisfactorio respondiendo que les gusta las áreas de juegos de los Recreos Interactivos un 11% de los alumno encuentran poco satisfactoria, las áreas de los recreos interactivos un 0% no satisfactoria, y un 4% de los alumnos no responde.

Interpretación

En el grafico 8, los estudiantes encuestados reflejan en su mayoría la aceptación de las áreas de juego que implementan el proyecto de recreos interactivos es decir las zonas de juego como: zona de pintura, zona de lectura, zona de juego de ajedrez de esto depende de la funcionalidad del proyecto pues este está dirigido para la aceptación y satisfacción de las necesidades de los estudiantes.

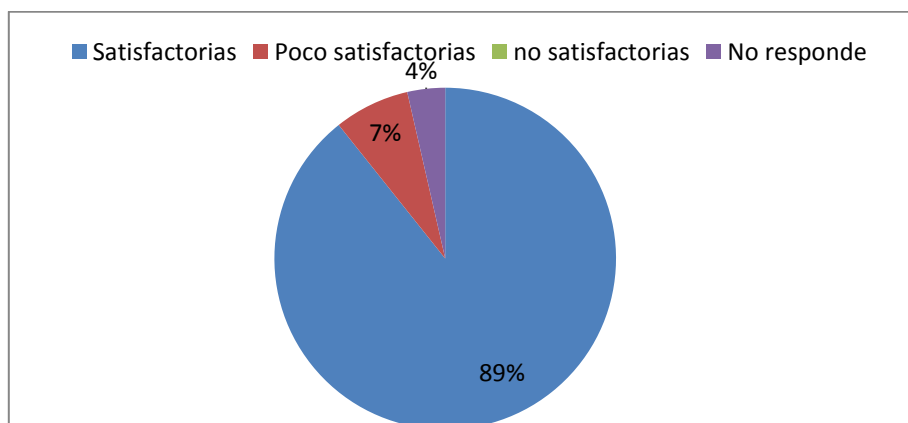
Pregunta 9:

¿Considera que las zonas de juegos de los Recreos Interactivos promueven los valores morales?

Tabla N° 9

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	25	89%
B) Poco Satisfactoria	2	7%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	4%
Total	28	100%

Grafico N° 9



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 89% de los alumnos encuentran satisfactorio, que las áreas de los recreos interactivos promueven los valores morales, un 7% responde poco satisfactoria que los recreos interactivos promuevan los valores morales un 0% no satisfactoria, y un 4% de los estudiantes no responde.

Interpretación

En el grafico 9, los estudiantes encuestados detallan en su mayoría que las áreas de juego de los recreos interactivos promueven los valores morales en las diferentes áreas de juego, entre los cuales podemos mencionar: Comunicación, tolerancia, solidaridad, respeto, responsabilidad, aprender, laboriosidad, perseverancia, cooperativismo, carácter, esto ayuda mucho el poder crear un ambiente más armónico dentro de la Institución educativa y en la comunidad en general.

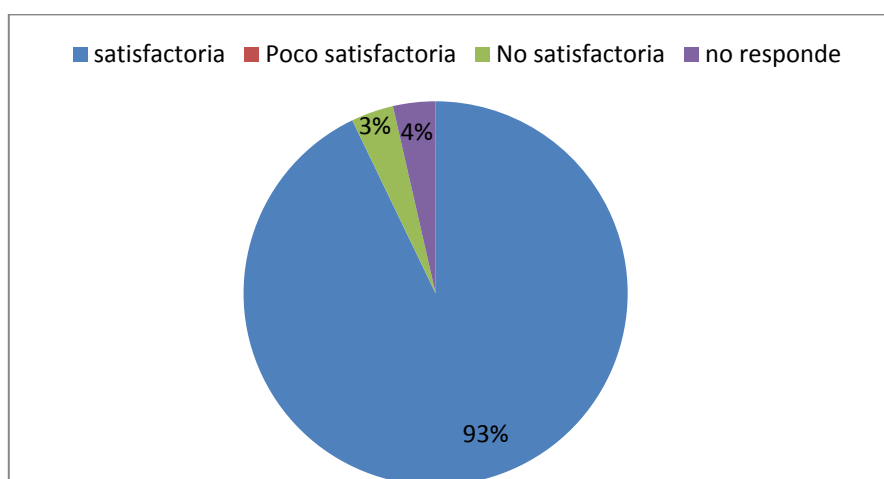
Pregunta 10:

¿Con la implementación de los Recreos Interactivo considera usted que ha mejorado las relaciones docente-alumno?

Tabla N° 10

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	26	93%
B) Poco Satisfactoria	0	0%
C) No Satisfactoria	1	3%
D) No Responde	1	4%
Total	28	100%

Grafico N° 10



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 93% de los alumnos encuentran satisfactorio ya que consideran que con la implementación de los recreos interactivos ha mejorado las relaciones entre docente-alumnos, un 0% poco satisfactoria, un 3% consideran no satisfactoria que los recreos interactivos han mejorado las relaciones entre docente-alumno y un 4% de los estudiantes no responde.

Interpretación

La grafica 10, refleja que la mayoría de los estudiantes encuestados menciona tener mejor relación entre docente y alumnos con la aplicación del proyecto recreos interactivos, pues la mayoría de actividades realizadas en el desarrollo del recreo interactivo son presenciadas por los docentes de la institución, esto facilita la interacción de los estudiantes y docentes en un ambiente externo al aula, logrando con esto se mejore la confianza, la cooperación y la aceptación del cuerpo docente por parte de los estudiantes.

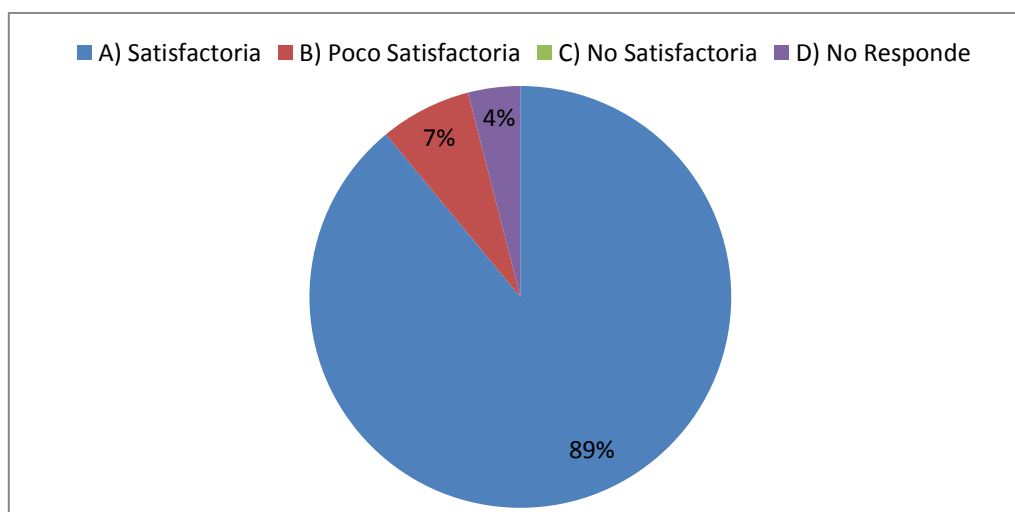
Pregunta 11:

¿Para usted, con la implementación de los recreos interactivos se ha reflejado un clima favorable en el tiempo del recreo?

Tabla N°11

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	25	89%
B) Poco Satisfactoria	2	7%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	4%
Total	28	100%

Gráfico N° 11



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 89% de los alumnos encuentran satisfactorio que con la implementación de los recreos interactivos se ha reflejado un clima favorable en el tiempo del recreo, un 7% considera poco satisfactoria que se ha reflejado un clima favorable en el tiempo del recreo, un 0% no satisfactoria, y un 4% de los estudiantes no responde.

Interpretación

El gráfico 11, demuestra que la mayoría de estudiantes encuentra con un grado de satisfacción el clima favorable en el tiempo de los recreos interactivos, al ser uno de los objetivos trazados en el proyecto debe de ser tratado a fin de mantener el clima favorable para los aprendizajes, la convivencia, la cooperación, entre otras capacidades necesarias para la actuación del centro.

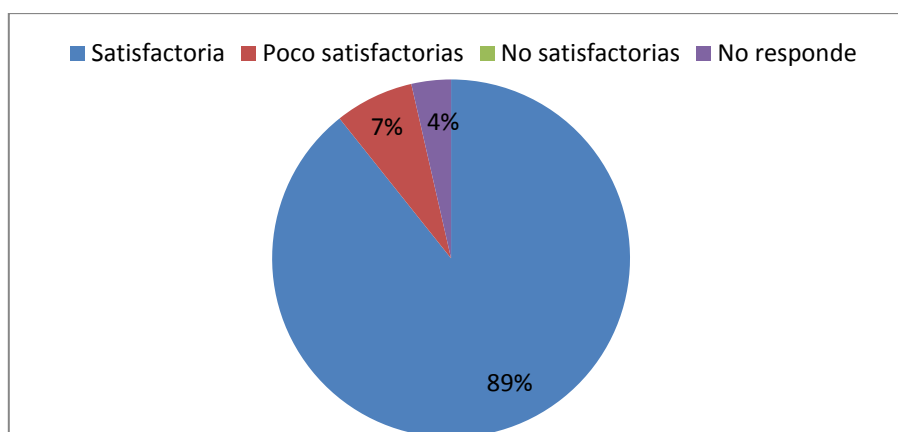
Pregunta 12:

¿Consideras que los Recreos Interactivos te han ayudado a mejorar la Comunicación con los docentes, personal administrativo y con los demás compañeros?

Tabla N° 12

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	25	89%
B) Poco Satisfactoria	2	7%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	4%
Total	28	100%

Grafico N° 12



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 89% de los alumnos encuentran satisfactorio que con los recreos interactivos han ayudado a mejora la comunicación con los docentes, personal administrativo y con los demás compañeros un 7% encuentra poco satisfactoria que los recreos interactivos han mejorado la comunicación con los docentes, personal administrativo y población estudiantil, un 0% no satisfactoria, y un 4 de los estudiantes no responde.

Interpretación

El grafico 12, muestra que la mayoría de estudiantes de encuestados aceptan la mejoría de la comunicación eficiente de docentes, personal administrativo y con los demás compañeros de la institución educativa pues el propósito del proyecto es crear esos mecanismos de comunicación eficiente para la mejora de los aprendizajes y el desarrollo académico de la institución.

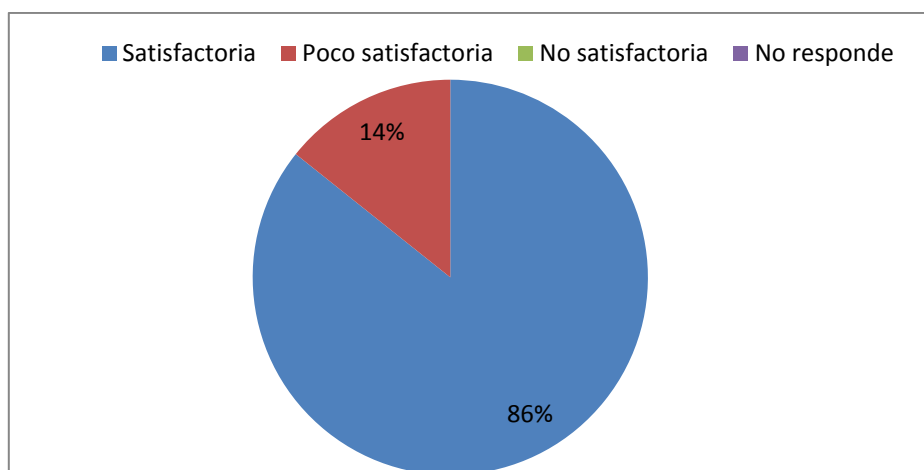
Pregunta 13:

¿Con la implementación de los Recreos Interactivos que tanto se ha impulsado el respeto mutuo entre los estudiantes?

Tabla N° 13

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	24	86%
B) Poco Satisfactoria	4	14%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	28	100%

Gráfico N° 13



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 86% de los alumnos encuentran satisfactorio que con la implementación de los Recreos Interactivos se han impulsado el respeto mutuo entre los estudiantes, un 14% considera poco satisfactoria que se ha impulsado el respeto mutuo con los recreos interactivos, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

En la gráfica 13, los estudiantes entrevistados muestran mayor atención en la satisfacción en el respeto mutuo entre los mismos estudiantes, esto genera un ambiente agradable, en las horas de que dura el recreo, favoreciendo los aprendizajes y el desarrollo académico de los estudiantes.

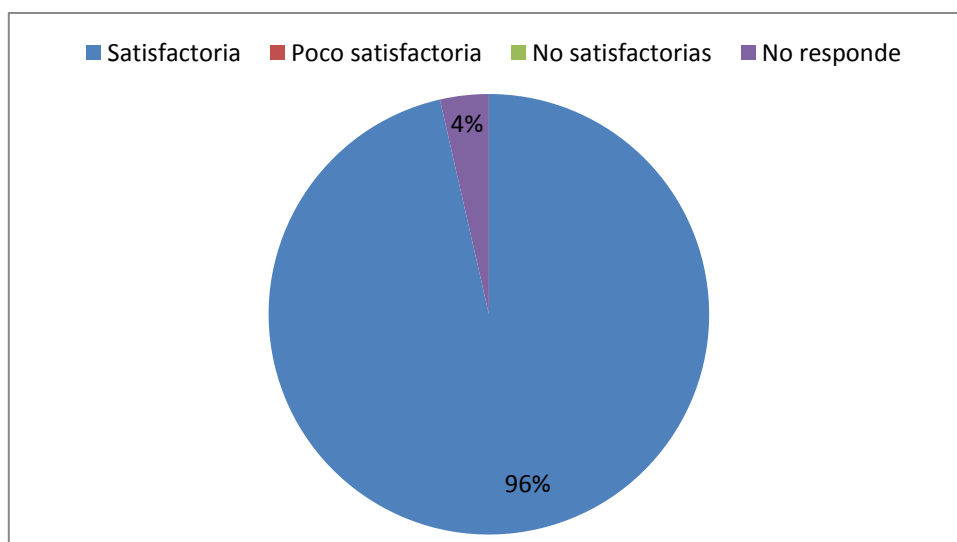
Pregunta 14:

¿Con la implementación de los Recreos Interactivos, te ha interesado a que siga desarrollando el proyecto en la Institución?

Tabla N° 14

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	27	96%
B) Poco Satisfactoria	0	0%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	4%
Total	28	100%

Grafico N° 14



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 96% de los alumnos consideran satisfactorio que se siga desarrollando el proyecto de los recreos interactivos en la institución un 0% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 4% de los alumnos no responde.

Interpretación

En el grafico 14, se analiza que la mayoría de estudiantes opinan que es satisfactorio el interés en el desarrollo de los Recreos Interactivos en la Institución, pues depende mucho de la operatividad y coordinación que la institución y el equipo que ejecuta del proyecto disponga para el buen desarrollo del mismo, con esto se comprueba que las fases del proyecto lleva un buen recorrido satisfaciendo las necesidades concretas de los estudiantes.

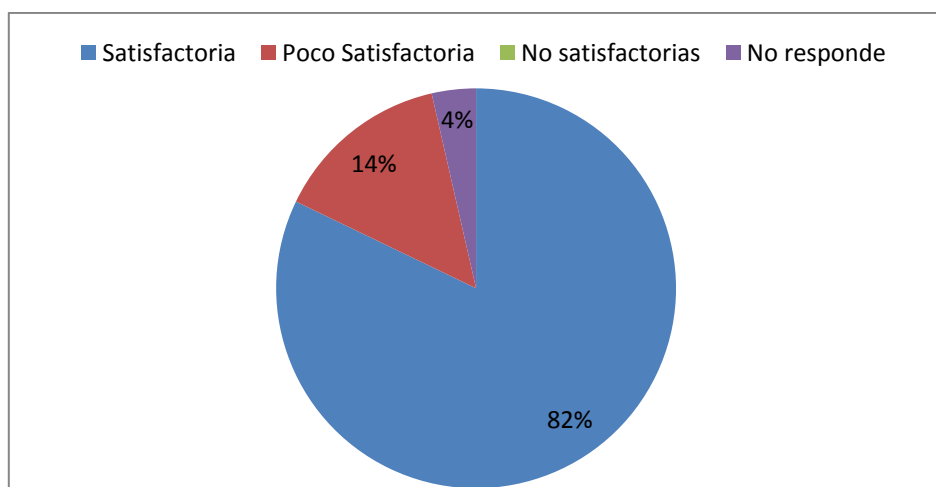
Pregunta 15:

¿Consideras que los Recreos Interactivos te han potencializado el trabajo cooperativo en tiempo de recreo y en el aula?

Tabla N° 15

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	23	82%
B) Poco Satisfactoria	4	14%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	4%
Total	28	100%

Grafico N° 15



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 82% de los alumnos encuentran satisfactorio que los Recreos Interactivos han potencializado el trabajo cooperativo en tiempo de recreo y en el aula, un 14% considera poco satisfactoria que los recreos interactivos han potencializado el trabajo cooperativo, un 0% no satisfactoria, y un 4% de los alumnos no responde.

Interpretación:

La grafica 15, los resultados obtenidos demuestra que la mayoría de estudiantes opinan que con los Recreos Interactivos han potencializado el trabajo cooperativo en tiempo de recreo y en el aula, pues con esto se ejecutan diferentes actividades que conllevan al trabajo en equipo y al cooperativismo entre el grupo de estudiantes y con los docentes creando un ambiente agradable y con oportunidades a fortalecer los diferentes aprendizajes.

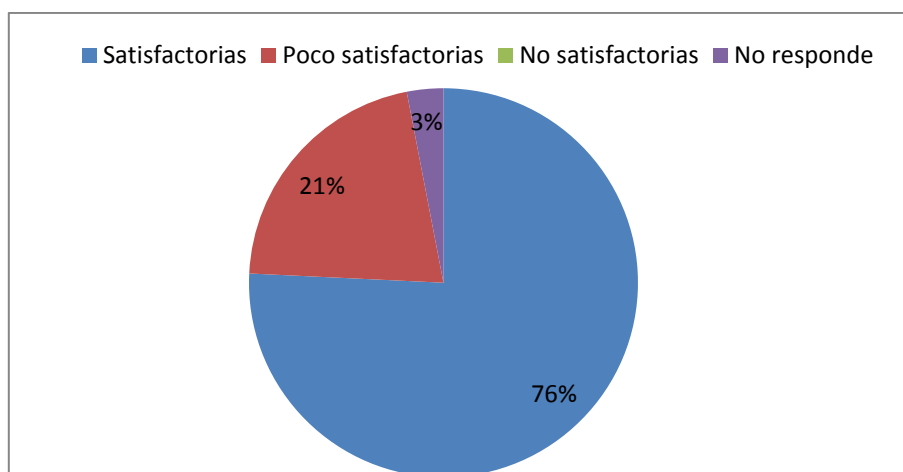
Pregunta 16:

¿Consideras que con la implementación de los Recreos Interactivos ha motivado a los docentes a realizar técnicas grupales en la asignatura que imparten?

Tabla N° 16

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	25	76%
B) Poco Satisfactoria	2	21%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	1	3%
Total	28	100%

Grafico N° 16



Análisis

Se muestra en la gráfica que el 76% de los alumnos encuentran satisfactorio, que con la implementación de los Recreos Interactivos han motivado a los docentes a realizar técnicas grupales en la asignatura que imparten, un 21% consideran poco satisfactoria, que los docentes estén motivados a realizar técnicas grupales un 0% no satisfactoria, y un 3% no responde.

Interpretación

En la gráfica 16, los estudiantes opinaron en su mayoría que si consideran que con la implementación de los Recreos Interactivos ha motivado a los docentes a realizar técnicas grupales en la asignatura que imparten, de esta forma actualizan las prácticas docentes, a la vez que las hacen más interactivas y dinámicas entre el grupo de estudiantes.

4.1.2 Análisis e Interpretación de Datos de la Guía de Cuestionario dirigida a los Docentes.

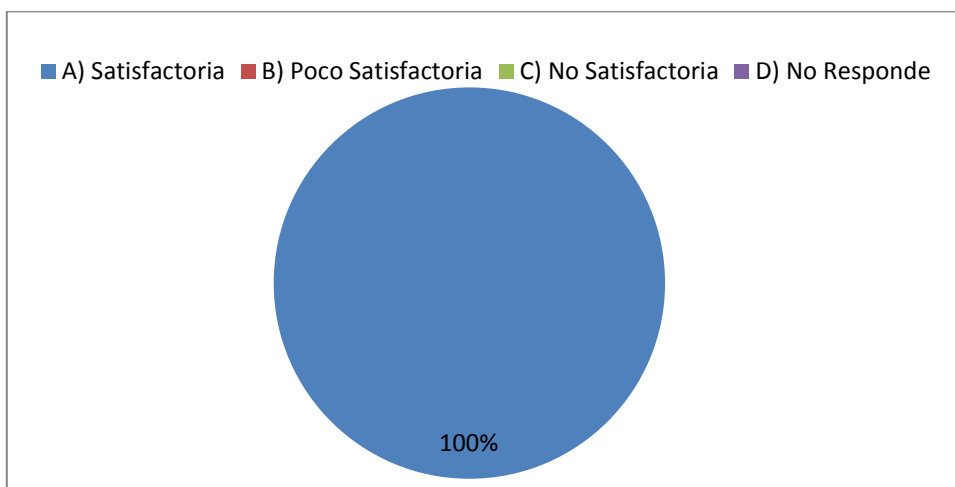
Pregunta 1:

¿Con la implementación de los Recreos Interactivos se ha notado el involucramiento de los estudiantes?

Tabla N° 17.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	4	100%
B) Poco Satisfactoria	0	0%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 17.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 100% de los Docentes encuentran satisfactorio la participación en las actividades desarrolladas durante los recreos interactivos, un 0% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Durante el cuestionario realizado a los cuatro Docentes, encuentran satisfactorio la participación en las actividades desarrolladas durante los recreos interactivos, ya que observan que los estudiantes se interesan por involucrarse a desarrollar cada una de las áreas o cada área que más les interesa de las que se les facilita en los recreos interactivos.

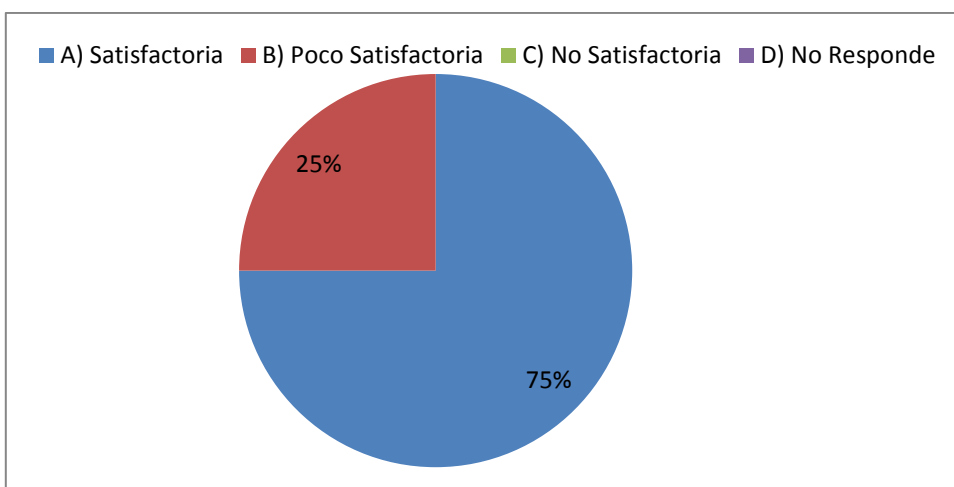
Pregunta 2:

¿Las actividades realizadas en los Recreos Interactivos inciden en el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla N° 18.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	3	75%
B) Poco Satisfactoria	1	25%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Grafico N° 18.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 75% de los docentes consideran satisfactorias las actividades que se realizan en los recreos interactivos, inciden en el aprendizaje de los estudiantes, un 25% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

De los tres docentes encuestados tres de cuatro optan que son satisfactorias las actividades que se realizan durante los recreos interactivos porque cada área tiene como el objetivo de reforzar el aprendizaje de acuerdo a cada una de las asignaturas.

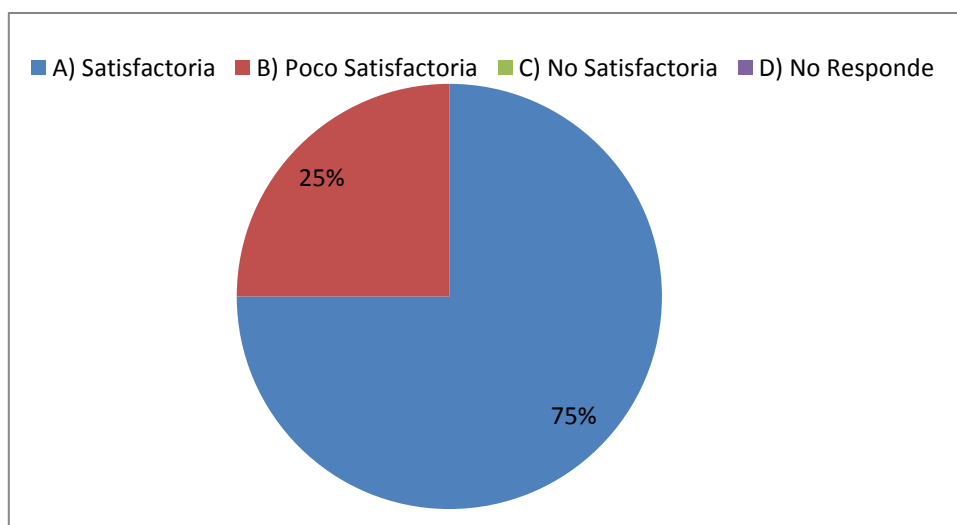
Pregunta 3:

¿Existen cambios notorios en el Rendimiento Académico en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica con relación a las actividades de los Recreos Interactivos?

Tabla N° 19.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	3	75%
B) Poco Satisfactoria	1	25%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 19.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 75% de los Docentes encuentran satisfactorio los cambios notorios en el rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica, un 25% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación.

Tres de los docentes consideran que existen cambios notorios en el rendimiento Académico en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica, dando una aceptación a las diferentes actividades que se desarrollan en los recreos interactivos buscando así que los estudiantes eleven su rendimiento académico reflejándolo en las notas obtenidas en cada trimestre.

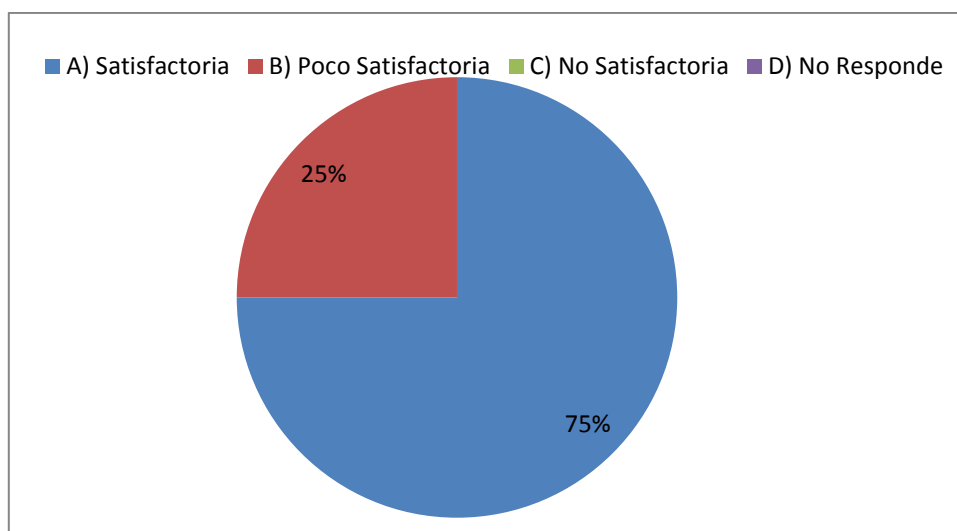
Pregunta 4:

¿Consideras que la organización del tiempo de las actividades que se desarrollan en los Recreos Interactivos es adecuada?

Tabla N° 20.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	3	75%
B) Poco Satisfactoria	1	25%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 20.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 75% de los Docentes encuentran satisfactorio la organización del tiempo de las actividades que se desarrollan en los Recreos Interactivos un 25% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Tres de los cuatro docentes consideran que la organización del tiempo de las actividades que se desarrollan en los recreos interactivos es adecuada porque buscando que la actividad sea llamativa y atractiva para los estudiantes.

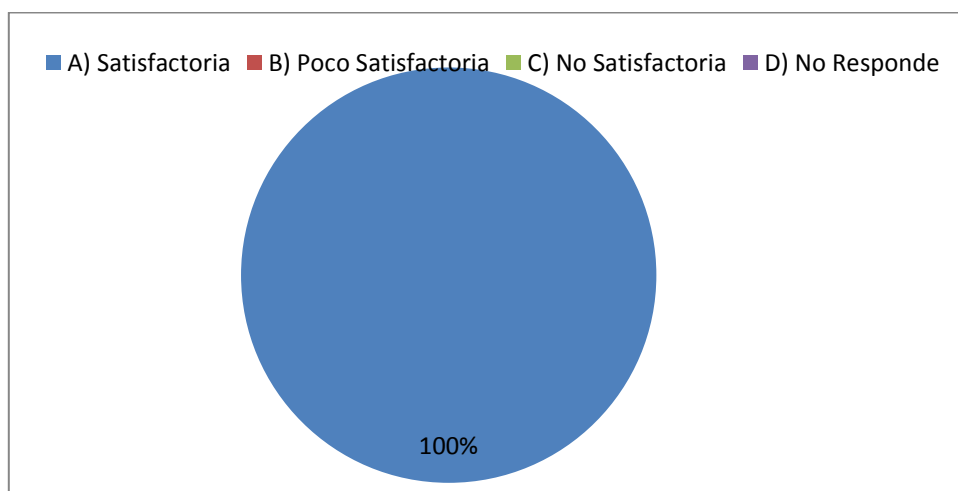
Pregunta 5:

¿Se han identificado cambios de actitudes en los estudiantes con la aplicación de los Recreos Interactivos?

Tabla N° 21.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	4	100%
B) Poco Satisfactoria	0	0%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 21.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 100% de los Docentes encuentran satisfactorio que se identifiquen cambios de actitudes en los estudiantes con la aplicación de los Recreos Interactivos un 0% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Los docentes consideran que se identifiquen cambios de actitudes en los estudiantes con la aplicación de los Recreos Interactivos, reflejándolo en el comportamiento durante la clase y los recreos.

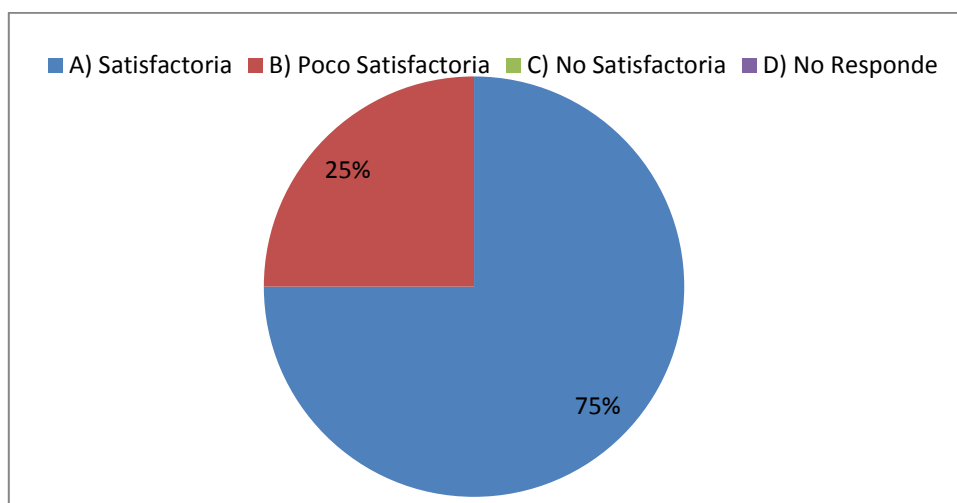
Pregunta 6:

¿Considera que con la implementación de los Recreos Interactivos estimula la motivación del estudiante en el aprendizaje de las actividades académicas?

Tabla N° 22.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	3	75%
B) Poco Satisfactoria	1	25%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 22.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 75% de los Docentes encuentran satisfactorio la implementación de los Recreos Interactivos estimula la motivación del estudiante en el aprendizaje de las actividades académicas 25% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Dos de los cuatro docentes Considera satisfactoria que con la implementación de los Recreos Interactivos se estimula la motivación del estudiante en el aprendizaje de las actividades académicas, ya que hay más participación por realizar las tareas ex aulas.

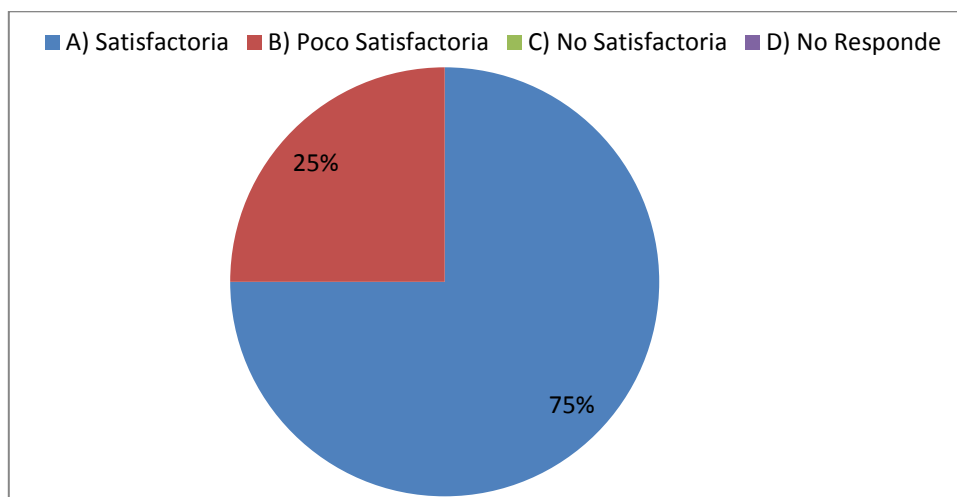
Pregunta 7:

¿Con los Recreos Interactivos se han mostrado cambios en las responsabilidades académicas en los estudiantes?

Tabla N° 23.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	3	67%
B) Poco Satisfactoria	1	33%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Grafico N° 23.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 75% de los Docentes encuentran satisfactorio que con los Recreos Interactivos se han mostrado cambios en las responsabilidades académicas en los estudiantes 25% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

De los cuatro docentes que se encuestaron consideran que con los Recreos Interactivos se han mostrado cambios en las responsabilidades académicas en los estudiantes.

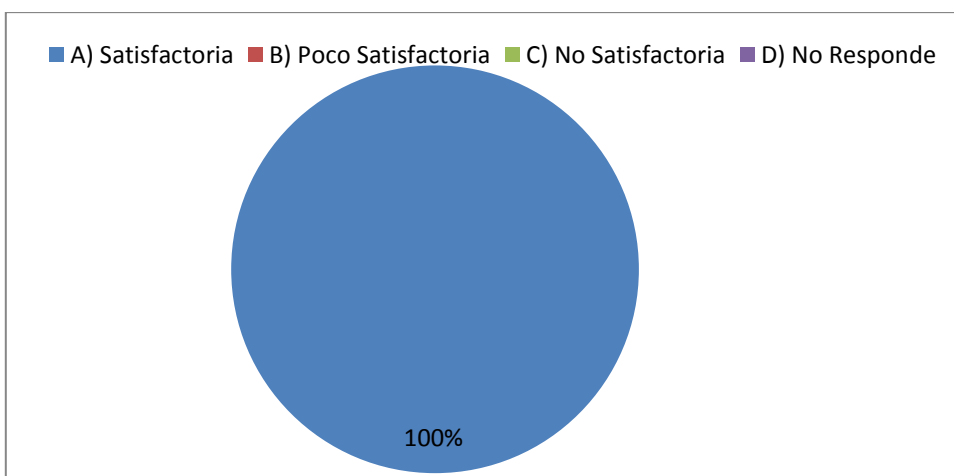
Pregunta 8:

¿Considera que los estudiantes han aceptado las diferentes zonas de juego de los recreos Interactivos?

Tabla N° 24.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	4	100%
B) Poco Satisfactoria	0	0%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 24.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 100% de los Docentes encuentran satisfactorio Considera que los estudiantes han aceptado las diferentes áreas de juego de los recreos Interactivos 0% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación.

Los cuatro docentes consideran que los estudiantes han aceptado las diferentes áreas de juego de los recreos Interactivos, ya que al haber varias áreas de entretenimiento, cada estudiante opta por el área que más le llama la atención.

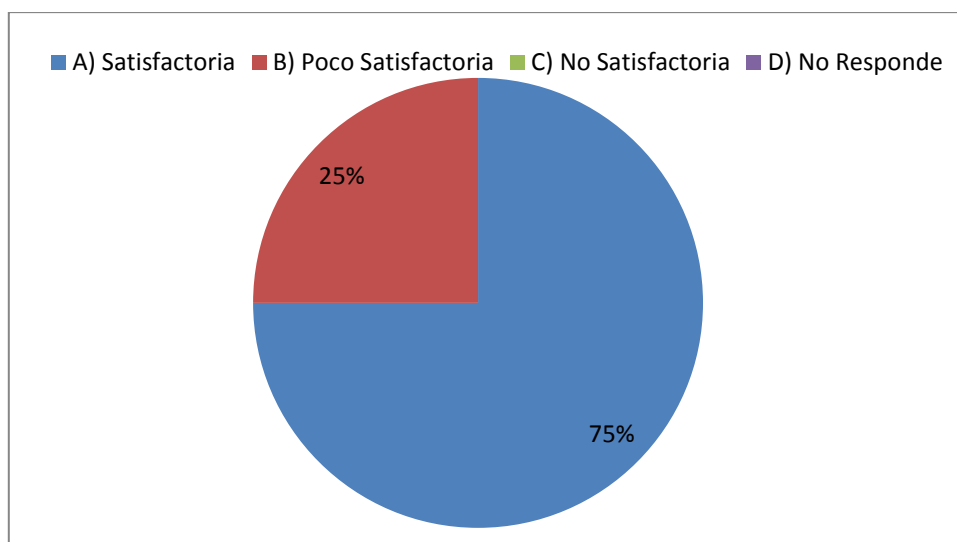
Pregunta 9:

¿Se promueven los valores morales durante el desarrollo de los Recreos Interactivos?

Tabla N° 25.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	3	75%
B) Poco Satisfactoria	1	25%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 25.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 75% de los Docentes encuentran satisfactorio se promueve los valores morales durante el desarrollo de los Recreos Interactivos 25% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Tres de los docentes considera que si se promueve los valores morales durante el desarrollo de los Recreos Interactivos. Manifiestan que a pesar de cómo se han perdido actualmente los valores en los jóvenes, en la institución aun todavía se han mantenido y se siguen fomentando en los recreos interactivos.

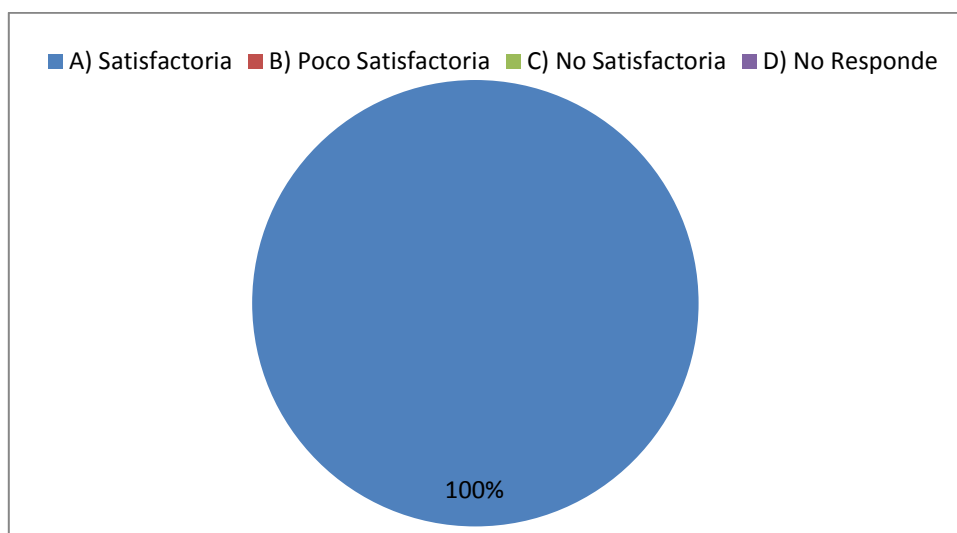
Pregunta 10:

¿Se han logrado identificar cambios en relación de docentes y alumnos con la implementación de los Recreos Interactivos?

Tabla N° 26.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	4	100%
B) Poco Satisfactoria	0	0%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Grafico N° 26.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 100% de los Docentes encuentran satisfactorio se han logrado identificar cambios en relación de docentes y alumnos con la implementación de los Recreos Interactivos 0% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Los docentes consideran de manera satisfactoria que Se han logrado identificar cambios en relación de docentes y alumnos con la implementación de los Recreos Interactivos.

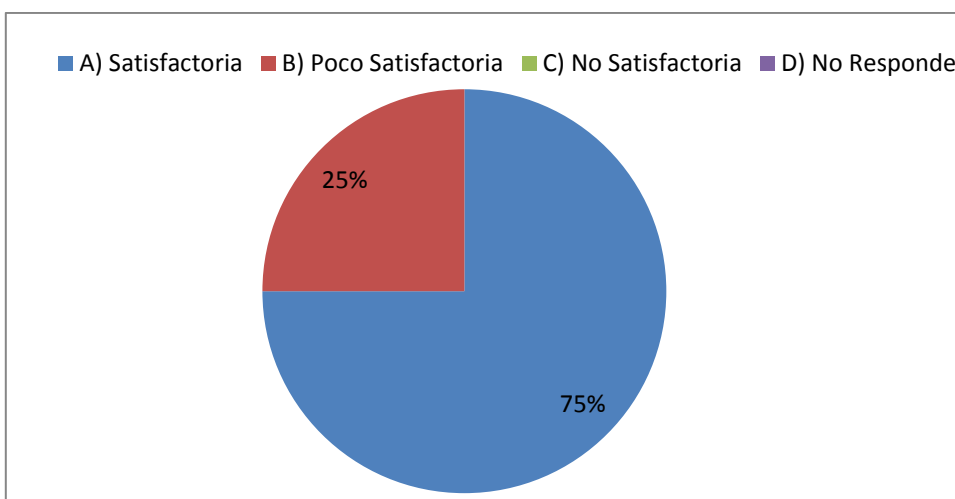
Pregunta 11:

¿Se promueve un clima favorable durante el desarrollo de los Recreos Interactivos?

Tabla N° 27.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	3	75%
B) Poco Satisfactoria	1	33%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 27.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 75% de los Docentes encuentran satisfactoria Se promueve un clima favorable durante el desarrollo de los Recreos Interactivos 25% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Los docentes se consideran satisfechos y manifiestan que se promueve un clima favorable durante el desarrollo de los Recreos Interactivos y a la vez también ayuda a tener un buen clima dentro y fuera de la institución.

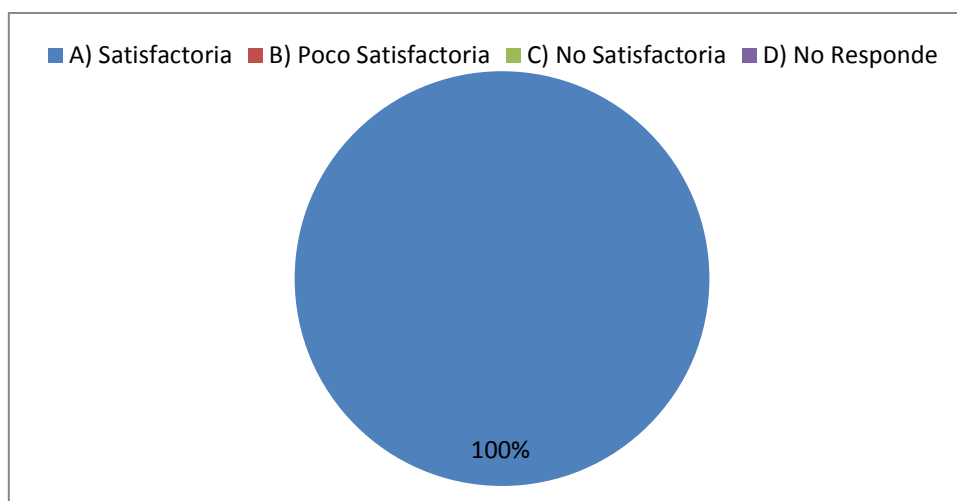
Pregunta 12:

¿Con la implementación de los Recreos Interactivos, ha mejorado la Comunicación con los docentes, personal administrativo y entre los estudiantes?

Tabla N° 28.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	4	100%
B) Poco Satisfactoria	0	0%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 28.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 100% de los Docentes encuentran satisfactoria la implementación de los Recreos Interactivos, ha mejorado la Comunicación con los docentes, personal administrativo y entre los estudiantes 0% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación.

Los docentes consideran que con la implementación de los Recreos Interactivos, ha mejorado la Comunicación con los docentes, personal administrativo y entre los estudiantes, tanto dentro y fuera de la institución.

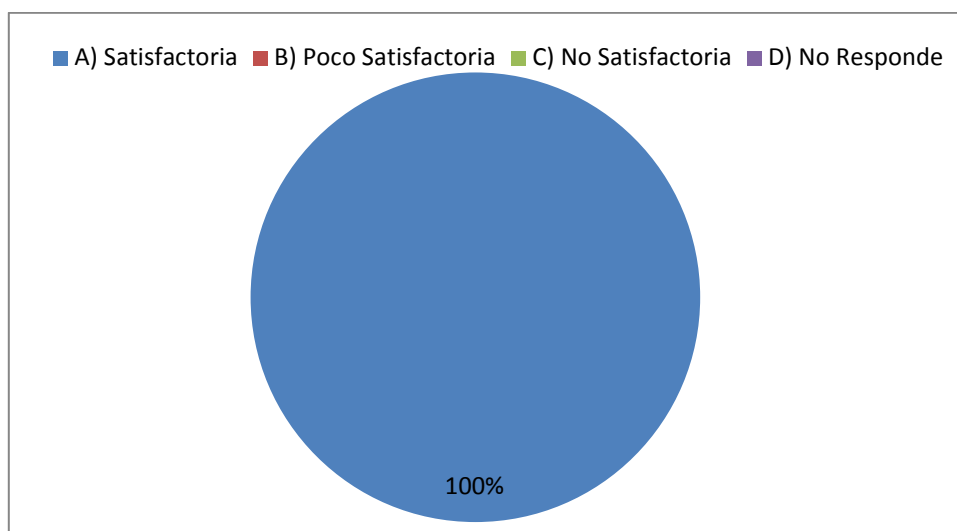
Pregunta 13:

¿Con la implementación de los Recreos Interactivos se trabaja para lograr el respeto mutuo de los estudiantes?

Tabla N° 29.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	4	100%
B) Poco Satisfactoria	0	0%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Grafico N° 29.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 100% de los Docentes se encuentran satisfactoria con la implementación de los Recreos Interactivos se trabaja para lograr el respeto mutuo de los estudiantes 0% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Los docentes consideran que con la implementación de los Recreos Interactivos, se trabaja para lograr el respeto mutuo de los estudiantes, ya que si se logra mantener ese buen valor ayudara a la superación personal y profesional de los estudiantes.

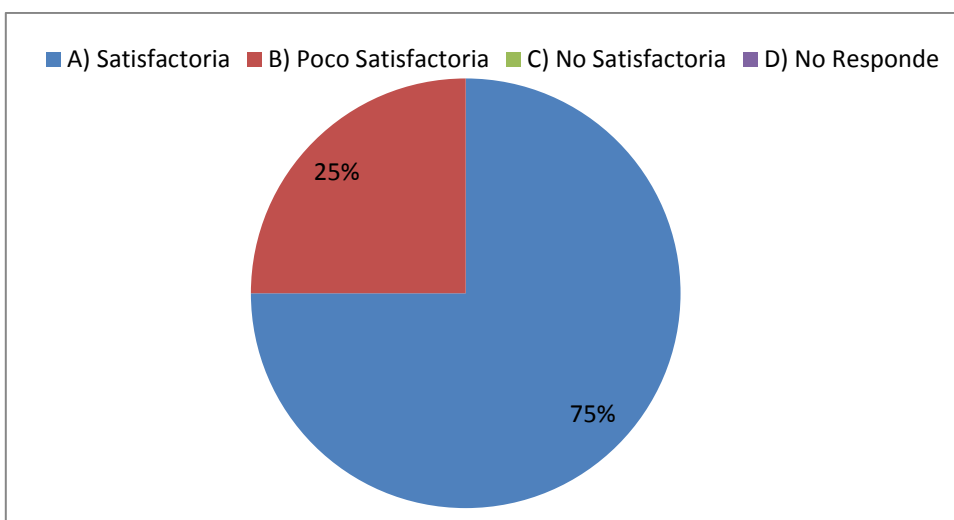
Pregunta 14:

¿Se identifican nuevos cambios desde la implementación del proyecto hasta la fase actual de desarrollo de los Recreos Interactivos?

Tabla N° 30.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	3	75%
B) Poco Satisfactoria	1	25%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Grafico N° 30.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 75% de los Docentes se encuentran satisfactoria. Se identifican nuevos cambios desde la implementación del proyecto hasta la fase actual de desarrollo de los Recreos Interactivos 25% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Los docentes consideran que se identifican nuevos cambios desde la implementación del proyecto hasta la fase actual de desarrollo de los Recreos Interactivos.

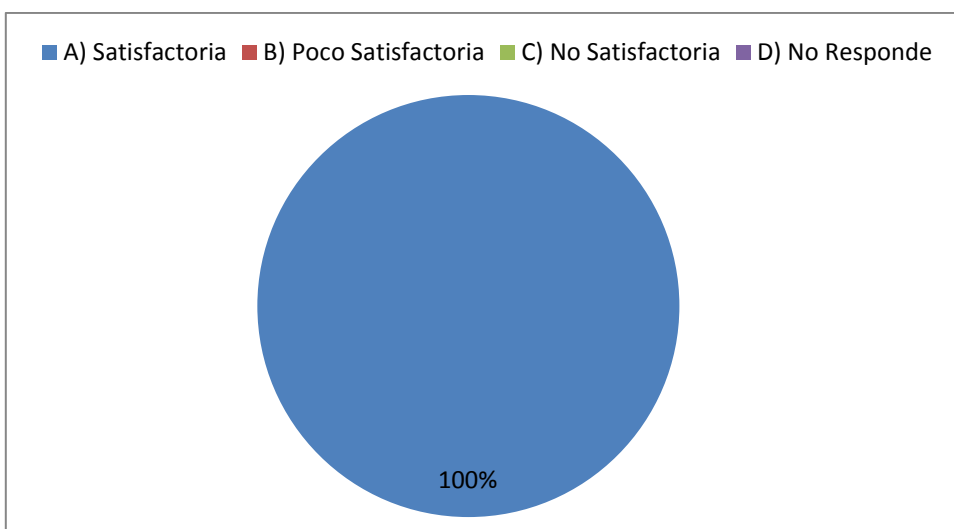
Pregunta 15:

¿Considera usted que los recreos interactivos potencializan el trabajo cooperativo en tiempo de recreo y aula?

Tabla N° 31.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	4	100%
B) Poco Satisfactoria	0	0%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 31.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 100% de los Docentes encuentran satisfactoria Considera que los recreos interactivos potencializan el trabajo cooperativo en tiempo de recreo y en el aula 0% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Los Docentes se encuentran satisfechos y consideran que los recreos interactivos potencializan el trabajo cooperativo en tiempo de recreo en el aula.

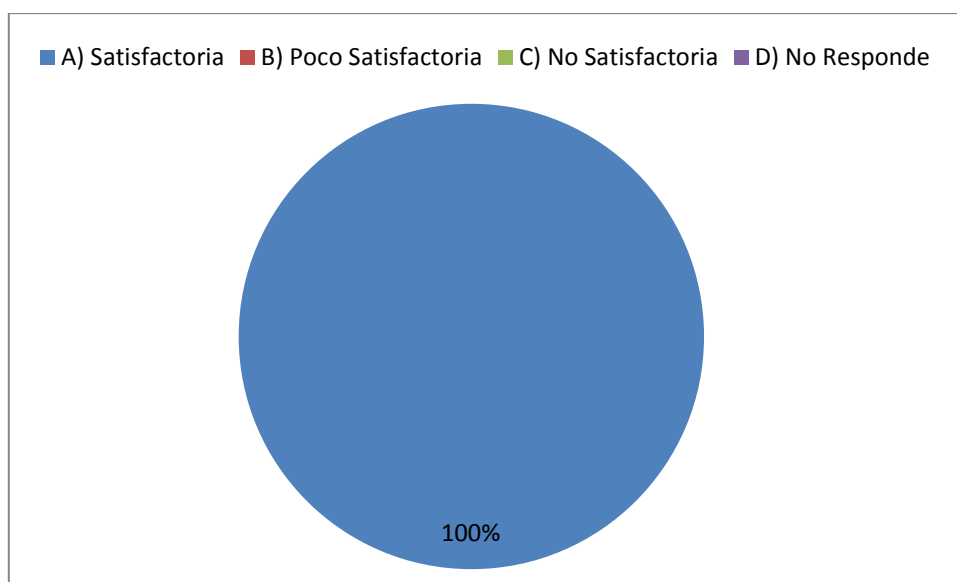
Pregunta 16:

¿En su consideración con los recreos interactivos se ha estimulado la implementación de técnicas grupales por parte de los docentes en el desarrollo de la clase?

Tabla N° 32.

Literal	Respuesta	Porcentaje
A) Satisfactoria	4	100%
B) Poco Satisfactoria	0	0%
C) No Satisfactoria	0	0%
D) No Responde	0	0%
Total	4	100%

Gráfico N° 32.



Análisis.

Se muestra en la gráfica que el 100% de los Docentes encuentran satisfactoria. En su consideración que con los recreos interactivos se ha estimulado la implementación de técnicas grupales por parte de los docentes en el desarrollo de la clase 0% poco satisfactoria, un 0% no satisfactoria, y un 0% no responde.

Interpretación

Los Docentes están satisfechos, ya que para su consideración con los recreos interactivos, se ha estimulado la implementación de técnicas grupales por parte de los docentes en el desarrollo de la clase.

4.3 Presentación Global de los Datos de la Investigación

El siguiente cuadro describe los resultados globales obtenidos de la aplicación de los dos instrumentos que son encuesta administradas a docentes y estudiantes del Instituto Nacional de La Laguna, para indagar en la incidencia de los Recreos Interactivos en los aprendizajes de la asignatura de Estudios Sociales y cívica en las unidades cuatro y cinco.

Además, al final del cuadro se someten a la verificación de cada ítems, tomando en cuenta únicamente aquellos que sean igual o mayor al 75%, este proceso será por cada indicador de las variables establecidas en las hipótesis, de esta forma contribuye a la comprobación de las misma.

N°	Ítems	Estudiantes				Ítems	Docentes			
		Satisfactorio	Poco satisfactorio	No satisfactorio	No responde		Satisfactorio	Poco satisfactorio	No satisfactorio	No responde
1	¿Cómo Consideras tu participación en las actividades desarrolladas durante los recreos Interactivos?	89%	7%	-	4%	¿Con la implementación de los Recreos Interactivos se ha notado el involucramiento de los estudiantes?	100%	-	-	-
2	¿A su consideración las actividades que se desarrollan en los Recreos Interactivos le han beneficiado en su aprendizaje?	86%	11%	-	3%	¿Las actividades realizadas en los Recreos Interactivos inciden en el aprendizaje de los estudiantes?	75%	25%	-	-
3	¿Los Recreos Interactivos influyen en mejorar tus notas en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica?	75%	21%	0%	4%	¿Existen cambios notorios en el Rendimiento Académico en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica con relación a las actividades de los Recreos Interactivos?	75%	25%	-	-
4	¿Cómo consideras el tiempo asignado para realizar las actividades de los Recreos Interactivos?	75%	21%	-	4%	¿Consideras que la organización del tiempo de las actividades que se desarrollan en los Recreos Interactivos es adecuada?	75%	25%	-	-

5	¿Los Recreos Interactivos te han ayudado a cambiar las actitudes con tu familia, con tus compañeros y con tus profesores?	93%	7%	-	-	¿Se han identificado cambios de actitudes en los estudiantes con la aplicación de los Recreos Interactivos?	100%	-	-	-
6	¿Los recreos interactivos te han ayudado a tomar mayor responsabilidad en las actividades académicas dentro del aula?	82%	14%	4%	-	¿Considera que con la implementación de los Recreos Interactivos estimula la motivación del estudiante en el aprendizaje de las actividades académicas?	75%	25%	-	-
7	¿Crees que los Recreos Interactivos te han ayudado a mejorar las responsabilidades en: en las tareas ex aulas; participación en clases y en el cuidado de las pertenencias de la Institución?	86%	11%	-	3%	¿Con los Recreos Interactivos se han mostrado cambios en las responsabilidades académicas en los estudiantes?	75%	25%	-	-
8	¿Qué tanto te gusta las áreas de juegos de los Recreos Interactivos?	86%	11%	-	3%	¿Considera que los estudiantes han aceptado las diferentes áreas de juego de los recreos Interactivos?	100%	-	-	-
9	¿Qué tanto considera que las áreas de juegos de los Recreos Interactivos promueven los valores morales?	89%	7%	-	4%	¿Qué tanto se promueve los valores morales durante el desarrollo de los Recreos Interactivos?	75%	25%	-	-
10	¿Con la implementación de los Recreos Interactivo que tanto considera usted que ha mejorado la relaciones docente-alumno?	93%	-	3%	4%	¿Se han logrado identificar cambios en relación de docentes y alumnos con la implementación de los Recreos Interactivos?	100%	-	-	-
11	¿Para usted, con la implementación de los recreos interactivos se ha reflejado un clima favorable en el tiempo del recreo?	89%	7%	-	4%	¿Se promueve un clima favorable durante el desarrollo de los Recreos Interactivos?	75%	25%	-	-

12	¿Consideras que los Recreos Interactivos te han ayudado a mejorar la Comunicación con los docentes, personal administrativo y con los demás compañeros?	89%	7%	-	4%	¿Con la implementación de los Recreos Interactivos, ha mejorado la Comunicación con los docentes, personal administrativo y entre los estudiantes?	100%	-	-	-
13	¿Consideras que los Recreos Interactivos te han ayudado a mejorar la Comunicación con los docentes, personal administrativo y con los demás compañeros?	86%	14%	-	-	¿Con la implementación de los Recreos Interactivos se trabaja para lograr el respeto mutuo de los estudiantes?	100%	-	-	-
14	¿Con la implementación de los Recreos Interactivos que tanto te ha interesado a que siga desarrollando el proyecto en la Institución?	96%	-	-	4%	¿Se identifican nuevos cambios desde la implementación del proyecto hasta la fase actual de desarrollo de los Recreos Interactivos?	75%	25%	-	-
15	¿Qué tanto consideras que los Recreos Interactivos te han potencializado el trabajo cooperativo en tiempo de recreo y en el aula?	82%	14%	-	4%	¿Considera usted que los recreos interactivos potencializan el trabajo cooperativo en tiempo de recreo y aula?	100%	-	-	-
16	¿Qué tanto considera usted que con la implementación de los Recreos Interactivos ha motivado a los docentes a realizar técnicas grupales en la asignatura que imparten?	76%	21%	-	3%	¿En su consideración que con los recreos interactivos se ha estimulado la implementación de técnicas grupales por parte de los docentes en el desarrollo de la clase?	100%	-	-	-
Total de ítems que cumplen el 75% requerido para su aceptación.		16	-	-	-	Total de ítems que cumplen el 75% requerido para su aceptación.	16	-	-	-

4.3.1 Tabla de los resultados de los datos global.

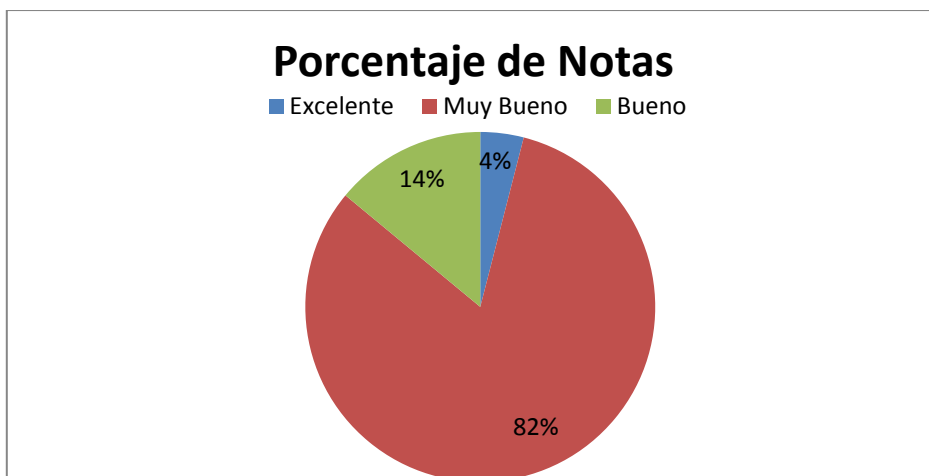
La tabla siguiente muestra, los resultados obtenidos en los dos sujetos que se le administro la guía de cuestionario (docentes y estudiantes), en cual se puede valorar que los 16 ítems del cuestionario dirigido a docentes y alumnos muestran un porcentaje de igual o mayor a 75% y que se sometieron en la comprobación en forma de ítems.

Sujetos	Grado de Incidencia	Total de Indicadores que cumplen el 75% requerido	Total en porcentaje
Docentes	Satisfactorio	16	50%
Estudiantes	Satisfactorio	16	50%

4.3.2 Promedios de notas de los estudiantes del Instituto Nacional de La Laguna

La siguiente tabla muestra la frecuencia y promedio de las calificaciones obtenidas por los estudiantes de primer año general del Instituto Nacional de La Laguna año 2012, en la materia de Estudios Sociales y Cívica, esta información es necesaria para sustentar la comprobación de la variable independiente de la hipótesis general que plantea los indicadores de “Actividades Académicas” y “Rendimiento Académico”, sometido a comprobación con las guías de cuestionarios administradas a estudiantes y docente de dicha Institución.

Escala de valoración	Estudiantes	Porcentajes
Excelente (10-9)	1	4%
Muy bueno (8-7)	23	82%
Bueno (6-5)	4	14%
Total	28	100%



Los resultados obtenidos en las calificaciones de los estudiantes del primer año de Bachillerato General muestra una tendencia del 82% de los estudiantes con promedios de 8 y 7, con esto se puede considerar que los estudiantes tienden a tener un margen de calificación Muy Bueno en la materia de Estudios Sociales y Cívica.

Los indicadores de la variable dependiente de la Hipótesis General están referidos a confirmar las Actividades Académicas y el Rendimiento Académico con los resultados de las calificaciones de los estudiantes se puede hacer mención que con la implementación del Proyecto Recreos Interactivos incide de una manera significativa en los aprendizajes de las unidades cuatro y cinco, esto de acuerdo a los resultados reflejados en las calificaciones de los estudiantes de primer año de Bachillerato General, es de hacer mención que los indicadores de la variable dependiente aún deben de someterse a comprobación con los resultados de los instrumentos administrados a docentes y estudiantes.

4.4. Análisis Interpretación de los Resultados de la Investigación.

4.4.1 Triangulación de la Información Recopilada del Cuestionario y la Observación.

4.4.1.1 Interpretación Global de los Resultados del Cuestionario.

El análisis por indicador de las dos guía cuestionarios administrados a estudiantes y docentes del Instituto Nacional de La Laguna, refleja la incidencia de cada una de las variables (independiente y dependiente) contrastadas para darle comprobación a la hipótesis general y específica.

4.4.1.2 Comprobación de Hipótesis.

En la primera hipótesis general se definen dos variables independiente y dependiente, en la primera se detalla la “los Recreos Interactivos” donde se valoró el indicador de “participación de los estudiantes”; en cuanto a la variable dependiente, se define como el “Fortalecimiento en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en los Estudiantes de primer año de Bachillerato General en las unidades cuatro y cinco en la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica” valorando los indicadores de Actividades Académicas y Rendimiento Académico.

En esta primera hipótesis los resultados arrojados en los sujetos encuestados, los indicadores muestran ser iguales o mayores al 75% (ver cuadro presentación global de los datos de la investigación, ítems 1, 2,3) requerido para su aceptación, pero es de hacer mención que en el caso del indicador “Rendimiento Académico” donde se redactó el ítem ¿Los Recreos Interactivos influyen en mejorar tus notas en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica?, en el caso de los estudiantes se obtuvo un porcentaje de 75% satisfactoria, 21% poco satisfactoria, 0% poca satisfactoria, 4% no responde, estos resultados son contrastado con las calificaciones obtenidas en la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica en el 2012 (ver tabla de promedio de notas pág. 93) por los mismos estudiantes muestra una tendencia del 82% Muy Buena, reforzando y validando el indicador evaluado.

En la primera hipótesis específica, donde se definen la variable independiente “Los Recreos Interactivos” se valora el indicador de Relaciones Sociales y en el caso de la variable dependiente se define “la influencia en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje” en esta variable se detalla tres indicadores que son: Cambio de Actitudes, Motivación en el Aprendizaje y Asume Responsabilidades Académicas.

Obteniendo los resultados en ambos sujetos encuestados (Estudiantes y Docentes) cada indicador ser igual o mayor al 75%, (ver cuadro presentación global de los datos de la investigación, ítems 4, 5, 6, 7) por el cual se logra concretizar que los Recreos Interactivos está teniendo incidencia satisfactoria en las actitudes favorables de acuerdo a lo reflejado en cada indicador.

En la segunda hipótesis específica, se define la variable independiente como “los Recreos Interactivos” evaluando el indicador relaciones sociales; en el caso de la variable dependiente se define “Inciden en el mejoramiento de las relaciones docente alumnos en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica” evaluando el grado de incidencia de los indicadores: Valores Morales, Relaciones docente-alumno, Clima favorable, Comunicación Eficiente y Respeto Mutuo.

En los resultados encontrados, los indicadores muestran un grado de incidencia satisfactorio, al ser igual o mayor al 75% (ver cuadro presentación global de los datos de la investigación ítems 8, 9, 10, 11, 12, 13) requerido para su comprobación, este resultado se refleja en ambos sujetos encuestados (docentes y estudiantes).

En la tercera hipótesis específica, se detalla la variable independiente “Los Procesos de los Recreos Interactivos” evaluando el grado de incidencia del indicador Fases del desarrollo del proyecto; en cuanto a la variable dependiente “Favorecen el Trabajo Cooperativo de los estudiantes” evaluando los indicadores: trabajo cooperativo y Técnica Grupales.

En los indicadores de esta hipótesis superaron ser igual o mayor al 75%(ver cuadro presentación global de los datos de la investigación ítems 14, 15, 16)

requerido para su aceptación en ambos sujetos encuestados, por el cual se puede decir que el grado de incidencia es satisfactorio y que el Proyecto Recreos Interactivo está teniendo resultado en el trabajo cooperativo de los estudiantes de primer año de Bachillerato General.

4.4.1.2 Interpretación Global de los Resultados de la Observación.

Durante la Observación realizada en el Instituto Nacional de La Laguna para corroborar los indicadores de la investigación que van en vías de verificar el grado de incidencia del Proyecto Recreos Interactivos.

La observación se realizó con una Guía de observación con 16 aspectos a indagar de acuerdo a la realidad y el desarrollo normal de la Institución, encontrando en cuanto a la Participación de los Estudiantes en el Proyecto Recreos Interactivo es adecuado y se ve el involucramiento de estos a las distintas áreas de juego.

En cuanto a la vinculación de los Recreos Interactivo a las Actividades Académicas y en los resultados reflejado en el Rendimiento académico de los estudiantes, se observó que el proyecto le apuesta a crear un espacio de clima favorable para el aprendizaje, esto se corrobora con las calificaciones de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica.

En cuanto a la Organización del tiempo de los Recreos Interactivo se refleja que se logra cumplir con las expectativas en donde se utilizan adecuadamente los espacios en que se desarrolla las áreas de juego, logrando algunos cambios de actitudes en comportamiento, disciplina y motivación en el aprendizaje, asumiendo las responsabilidades académicas dejada por el docente dentro y fuera del aula y en el momento de los Recreos Interactivos.

Las Zona de juego de los Recreos Interactivo es de atractivo del estudiante pues se ve el interés de participar y vincularse en una de ella, en estos espacios se denota el interés de los docentes en forjar valores morales y además de verificar una eficiente relación entre el docente y los estudiantes que posibilita un clima favorable.

Además de lograr la comunicación eficiente entre los vinculados en el proceso academia y lograr el trabajo cooperativo con la aplicación de técnicas grupales en los espacios del Recre Interactivo y en los salones de clases.

4.5 Resultados de la Investigación

Lo obtenido en los Resultados de la Investigación se contrasta con las hipótesis planteadas, para darle la comprobación se someten primero al análisis los indicadores reflejados en cada ítems, estos expresados en porcentajes deben de ser igual o mayor al 75% para su aceptación, al ser aceptados se valida la variable independiente y dependiente, simultáneamente se comprueba la hipótesis, este proceso debe de ser mayor a la mitad de los indicadores planteados en cada variable para aceptar la hipótesis sometida a su comprobación.

La aplicación del Proyecto Recreos Interactivos en el Instituto Nacional de La Laguna ha sido el objeto de estudio de la investigación, por lo cual se somete a comprobación las hipótesis planteadas primero se comprueban las específicas para comprobar la hipótesis general.

Hipótesis Específica I

En la primera hipótesis específica se planteó de forma textual: “Los recreos interactivos influyen en las actitudes favorables hacia el aprendizaje en las unidades cuatro y cinco de la asignatura de Estudio Sociales y Cívica”.

En los resultados de la investigación, se plantea primero la variable independiente, que es los Recreos Interactivos, donde se consideran como espacios que posibiliten su integración y el desarrollo de habilidades, destrezas y la vivencia de valores; en esta variable se sometió **el indicador relaciones sociales**, este cumple en los grados de incidencia se encontró que es igual al 75% requerido para la aceptación, teniendo el grado de incidencia satisfactorio en el total global de los estudiantes; en comparación a los resultados obtenido de los docentes siempre en el nivel de incidencia satisfactorio es de 75%, por lo tanto se acepta la primera variable independiente planteada dentro de la hipótesis general I.

En cuanto a la variable dependiente que es “Influyen en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje”, donde se plantea que son las actitudes que posibilitan el aprendizaje partiendo desde el nivel de aspiración, su autoimagen o autoestima, la actitud hacia la educación y aceptación de los procesos educativos que se desarrollan en su nivel académico. **En esta variable se plantearon los indicadores siguientes: cambios de actitudes, motivación en el aprendizaje, asume responsabilidades académicas**; cada indicador alcanzo ser mayor al 75% en los dos sujetos investigados que son los estudiantes y docentes del Instituto Nacional de La Laguna.

Por lo cual se comprueba la hipótesis I, dándole aceptación a lo planteado al validarse los indicadores de las dos variables independiente y la variable dependiente, constatando que los Recreos Interactivos influyen en las actitudes favorables hacia el aprendizaje de los estudiantes en las unidades cuatro y cinco de la asignatura de Estudio Sociales y Cívica en el Instituto Nacional la Laguna.

Hipótesis Específica II

La siguiente hipótesis específica sometida a comprobación es: Los Recreos Interactivos inciden en el Mejoramiento de las Relaciones Docente-Alumnos en la Asignatura de Estudios Sociales y cívica.

En la hipótesis específica II, se plantearon dos variables una independiente y otra dependiente, cada una con sus respectivos indicadores que fueron los que arrojaron los datos con los instrumentos aplicados a estudiantes y docentes en estudio.

En la primera variable independiente, los recreos interactivos, reconocidos como un espacio que posibilita la integración y el desarrollo de habilidades, destrezas y la vivencia de valores que fortalezcan su personalidad, **se planteó el indicador relaciones sociales**, encontrando que el 86% de estudiantes y el 100% de los docentes coinciden que el grado de incidencia es satisfactorio en cuanto a las zonas de juego que implementa el proyecto de Recreos Interactivos, validando así la variable.

Así mismo la segunda variable dependiente “inciden en el mejoramiento de las relaciones docente alumnos”, conceptualizándose como las relaciones que se desarrollan la actitud dentro y fuera del aula, en particular se le atribuye al estilo determinante del clima del aula, además de las relaciones e interacciones, como el posicionamiento personal ante el trato con los demás y a los mecanismos de comunicación que existan entre los involucrados. **Planteándose los indicadores siguientes: Valores Morales, Relaciones docente alumno, Clima favorable, Comunicación eficiente y Respeto mutuo;** obteniendo como resultado de los indicadores mayores del 75% requerido para su aceptación en los dos sujetos investigados que son los estudiantes y docentes del Instituto Nacional de La Laguna.

Por lo anterior se afirma que Los Recreos Interactivos inciden en el Mejoramiento de las Relaciones Docente-Alumnos en la Asignatura de Estudios Sociales y cívica.

Hipótesis Específica III

En la siguiente hipótesis específica se plantea: “Los procesos de los recreos interactivos favorece el trabajo cooperativo entre los estudiantes”

En este proceso se sometieron dos variables de la hipótesis una independiente y una dependiente, en la primera variable se planteó “Los procesos de los recreos Interactivos”, conceptualizado como: un espacio que posibilita a las y los estudiantes su integración y el desarrollo de habilidades, destrezas y la vivencia de valores que fortalezcan su personalidad, además de buscar el replanteamiento del recreo como un espacio de formación e integración entre docentes, estudiantes y comunidad. **Planteando el indicador faces del desarrollo del proyecto** Esta variable obtuvo el porcentaje del 96% de los estudiantes y el 75% de los docentes en el grado de incidencia satisfactorio, obteniendo la validación de esta variable.

En cuanto a la variable dependiente se plantea “el favorecen el trabajo cooperativo”, donde se conceptualiza como: el proceso de organizar las

actividades dentro y fuera del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje. **Se sometieron a la comprobación los indicadores trabajo cooperativo y técnicas grupales en la asignatura** encontrando ser mayor al 75% planteado para su aceptación en los dos sujetos que se les aplicó el instrumento del cuestionario, los estudiantes y docentes del Instituto Nacional de La Laguna.

Por lo tanto, se puede afirmar que Los procesos de los recreos interactivos favorece el trabajo cooperativo entre los estudiantes del Instituto Nacional de La Laguna.

Con la comprobación de las tres hipótesis específicas se analiza la incidencia de los Recreos Interactivos en los Aprendizajes y se puede reafirmar que los Recreos Interactivos si inciden de forma satisfactoria como medio de fortalecimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primer año de bachillerato en las unidades cuatro y cinco en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica del Instituto Nacional la Laguna, del municipio de Chalatenango durante el tercer periodo escolar del año 2012.

4.6 Cuadro de Resultados

HIPOTESIS	INDICADORES	COMPROBACION	CONCLUSIONES
<p>HG. Los Recreos Interactivos inciden como medio de Fortalecimiento en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en los Estudiantes de primer año de Bachillerato General en las unidades cuatro y cinco en la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participación de los estudiantes. ➤ Actividades académicas. ➤ Rendimiento académico 	<p>Con la comprobación de las tres hipótesis específicas se analiza la incidencia de los Recreos Interactivos en los Aprendizajes y se puede reafirmar que los Recreos Interactivos si inciden de forma satisfactoria como medio de fortalecimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primer año de bachillerato en las unidades cuatro y cinco en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica del Instituto Nacional la Laguna, del municipio de Chalatenango durante el tercer periodo escolar del año 2012</p>	<p>Durante la investigación realizada se concluye que los Recreos Interactivos, influyen en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje, en las Unidades Cuatro y Cinco de la Asignatura de Estudios Sociales y cívica, ya que por medio de los Recreos Interactivos, se logro tener el grado de incidencia satisfactorio, pues las dos variables la independiente que es “la incidencia de los recreos interactivos” y la dependiente “favorece los aprendizajes en las unidades cuatro y cinco de la asignatura de estudios sociales y cívica” con sus respectivos</p>
<p>HE 1. Los Recreos Interactivos influyen en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje en las unidades cuatro y cinco de la asignatura de Estudio Sociales y Cívica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones sociales. • Cambio de actitudes. • Motivación en el aprendizaje. • Asume responsabilidades académicas. 	<p>Hipótesis Específica I En la primera hipótesis específica se planteó de forma textual: “Los recreos interactivos influyen en las actitudes favorables hacia el aprendizaje en las unidades</p>	<p>indicadores alcanzaron, el porcentaje mayor al 75% requerido para su comprobación. Con los recreos interactivos se motiva a los estudiantes para que</p>

		<p>cuatro y cinco de la asignatura de Estudio Sociales y Cívica”.</p> <p>En los resultados de la investigación, se plantea primero la variable independiente, que es los Recreos Interactivos, donde se consideran como espacios que posibiliten su integración y el desarrollo de habilidades, destrezas y la vivencia de valores; en esta variable se sometió el indicador relaciones sociales, este cumple en los grados de incidencia se encontró que es igual al 75% requerido para la aceptación, teniendo el grado de incidencia satisfactorio en el total global de los estudiantes; en comparación a los resultados obtenido de los docentes siempre en el nivel de incidencia satisfactorio es de 75%, por lo tanto se acepta la primera variable independiente planteada dentro de la hipótesis general I.</p>	<p>alcancen un mayor interés en mejorar en su rendimiento académico. Quiere decir que el Proyecto sobre los Recreos Interactivos, está teniendo vinculación con los resultados de aprendizaje, esto se ve reflejado en el cuadro de notas de los estudiantes del Instituto Nacional de La Laguna.</p> <p>Los Recreos Interactivos ayudan, a que los estudiantes participen y se involucren en las diversas actividades desarrolladas durante los Recreos Interactivos, abriendo oportunidades variadas y de interés para el mejoramiento en su rendimiento y en su aprendizaje.</p> <p>Se constató que durante los recreos interactivos la organización del tiempo para realizar las diferentes actividades</p>
--	--	--	---

		<p>En cuanto a la variable dependiente que es “Influyen en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje”, donde se plantea que son las actitudes que posibilitan el aprendizaje partiendo desde el nivel de aspiración, su autoimagen o autoestima, la actitud hacia la educación y aceptación de los procesos educativos que se desarrollan en su nivel académico. En esta variable se plantearon los indicadores siguientes: cambios de actitudes, motivación en el aprendizaje, asume responsabilidades académicas; cada indicador alcanzo ser mayor al 75% en los dos sujetos investigados que son los estudiantes y docentes del Instituto Nacional de La Laguna. Por lo cual se comprueba la hipótesis I, dándole aceptación a</p>	<p>interactivas como: de pintura, implementación de puntos de lectura, por medio de revistas, cuentos, uso de juegos de dominó, damas chinas, ajedrez, salta cuerdas entre otros; la mayoría de los estudiantes lo ven favorable ya que todas estas actividades que se desarrollan van relacionadas en espacios de tiempo corto que sirve como base para el desarrollo de las actividades dadas en el aula y esto beneficia su rendimiento académico y aceptación de las notas que cada estudiante obtiene.</p> <p>Los Recreos Interactivos ayudan a los estudiantes y docentes a que mejoren las relaciones interpersonales, en la asignatura de Estudios Sociales y cívica, ya que existe una participación y</p>
--	--	--	---

		<p>lo planteado al validarse los indicadores de las dos variables independiente y la variable dependiente, constatando que los Recreos Interactivos influyen en las actitudes favorables hacia el aprendizaje de los estudiantes en las unidades cuatro y cinco de la asignatura de Estudio Sociales y Cívica en el Instituto Nacional la Laguna</p>	<p>colaboración por parte de los involucrados, donde se comparten ideas reciprocas para que haya igualdad de oportunidades. En cada una de las zonas de juegos de los Recreos Interactivos se promueven los valores morales, entre los cuales se pueden mencionar: Comunicación, tolerancia, solidaridad, respeto, responsabilidad, aprender, laboriosidad, perseverancia, cooperativismo, carácter, esto favorece a crear un ambiente armónico y un clima favorable dentro de la Institución educativa y en la comunidad en general.</p>
<p>HE 2. Los Recreos Interactivos inciden en el Mejoramiento de las Relaciones Docente-Alumnos en la Asignatura de Estudios Sociales y cívica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones sociales. • Valores morales. • Relaciones docente alumno • Clima favorable • Comunicación eficiente • Respeto mutuo 	<p>Hipótesis Específica II</p> <p>La siguiente hipótesis específica sometida a comprobación es: Los Recreos Interactivos inciden en el Mejoramiento de las Relaciones Docente-Alumnos en la Asignatura de Estudios Sociales y cívica.</p> <p>En la hipótesis específica II, se plantearon dos variables una independiente y otra dependiente, cada una con sus respectivos indicadores que fueron los que arrojaron los datos con los</p>	<p>Los Recreos Interactivos ayudan a que los estudiantes muestren un interés al momento de trabajar en grupo, pues tratan de cooperarse unos con otros esto depende mucho de la operatividad</p>

		<p>instrumentos aplicados a estudiantes y docentes en estudio.</p> <p>En la primera variable independiente, los recreos interactivos, reconocidos como un espacio que posibilita la integración y el desarrollo de habilidades, destrezas y la vivencia de valores que fortalezcan su personalidad, se planteó el indicador relaciones sociales, encontrando que el 86% de estudiantes y el 100% de los docentes coinciden que el grado de incidencia es satisfactorio en cuanto a las zonas de juego que implementa el proyecto de Recreos Interactivos, validando así la variable.</p> <p>Así mismo la segunda variable dependiente “inciden en el mejoramiento de las relaciones docente alumnos”, conceptualizándose como las</p>	<p>y coordinación que la institución y el equipo que ejecuta el proyecto disponga para el buen desarrollo del mismo, con esto se comprueba que las fases del proyecto lleva un buen recorrido satisfaciendo el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes del Instituto Nacional de La laguna, con los Recreos Interactivos, han potencializado las técnicas grupales que implementan los docentes en el desarrollo de la clase, con esto se ejecutan diferentes actividades como tareas en grupo, trabajos en parejas, que conllevan al trabajo en equipo y al cooperativismo entre el grupo de estudiantes y con los docentes creando un ambiente agradable y con oportunidades a fortalecer el aprendizaje en los estudiantes</p>
--	--	--	--

		<p>relaciones que se desarrollan la actitud dentro y fuera del aula, en particular se le atribuye al estilo determinante del clima del aula, además de las relaciones e interacciones, como el posicionamiento personal ante el trato con los demás y a los mecanismos de comunicación que existan entre los involucrados.</p> <p>Planteándose los indicadores siguientes: Valores Morales, Relaciones docente alumno, Clima favorable, Comunicación eficiente y Respeto mutuo; obteniendo como resultado de los indicadores mayores del 75% requerido para su aceptación en los dos sujetos investigados que son los estudiantes y docentes del Instituto Nacional de La Laguna.</p> <p>Por lo anterior se afirma que Los Recreos Interactivos inciden en el Mejoramiento de las Relaciones Docente-Alumnos en la</p>	
--	--	---	--

		Asignatura de Estudios Sociales y cívica.	
HE 3. Los Procesos de los Recreos Interactivos favorece el Trabajo Cooperativo entre los Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Fases del desarrollo del proyecto. • Trabajo cooperativo. • Técnicas grupales en la asignatura. 	<p>Hipótesis Específica III</p> <p>En la siguiente hipótesis específica se plantea: “Los procesos de los recreos interactivos favorece el trabajo cooperativo entre los estudiantes”</p> <p>En este proceso se sometieron dos variables de la hipótesis una independiente y una dependiente, en la primera variable se planteó “Los procesos de los recreos Interactivos”, conceptualizado como: un espacio que posibilita a las y los estudiantes su integración y el desarrollo de habilidades, destrezas y la vivencia de valores que fortalezcan su personalidad, además de buscar el replanteamiento del recreo como un espacio de formación e integración entre docentes,</p>	

		<p>estudiantes y comunidad. Planteando el indicador faces del desarrollo del proyecto Esta variable obtuvo el porcentaje del 96% de los estudiantes y el 75% de los docentes en el grado de incidencia satisfactorio, obteniendo la validación de esta variable.</p> <p>En cuanto a la variable dependiente se plantea “el favorecen el trabajo cooperativo”, donde se conceptualiza como: el proceso de organizar las actividades dentro y fuera del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje. Se sometieron a la comprobación los indicadores trabajo cooperativo y técnicas grupales en la asignatura encontrando ser mayor al 75% planteado para su aceptación en los dos sujetos que se les aplico el instrumento del cuestionario,</p>	
--	--	---	--

		<p>los estudiantes y docentes del Instituto Nacional de La Laguna.</p> <p>Por lo tanto, se puede afirmar que Los procesos de los recreos interactivos favorece el trabajo cooperativo entre los estudiantes del Instituto Nacional de La Laguna.</p>	
--	--	--	--

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y

RECOMENDACIONES

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones a las que se han llegado, teniendo como base los objetivos y supuestos planteados en esta investigación, manifestado en el análisis e interpretación de los resultados.

5.1 Conclusiones

5.1.1. Durante la investigación realizada se concluye que los Recreos Interactivos, influyen en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje, en las Unidades Cuatro y Cinco de la Asignatura de Estudios Sociales y cívica, ya que por medio de los Recreos Interactivos, se logro tener el grado de incidencia satisfactorio, pues las dos variables la independiente que es “la incidencia de los recreos interactivos” y la dependiente “favorece los aprendizajes en las unidades cuatro y cinco de la asignatura de estudios sociales y cívica” con sus respectivos indicadores alcanzaron, el porcentaje mayor al 75% requerido para su comprobación.

Con los recreos interactivos se motiva a los estudiantes para que alcancen un mayor interés en mejorar en su rendimiento académico. Quiere decir que el Proyecto sobre los Recreos Interactivos, está teniendo vinculación con los resultados de aprendizaje, esto se ve reflejado en el cuadro de notas de los estudiantes del Instituto Nacional de La Laguna.

Los Recreos Interactivos ayudan, a que los estudiantes participen y se involucren en las diversas actividades desarrolladas durante los Recreos Interactivos, abriendo oportunidades variadas y de interés para el mejoramiento en su rendimiento y en su aprendizaje.

Se constató que durante los recreos interactivos la organización del tiempo para realizar las diferentes actividades interactivas como: de pintura, implementación de puntos de lectura, por medio de revistas, cuentos, uso de juegos de dominó, damas chinas, ajedrez, salta cuerdas entre otros; la mayoría de los estudiantes lo ven favorable ya que todas estas actividades que se desarrollan van

relacionadas en espacios de tiempo corto que sirve como base para el desarrollo de las actividades dadas en el aula y esto beneficia su rendimiento académico y aceptación de las notas que cada estudiante obtiene.

5.1.2. Los Recreos Interactivos ayudan a los estudiantes y docentes a que mejoren las relaciones interpersonales, en la asignatura de Estudios Sociales y cívica, ya que existe una participación y colaboración por parte de los involucrados, donde se comparten ideas recíprocas para que haya igualdad de oportunidades. En cada una de las zonas de juegos de los Recreos Interactivos se promueven los valores morales, entre los cuales se pueden mencionar: Comunicación, tolerancia, solidaridad, respeto, responsabilidad, aprender, laboriosidad, perseverancia, cooperativismo, carácter, esto favorece a crear un ambiente armónico y un clima favorable dentro de la Institución educativa y en la comunidad en general.

5.1.3. Los Recreos Interactivos ayudan a que los estudiantes muestren un interés al momento de trabajar en grupo, pues tratan de cooperarse unos con otros esto depende mucho de la operatividad y coordinación que la institución y el equipo que ejecuta el proyecto disponga para el buen desarrollo del mismo, con esto se comprueba que las fases del proyecto lleva un buen recorrido satisfaciendo el aprendizaje de los estudiantes.

5.1.4. Los estudiantes del Instituto Nacional de La laguna, con los Recreos Interactivos, han potencializado las técnicas grupales que implementan los docentes en el desarrollo de la clase, con esto se ejecutan diferentes actividades como tareas en grupo, trabajos en parejas, que conllevan al trabajo en equipo y al cooperativismo entre el grupo de estudiantes y con los docentes creando un ambiente agradable y con oportunidades a fortalecer el aprendizaje en los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

5.2.1. Al Director del Instituto Nacional de La Laguna se le recomienda articular una coordinación con actores vivos de la comunidad afín de postular el proyecto Recreos Interactivos como una estrategia reductora de violencia en las y los jóvenes dentro de la Institución Educativa integrando a los estudiantes a un desarrollo personal, de esta forma canaliza más esfuerzos y recursos para lograr tener más apoyo en la ejecución del mismo, logrando fortalecer las áreas de trabajo y los objetivos planteado por el Proyecto Recreos Interactivos.

5.2.2. Al Docente coordinador del Proyecto se le recomienda fortalecer las áreas de juego implementadas, así como también, ampliarlas con nuevas modalidades aplicando los recursos tecnológicos como áreas de radio escolar con circuito cerrado y señal en la web, mantenimiento de computadoras, entre otras y áreas deportivas que integren habilidades y destrezas en cooperativismo y trabajo grupal, así mismo, vincular más las áreas de juego a los aprendizajes desarrollados en las asignaturas básica de los programas de estudio.

5.2.3. A los representantes de las Organización no Gubernamental, se le recomienda que monitoree los logros y avances del Proyecto Recreos Interactivo en la Institución Educativa, para buscar mecanismos y definir estrategias para ampliar el proyecto a más Instituciones Educativas Publica del Municipio y Departamento de Chalatenango.

BIBLIOGRAFIA

Libros

1. MARINA, JOSÉ ANTONIO., (2005) Aprender a vivir sexta edición
2. ROEGIERS XAVIER., (2007) Pedagogía de la integración. CECC, San José Costa Rica
3. SAMPIERI, R. H., COLLADO, C. y LUCIO, P. (2000) Metodología de la investigación. 2^a Edición. Edit. Mc Graw-Hill. México D.F
4. SAMPIERI, R. H., Metodología de la Investigación tercera Edición editorial Mexicana, Reg. 736

Documentos

1. López Orlando Proyecto Recreos Interactivos Instituto Nacional de La Laguna Chalateno 16 de Agosto 2010

Revistas

1. Revista educativa (2010). Recuperado 17 de Septiembre 2012.
http://www.ofertaformativa.com/manuales/educacion-pag_1-cat_119.htm

Sitios web

1. Plan Nacional de Educación, El Salvador. Recuperado el 05 de octubre de 2012,
<http://www.iidh.ed.cr/Documentos/Informes/Educacion/PLANES/Pne/EI%20Salvador.pdf>
2. Carlos Schulmaister (2007)La importancia del recreo Recuperado 10 de agosto 2012<http://www1.rionegro.com.ar>

3. Recuperado 04 de julio 2012 <http://www.psicologia-online.com/articulos/2011/conductas-asertivas/juego.html>
4. Vygotsky, (1984), Piaget, (1986), Pellegrini, (1983). El juego Escolar. Recuperado 04 de julio 2012

Entrevistas

1. Lic. Nelson Ulises Santos Santos (Director del Instituto Nacional de La Laguna). Miércoles 22 de Mayo de 2013
2. Prof. José Orlando López (Coordinador del proyecto Recreos Interactivos del Instituto Nacional de La Laguna). Miércoles 22 de Mayo de 2013
3. Profa. Mayra Margarita Menjivar Menjivar (Profesora del Instituto Nacional de La Laguna). Miércoles 22 de Mayo de 2013
4. Profa. Teresa de Jesús Díaz Menjivar (Profesora del Instituto Nacional de La Laguna). Miércoles 22 de Mayo de 2013

ANEXOS

ANEXO 1

DIAGNOSTICO

En el Instituto Nacional de La Laguna, del Departamento de Chalatenango, oferta la Educación media ofreciendo dos modalidades, general (dos años de estudio en jornada diurna y vespertina) y técnico-vocacional (tres años); ambas permiten continuar con estudios superior o incorporarse a las actividades laborales. Al culminar el estudio de educación media se le da el título de Bachiller según la especialidad.

Los objetivos que se buscan en formar a los estudiantes de educación media son:

- a) Fortalecer la formación integral de la personalidad del educando para que participe en forma activa, creadora y consiente en el desarrollo de la comunidad;
- b) Contribuir a la formación general del educando, en razón de sus inclinaciones vocacionales y las necesidades del desarrollo socioeconómico del país.

En el Instituto Nacional de La Laguna recibe estudiantes de cantones aledaños del Municipio de la Laguna, como: los Prados, San José, Plan Verde, Los Guevaras, La Cuchilla, Pacayas y la Aldea, ubicados en zonas rurales y con condiciones económicas precoces.

Las necesidades de la zona son variadas pero la Institución mantiene su trayectoria por formar con valores a los profesionales del Municipio y sus entornos, para minimizar algunas dificultades se han implementado diversos proyectos que van al fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes.

Se les da seguimiento a los indicadores establecidos por el Ministerio Nacional de Educación (MINED), con la iniciativa de reducir los datos obtenidos en años anteriores, para lograr así mayor efectividad en los aprendizajes de los estudiantes.

Además se parte una planificación interna de la Institución que es el Planes de cinco años y anuales que se crean a partir de un diagnóstico de la Institución con participación de los y las docentes del centro educativo:

Indicador	Situación problemática	Causas de la situación	Avances de las problemáticas
Asistencia	No se tienen un 100% de asistencia de estudiantes	Desarrolla tareas del hogar Irresponsabilidad de estudiantes	Se les informa en reuniones a los padres de familia del control de asistencia
Sobre edad	Se tiene un 19% de sobreedad	En la localidad no se encuentra un bachillerato a distancia.	Se les informa del programa EDUCAME.
Rendimiento académico	Se tiene un promedio de 18.6% de reprobados a nivel institucional	Deficiencia en conocimientos previos Falta de adaptación al ritmo de trabajo del bachillerato No cumple con tareas Falta de equipo tecnológico	El docente inicia la clase con explorar los conocimientos previos. Al inicio se hace una semana de inducción para facilitar la adaptación. Se llama la atención a los alumnos y se les informa a los padres de familia.

			Se gestiona ante el MINED y adquirirán con presupuesto escolar.
Ambiente	Falta de convivencia en los recreos entre alumnos y docentes.	Poca comunicación.	Se implementa el proyecto de los recreos interactivos. Se está demarcando las zonas de cuidado, riesgo y seguridad institucional.
Currículo	No se planifica y evalúa por competencia.	No se tiene una noción clara de las competencias.	Se asiste a capacitaciones.
Prácticas pedagógicas	Se evidencia en un nivel bajo los sub-indicadores de expresión escrita y oral, comprensión oral y escrita, razonamiento y aplicación de conocimientos.	No adquieren las competencias básicas y específicas en los diferentes grados académicos de la educación básica. No se usa con tanta frecuencia la tecnología en el desarrollo de actividades educativas.	Se desarrolla un proyecto de lectura aunque esta sistematizado. Se priorizan necesidades en tecnología.

Liderazgo	No se delega funciones en un 100%	Saturación de asignaturas de los docentes	Solo se ha asignado subdirectora y tercer designado.
Participación	No se tiene un 100% de asistencia a reuniones de los padres de familia.	Por las responsabilidades de su hogar o trabajo.	Se lleva control de visitas por alumno/a Se lleva actas de asistencias a reuniones.
Organización	Los equipos institucionales no funcionan en su totalidad.	Falta de conocimientos de funciones. Falta de asumir la función de equipo Falta de capacitación	Se tienen formados equipos para organización.
Normas	Los alumnos conocen las normas de la institución, pero no las cumplen.	Falta de responsabilidad de los estudiantes. No se aplica a cabalidad el reglamento interno.	Se posee un reglamento y un manual de convivencia.
Presupuesto	No se cumple en un 100% los rubros elegibles	Por la actualización de necesidades del centro educativo.	Los rubros elegibles a tomar son consultas en el pleno del CDE.

ANEXO 2

MATRIZ DE CONGRUENCIA

TEMA DE INVESTIGACION	NECESIDADES O PROBLEMAS DE LA INVESTIGACION	OJETIVOS a)Generales b) Específicos	HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION a)Generales b)Específicos Estadísticas	MARCO TEORICO a)Antecedentes b)Fundamentos	TIPO DE INVESTIGACION	POBLACION	ESTADISTICO	INSTRUMENTO
“incidencias de los recreos interactivos en los alumnos de primer año bachillerato general, en la asignatura de estudios sociales y cívica en las unidades cuatro y cinco del Instituto Nacional la Laguna Chalatenango 2012.	En qué medida Inciden los Recreos Interactivos en los Estudiantes de Primer Año de Bachillerato General, en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica en las Unidades Cuatro y Cinco en el Instituto Nacional de la Laguna, Municipio de Chalatenango durante el periodo de Junio a Noviembre de 2012	<p>General</p> <p>Analizar la Incidencia de los Recreos Interactivos en los Aprendizajes de la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica en las unidades cuatro y cinco.</p> <p>Específicos</p> <p>Identificar en qué medida Inciden los Recreos Interactivos en las Actitudes Favorables de los Estudiantes del primer año de</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Los Recreos Interactivos inciden como medio de Fortalecimiento en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en los Estudiantes de primer año de Bachillerato General en las unidades cuatro y cinco en la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica, del Instituto Nacional La Laguna, del Municipio de Chalatenango, durante el tercer periodo Escolar del año 2012.</p>	<p>Antecedentes del Instituto Nacional La Laguna</p> <p>El instituto Nacional de La Laguna (INDEL) fue nombrado el día 11 de Noviembre de 1994 según acuerdo 68-50 del Órgano Ejecutivo de la República de El Salvador en el ramo de educación. El Instituto se inauguró el día 18 de marzo de 1995, sus clases comenzaron el día 20 de marzo del mismo año.</p> <p>2.1 Marco Histórico</p> <p>2.1.2 Estructura del Sistema Educativo</p> <p>2.1.3 Antecedentes del Instituto Nacional La</p>	El tipo de investigación que se realizó es Descriptiva, ya que se reconoce que los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Para Conocer la Incidencia de los Recreos Interactivos como medio de fortalecimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de	La Población en la investigación son todas las personas vinculadas a la Unidad académica cuatro y cinco de la materia Estudios Sociales del primer año de bachillerato general, por lo cual la determinación de esto nos lleva a seleccionar únicamente los y las estudiantes de primer año de bachillerato. De acuerdo a lo anterior se determina que la población a los que se les administro los	Se utilizó el Análisis Porcentual, que es una expresión que indica una parte de un todo y se obtiene dividiendo la frecuencia entre los números de los sujetos que se le aplicaron los instrumento, el resultado de estos datos se multiplicaran por cien. Con este procedimiento se logró ordenar los datos obtenidos por indicador, es decir que en cada ítems de las Encuestas	El Cuestionario: El cuestionario consta de dieciséis preguntas respecto a uno indicadores a medir para medir el grado de incidencia de la variable planteada, que además están relacionada con la hipótesis y los objetivos de investigación. Con las preguntas y sus respuestas proporcionadas por medio del cuestionario se obtuvo la información para probar o rechazar las hipótesis de investigación. Al momento de elaborar el cuestionario se tomó en cuenta la operacionalización

		<p>Bachillerato General en el Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales y cívica.</p> <p>Identificar las áreas de los Recreos Interactivos que contribuyen al Mejoramiento de la Convivencia en las Relaciones Docente-Alumnos en la Asignatura de Estudios Sociales y cívica en el primer año de Bachillerato General.</p> <p>Verificar los procesos de los Recreos Interactivos que favorecen el Trabajo Cooperativo</p>	<p>Hipótesis Específicas</p> <p>Hipótesis Específica 1</p> <p>Los Recreos Interactivos influyen en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje en las unidades cuatro y cinco de la asignatura de Estudio Sociales y Cívica</p> <p>Hipótesis Específica 2</p> <p>Los Recreos Interactivos inciden en el Mejoramiento de las Relaciones Docente-Alumnos en la Asignatura de Estudios Sociales y cívica.</p>	<p>Laguna</p> <p>2.2 FUNDAMENTOS TEORICOS</p> <p>2.2.1 Concepción de la Educación</p> <p>2.2.2 El Recreo</p> <p>2.2.3 La Interacción</p> <p>2.2.4 Los Recreos Dirigidos</p> <p>2.3 PROYECTO RECREOS INTERACTIVOS, IMPLEMENTADO EN LA INSTITUCION</p> <p>2.3.1 Propósitos y resultados esperados de los Recreos Interactivos</p> <p>2.2.5.2 Competencias, destrezas, habilidades y valores a desarrollar</p> <p>2.3.3 Momentos del Proyecto</p> <p>2.3.4 Zonas de Recreos Interactivos</p> <p>2.3.5 Enfoque</p>	<p>primer año de bachillerato en las unidades cuatro y cinco en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica del Instituto Nacional de la Laguna, por el cual se categorizan diversos aspectos o componentes de la investigación en donde se pretende medir cada una de ellas para así describir lo que se está investigando, así se plantea tres hipótesis específica que ayudara a conocer la Incidencia de este proyecto en el Instituto Nacional de La Laguna.</p>	<p>instrumentos son los 28 estudiantes del Bachillerato General que están cursando la Unidad Cuatro y Cinco de la Asignatura de Ciencias y 4 docentes del Instituto Nacional de la Laguna vinculados al desarrollo del Proyecto Recreos Interactivos. Dando un total de población de 32.</p>	<p>administradas a alumnos y docentes del Instituto Nacional de La Laguna para corroborar el gado de incidencia que tiene el Proyecto Recreos Interactivos, para que la información sea mejor manipulada se necesita saber en porcentaje según sea por cada indicador expresado en ítems en el instrumento aplicado. Nuestra primera unidad de análisis es el indicador, el cual se obtiene de los datos por cada ítem. Para analizar y darle aceptación a cada indicador al menos debe de mostrar un porcentaje igual o mayor al 75% en el grado de</p>	<p>de las variables implícitas en las hipótesis de la investigación. El cuestionario cuenta con preguntas cerradas de cuatro alternativas de respuestas las cuales los 28 estudiantes y 4 docentes vinculados a la ejecución del proyecto y que contestaron de acuerdo a lo realizado en los recreos interactivos que desarrolla la Institución Educativa.</p>
--	--	--	--	--	---	--	--	--

		entre los Estudiantes en el Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales y Cívica.	<p>Hipótesis Específica 3</p> <p>Los Procesos de los Recreos Interactivos favorece el Trabajo Cooperativo entre los Estudiantes</p>	<p>Comunicativo</p> <p>2.3.6 Competencia Comunicativa</p> <p>2.3.7 Las Actividades Guiadas</p> <p>2.3.8 Relaciones Interpersonales</p> <p>2.4 DEFINICION DE CONCEPTOS</p> <p>El currículo nacional</p> <p>Recreos interactivos</p> <p>Motivación</p> <p>El juego</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Rendimiento académico</p> <p>Orientación</p> <p>Recreación</p> <p>Desarrollo Intelectual</p> <p>Recreo</p> <p>Interacción</p> <p>Recreos dirigidos</p> <p>Juegos</p>			<p>incidencia “Satisfactorio”, de esta forma se valida el indicador que corresponde a una de las dos variables ya sea la independiente o dependiente, realizado este proceso se procede a la validación de la hipótesis sometida a su comprobación.</p>	
--	--	---	---	---	--	--	---	--

ANEXO 3



Universidad de El Salvador

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



GUIA DE CUESTIONARIO

DIRIGIDA A: Estudiantes de primer año de bachillerato general del Instituto Nacional de La Laguna.

SECCION: A

OBJETIVO: Indagar sobre las experiencias concretas en la aplicación del proyecto Recreos Interactivos en el aprendizaje de los estudiantes del Instituto Nacional de La Laguna.

INDICACION: Lea detenidamente cada una de las interrogantes y subraye el literal que usted considere la respuesta adecuada

I. DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre: _____

II. SEXO:

Sexo: Masculino Femenino

1. ¿Cómo consideras tu participación en las actividades desarrolladas durante los Recreos Interactivos?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde
2. ¿Consideras que las actividades que se desarrollan en los Recreos Interactivos te han beneficiado en tu aprendizaje?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde
3. ¿Los Recreos Interactivos influyen en mejorar tus notas en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde

4. ¿Cómo consideras el tiempo asignado para realizar las actividades de los Recreos Interactivos?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde

5. ¿Los Recreos Interactivos te han ayudado a cambiar las actitudes con tu familia, con tus compañeros y con tus profesores?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactorias
No responde

6. ¿Los recreos interactivos te han ayudado a tomar mayor responsabilidad en las actividades académicas dentro del aula?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde

7. ¿Crees que los Recreos Interactivos te han ayudado a mejorar las responsabilidades en: en las tareas ex aulas; participación en clases y en el cuidado de las pertenencias de la Institución?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde

8. ¿Te gusta las zonas de juegos de los Recreos Interactivos?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde

9. ¿Considera que las zonas de juegos de los Recreos Interactivos promueven los valores morales?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde

10. ¿Con la implementación de los Recreos Interactivo consideras que ha mejorado las relaciones docente-alumno?
- Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
11. ¿Para usted, con la implementación de los recreos interactivos se ha reflejado un clima favorable en el tiempo del recreo?
- Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
12. ¿Consideras que los Recreos Interactivos te han ayudado a mejorar la Comunicación con los docentes, personal administrativo y con los demás compañeros?
- Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
13. ¿Con la implementación de los Recreos Interactivos que tanto se ha impulsado el respeto mutuo entre los estudiantes?
- Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
14. ¿Con la implementación de los Recreos Interactivos, te ha interesado a que siga desarrollando el proyecto en la Institución?
- Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
15. ¿Consideras que los Recreos Interactivos te han potencializado el trabajo cooperativo en tiempo de recreo y en el aula?
- Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
16. ¿Consideras que con la implementación de los Recreos Interactivos ha motivado a los docentes a realizar técnicas grupales en la asignatura que imparten?
- Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde



GUIA DE CUESTIONARIO

DIRIGIDA A: Docentes del Instituto Nacional de La Laguna.

OBJETIVO: Indagar sobre las experiencias concretas en la aplicación del proyecto Recreos Interactivos en el aprendizaje de los estudiantes del Instituto Nacional de La Laguna.

INDICACION: Lea detenidamente cada una de las interrogantes y subraye el literal que usted considere la respuesta adecuada

III. DATOS DEL DOCENTE

Nombre: _____

IV. SEXO:

Sexo: Masculino Femenino

V. CONTENIDO

1. ¿Con la implementación de los Recreos Interactivos se ha notado el involucramiento de los estudiantes?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactorias
No responde
2. ¿Las actividades realizadas en los recreos interactivos inciden en el aprendizaje de los estudiantes?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactorias
No responde
3. ¿Existen cambios notorios en el Rendimiento Académico en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica con relación a las actividades de los Recreos Interactivos?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactorias
No responde

4. ¿Consideras que la organización del tiempo de las actividades que se desarrollan en los Recreos Interactivos es adecuada?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde
5. ¿Se han identificado cambios de actitudes en los estudiantes con la aplicación de los Recreos Interactivo?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde
6. ¿Considera que con la implementación de los Recreos Interactivos estimula la motivación del estudiante en el aprendizaje de las actividades académicas?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde
7. ¿Con los Recreos Interactivos se han mostrado cambios en las responsabilidades académicas en los estudiantes?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde
8. ¿Consideras que los estudiantes han aceptado las diferentes zonas de juegos de los Recreos Interactivos?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde
9. ¿Se promueven los valores morales durante el desarrollo de los Recreos Interactivos?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde
10. ¿Se han logrado identificar cambios en la relación de docentes y alumnos con la implementación de los Recreos Interactivos?
Satisfactoria
Poco satisfactoria
No satisfactoria
No responde

11. ¿Se promueve un clima favorable durante el desarrollo de los recreos Interactivos?
 - Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
12. ¿Con la implementación de los Recreos Interactivos, ha mejorado la Comunicación con los docentes, personal administrativo y entre los estudiantes?
 - Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
13. ¿Con la implementación de los Recreos Interactivos se trabaja para lograr el respeto mutuo de los estudiantes?
 - Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
14. ¿Se identifican nuevos cambios desde la implementación del proyecto hasta la fase actual de desarrollo de los Recreos Interactivos?
 - Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
15. ¿Considera usted que los Recreos Interactivo potencializan el trabajo cooperativo en tiempo de recreo y en el aula?
 - Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde
16. ¿En su consideración con los recreos interactivos se ha estimulado la implementación de técnicas grupales por parte de los docentes en el desarrollo de la clase?
 - Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - No satisfactoria
 - No responde

ANEXO 4



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Objetivo: Observar dentro del aula y en las zonas de juego del proyecto Recreos Interactivos sobre las experiencias concretas en la aplicación del proyecto en el aprendizaje de los estudiantes del Instituto Nacional de La Laguna.

GUIA DE OBSERACION

N°	ASPECTOS GENERALES A OBSERVAR	SI	NO	A VECES
1	Se involucran y participan los estudiantes en las diferentes áreas de juego que desarrolla el proyecto Recreos Interactivo.			
2	Las actividades desarrolladas en los Recreos Interactivo se vinculan al desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes.			
3	Se refleja mejor rendimiento académico de los estudiantes de primer año de bachillerato al participar de las actividades desarrolladas en las zonas de juego de los Recreos Interactivo.			
4	La Organización del Tiempo de los recreos Interactivo se realiza en el espacio de tiempo suficiente para el aprovechamiento de las actividades desarrolladas.			
5	Se refleja cambios de actitudes notorios en los estudiantes con sus compañeros, con los docentes y con el personal administrativo.			
6	Se identifica motivación en los estudiantes por el aprendizaje con el desarrollo de los Recreos Interactivo.			
7	Los estudiantes del primer año de bachillerato asumen las responsabilidades académicas dadas por los docentes en el aula y en el desarrollo de las actividades de los Recreos Interactivo.			
8	Se identifica aceptación de los estudiantes en las diferentes zonas de juego desarrolladas por los Recreos Interactivo.			
9	Los Recreos Interactivo en sus zonas de juego promueven los Valores Morales en el estudiantado del primer año general.			
10	Se identifica buena relación entre docentes y alumnos dentro del aula y en las actividades desarrolladas por los Recreos Interactivo.			
11	En el desarrollo de los Recreos Interactivos se identifica un clima favorable en el ambiente del recreo.			
12	Se refleja una comunicación eficiente entre los docentes, personal administrativo y estudiantes en el desarrollo de los Recreos Interactivo.			

13	Se valora el respeto mutuo entre los estudiantes en el desarrollo de los Recreos Interactivo y en el aula.			
14	Se ve la aceptación de los Recreos Interactivos de parte de los estudiantes y el esmero de parte de ellos para que el proyecto continúe.			
15	Los Recreos Interactivos han contribuido para el trabajo cooperativo en el estudiante durante el recreo y en las aulas.			
16	Los Recreos Interactivos han fortalecido las herramientas didácticas que los docentes utilizan en el aula.			

ANEXO 5

Mapa de Ubicación del Instituto Nacional La Laguna

