

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



**“LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS RECREOS DIRIGIDOS Y SU
INCIDENCIA EN LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS
ESTUDIANTES DE 1º A 9º GRADO DEL CENTRO ESCOLAR
“COLONIA EL MILAGRO”, MUNICIPIO DE SAN MARCOS,
DEPARTAMENTO DE SAN SALVADOR”**

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO POR:

Ramírez Flores, Gloria Lisseth	RF07034
Rivera Romero, Yesenia Marisol	RR07172
Zepeda Barahona, Ana Rosa	ZB06002

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN ELABORADO POR ESTUDIANTES
EGRESADAS PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN**

MsGED. Alfredo Rodríguez Escobar
DOCENTE DIRECTOR

MsD. Natividad de las Mercedes Teshe Padilla
COORDINADORA GENERAL DEL PROCESO DE GRADO

CIUDAD UNIVERSITARIA, 29 DE MAYO DE 2014, SAN SALVADOR, EL SALVADOR.

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
PERIODO 2011-2015**

Ing. Mario Roberto Nieto Lovo
RECTOR

MsD. Ana María Glower de Alvarado
VICERRECTORA ACADÉMICA

MsD. Óscar Noé Navarrete.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Dra. Ana Leticia de Amaya.
SECRETARIA GENERAL

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

Lic. José Raymundo Calderón Morán.
DECANO

MsC. Norma Cecilia Blandón de Castro.
VICEDECANA

Mtro. Alfonso Mejía Rosales.
SECRETARIO GENERAL

AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Licda. Ana Emilia Meléndez de Cisneros.
JEFA DEL DEPARTAMENTO

MsD. Natividad de las Mercedes Teshe Padilla
COORDINADORA DE PROCESO DE GRADO

MsGED. Alfredo Rodríguez Escobar.
DOCENTE DIRECTOR

AGRADECIMIENTOS

Le agradezco a Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

Agradecer hoy y siempre **a mi familia** por haberme apoyado a lo largo de mi estudio por su comprensión, esfuerzo y apoyo incondicional; porque si no fuera por ustedes no hubiera sido posible este triunfo.

A mi esposo por siempre apoyarme en las buenas y las malas por su comprensión, paciencia y amor dándome ánimos de fuerza y valor para cumplir mi meta.

A mis compañeras de tesis por todo el sacrificio, esmero y voluntad que tuvimos siempre; en donde nunca se perdió el objetivo principal de alcanzar y terminar con éxito nuestra tesis.

GLORIA LISSETH RAMIREZ FLORES

AGRADECIMIENTOS

A Dios Todopoderoso: por iluminar mi carrera, regalándome la sabiduría y el conocimiento necesarios para poder alcanzar mis objetivos y culminar mis estudios.

A mi padre: por apoyarme incondicionalmente para el logro de mis metas, en especial mi carrera.

A mi madre (de grata recordación): por todo el amor, los principios y valores que me dio y enseñó durante el tiempo que conviví junto a ella, y que ahora, desde el cielo se que ha velado siempre por mi bienestar y el cumplimiento de mis metas.

A mi esposo: por su apoyo incondicional en todo momento, por empujarme a cumplir siempre mis metas sin importar las circunstancias que tuviese que atravesar.

A mis hermanos: quienes siempre me apoyaron en todo el proceso de mi carrera, motivándome y empujándome para no darme nunca por vencida.

A mis compañeras de tesis: por el trabajo en equipo que desempeñamos, por toda la comprensión y dedicación para el logro de este trabajo de graduación.

YESENIA MARISOL RIVERA ROMERO

AGRADECIMIENTOS

A Dios Todopoderoso: Por regalarme el milagro de la vida, la salud y el coraje para poder emprender este reto, por iluminar siempre el camino hacia mí meta, por creer en mí, por darme la sabiduría y la fortaleza necesaria durante estos años. Y permitirme celebrar hoy el cumplimiento de mi sueño.

A Mis Padres: Julio César Zepeda Cortez y Ana Celia Barahona, por todo el amor, la confianza, el apoyo y la comprensión incondicional que me han brindado a lo largo de este camino, por ser esos ángeles que creen en mí y que me muestran que todas las batallas que se nos presentan en la vida sirven para enseñarnos algo, que son herramientas que Dios pone para mostrarnos el camino y que no existen atajos para lo que realmente vale la pena, gracias por estar ahí en los momentos de alegría y desánimo a lo largo de este tiempo con sus oraciones y palabras de aliento, celebraremos juntos este triunfo.

A Mis Hermanos: César Benjamín, Reina de los Ángeles y Ángel Benjamín, que no dejaron de creer en mí ni un instante, por el amor, el apoyo y la comprensión y animarme siempre al cumplimiento de mi carrera.

A Mis Familiares y Amigos: quienes siempre me dieron palabras de aliento para no desfallecer y no abandonar mis sueños, quienes siempre me insistieron que valía la pena continuar con el reto porque la recompensa del éxito es mayor.

A Mis Compañeras De Tesis: Con las cuales he compartido incontables horas de trabajo, sonrisas y lágrimas, por todo el esfuerzo y sacrificio para poder lograr nuestro anhelado sueño.

ANA ROSA ZEPEDA BARAHONA.

AGRADECIMIENTOS

A nuestro Docente Asesor MsGED Alfredo Rodríguez Escobar: quien llegó a nosotras como un ángel guardián que Dios envió a iluminar y llenar de fortaleza nuestro camino, cuando pensábamos que ya todo estaba perdido, nos orientó durante todo el proceso, de manera desinteresada nos guio y fue un apoyo incondicional en el desarrollo de todo el trabajo de graduación, aportando ideas importantes que contribuyeron al buen desempeño del grupo y al logro de los objetivos propuestos durante el menor tiempo posible. Por sacrificar parte de su tiempo y por atendernos siempre con una sonrisa en el rostro y con la mejor disponibilidad posible, de él aprendimos que **“Enseñar es demostrar que es posible. Aprender es saber usar esa posibilidad”**¹. Gracias por cada regaño y cada consejo los cuales sabemos que fueron brindados con cariño y sabiduría, así mismo nos ayudaron a crecer como personas y lograr la culminación de nuestro trabajo, gracias por contribuir al logro de nuestro anhelado sueño.

GLORIA LISSETH, YESENIA MARISOL Y ANA ROSA.

¹ PAULO COHELO

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de grado trata sobre la implementación de los Recreos Dirigidos y su incidencia en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1° a 9° grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, ubicado en el municipio de San Marcos, Departamento de San Salvador. El propósito de la investigación es determinar si en realidad la implementación de los Recreos dirigidos en conjunto con los juegos grupales y actividades lúdicas que se desarrollan dentro de estos, contribuyen de alguna manera en la motivación del aprendizaje y en la práctica de valores de los/as estudiantes.

Esta investigación consta de seis capítulos, cuyo contenido está estructurado de la siguiente manera:

El capítulo uno, comprende el planteamiento del problema en el cual se describe la situación problemática, así como también muestra el enunciado del problema, la justificación de la investigación, los alcances los cuales dan a conocer lo que se pretende mejorar, además se ha delimitado en el aspecto espacial, social y temporal, los objetivos, las hipótesis de trabajo y el sistema de variables e indicadores.

El capítulo dos; denominado marco teórico, el cual contiene los antecedentes de la investigación y fundamenta cada apartado de nuestra investigación, así como también la definición de términos básicos.

El capítulo tres, describe la metodología que se siguió, tales como: el tipo de investigación, la población, muestra, los métodos técnicas e instrumentos de investigación, la metodología y procedimiento.

El capítulo cuatro; presenta el análisis e interpretación de los resultados, así como la organización y clasificación de los datos. En el análisis e interpretación de resultados se presenta un consolidado por ciclos, y muestra el análisis de las entrevistas realizadas a los docentes.

El capítulo cinco, da a conocer las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

El capítulo seis, contiene la propuesta, la cual consiste en un proyecto denominado "Aprendamos Jugando". Finalmente se encuentran los anexos.

CONTENIDO

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación Problemática.....	1
1.2 Enunciado del Problema.....	7
1.3 Justificación.....	8
1.4 Alcances y Delimitaciones.....	10
1.4.1 Alcances.....	10
1.4.2 Delimitaciones.....	10
1.5 Objetivos de la investigación.....	12
1.5.1 Objetivo General.....	12
1.5.2 Objetivos Específicos.....	12
1.6 Hipótesis de trabajo General y Específicas.....	13
1.6.1 Hipótesis General.....	13
1.6.2 Hipótesis Específica 1.....	13
1.6.3 Hipótesis Específica 2.....	13
1.6.4 Hipótesis Específica 3.....	13
1.7 variables e indicadores.....	14

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	18
2.2 Fundamentación Teórica.....	21
2.2.1 Los Recreos Dirigidos.....	21
2.2.1.1 Los Juegos Grupales.....	22
2.2.1.2 Las Actividades Lúdicas.....	25
2.2.1.3 Las Habilidades Motrices.....	28
2.2.2 Motivación del Aprendizaje.....	32
2.2.2.1 Práctica de Valores.....	37
2.2.2.2 Rendimiento Académico.....	43
2.2.3 La Implementación de los Recreos Dirigidos y su incidencia en la Motivación en el Aprendizaje de los estudiantes.....	46

2.2.4 Los Juegos Grupales como generadores de la Práctica de Valores de los estudiantes.....	48
2.2.5 Cómo influye la Implementación de Actividades Lúdicas en el Rendimiento Académico de los Estudiantes.....	50
2.2.6 El Desarrollo de Habilidades Motrices genera la Práctica de Valores.....	52
2.3 Definiciones de términos básicos.....	53

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación.....	57
3.2 Población.....	57
3.3 Muestra.....	58
3.3.1 Estadístico.....	59
3.4 Métodos, Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	60
3.4.1 Método.....	60
3.4.2 Técnicas e instrumentos de investigación.....	60
3.4.2.1.1 Entrevista.....	60
3.4.2.1.2 Encuesta.....	61
3.4.2.1.3 Generalidades del instrumento.....	61
3.5 Metodología y Procedimiento.....	62

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Organización y Clasificación de las datos.....	64
4.2 Análisis e Interpretación de Resultados.....	65
4.3 Resultados de la Investigación.....	158

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	162
5.2 Recomendaciones.....	162

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Propuesta.....	166
Bibliografía.....	172
Anexos	

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación problemática

El Plan Social Educativo “Vamos a la Escuela”, forma parte de la propuesta educativa del nuevo gobierno el cual busca implementar una nueva forma de motivar al docente y al estudiante, por medio del desarrollo de uno de los proyectos enmarcado en el Programa de Arte y Cultura, Recreación y Deporte “Un Sueño Posible” específicamente se implementan los “Recreos Dirigidos” el cual pretende que los estudiantes tengan un espacio de tiempo, fortaleciendo así a través del juego: la expresión, la comunicación y especialmente la motivación que éstos sienten por enseñar y aprender a través de las actividades recreativas que se desarrollan.

“Características del Recreo Dirigido:

- ✓ La condición de ser realizado en las instalaciones del centro escolar, junto con las experiencias propias de los docentes, pensando en la emoción de los estudiantes al desarrollar actividades de la vida cotidiana con valores y cultura local.
- ✓ Un cuerpo docente planificando y organizándose con un propósito y aspiración educativo-recreativa, compartiendo momentos de alegrías y circunstancias culturales especiales por medio de juegos.
- ✓ Otro hecho importante es el trabajar en grupos, este hecho motivando el deseo de ser aceptado y lograr una posición entre sus iguales, esto potencia los recreos dirigidos por ser un espacio de socialización. Y es un medio para orientar las actividades y patrones de comportamiento individual y grupal”².

² Juega en Recreo, Programa de Arte y Cultura, Recreación y Deporte. Un Sueño Posible.

La situación Educativa del país está enfrentando cambios debido a la implementación del Plan Social "Vamos a la Escuela" que se está desarrollando en las instituciones públicas del país y debido a los retos que implica poner en ejecución este plan; así, el Centro Escolar "Colonia El Milagro", se encuentra ejecutando algunos proyectos que se encuentran dentro de este plan.

El Centro Escolar "Colonia El Milagro" está ubicado en la zona semi urbana del municipio de San Marcos departamento de San Salvador al cual asisten niños y niñas de las zonas más cercanas atendiendo una población estudiantil de 901 estudiantes, la cual está distribuida de la siguiente manera: 437 niñas y 464 niños, haciendo un total de 901 educandos.

En cuanto al ambiente social se dan algunas situaciones problemáticas en un alto porcentaje existe hogares desintegrados, acoso de pandillas, lo cual provoca en los/as estudiantes desmotivación y esto conlleva a la inasistencia, repitencia y sobre edad.

En la institución se observan diferentes problemáticas que afectan los resultados deseados en la calidad de la educación que se imparte, esto debido a diferentes factores socio-educativos que intervienen en el proceso formativo de los estudiantes que asisten a este centro educativo, los cuales se detallan a continuación:

Existe diferencia en el rendimiento académico de los estudiantes, dependiendo del turno al cual asisten; en el turno de la mañana se percibe mayor asistencia y en el turno de la tarde se observa lo contrario, pues, existe mayor ausentismo de estudiantes.

Los problemas socio-afectivos interfieren significativamente en el rendimiento académico, debido a que esto interrumpe el interés y la concentración que requieren las actividades académicas, provocando inasistencia (en un 43% de la

población total)³lo cual a su vez trae como consecuencia a corto plazo el bajo rendimiento académico (el 18% de la población total presenta un bajo rendimiento, con un promedio debajo de 5.0 que la nota mínima que establece el MINED para dar como aprobado al estudiante)⁴ y a largo plazo la repitencia o sobre edad (el 5% de la población estudiantil repite grado debido a que desertan a medio año)⁵, debido a que desertan durante el período escolar (Del 100% de la matrícula inicial, deserta el 12% casi siempre durante el primer periodo escolar)⁶.

Con el nuevo plan de protección escolar que impulsa el gobierno se observa patrullaje y seguridad dentro y fuera de la institución y en horas estratégicas de entrada y salida de los estudiantes; además, la policía brinda charlas de prevención y seguridad ciudadana a la población estudiantil de la institución.

Además se observó que en el momento de desarrollar los Recreos Dirigidos no existe organización de los docentes para dirigir los juegos; ya que según el proyecto, cada docente debe planificar su juego para desarrollarlo con los estudiantes y de esta manera ir descubriendo las inteligencias múltiples que posee, pero en el caso del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, el docente se limita y deja a opción del estudiante el tipo de juego en el que quiera participar, sin organizarlo, planificarlo ni orientarlo; pues, de esta manera no se alcanzan los objetivos definidos, puesto que no hay organización para ayudar al estudiante a satisfacer las necesidades que éste presenta.

A pesar de los limitantes antes mencionados en el desarrollo de dicho proyecto participan todos los estudiantes, desde preparatoria a noveno grado; desarrollándose los siguientes juegos:

❖ Rondas⁷:

³ Proyecto Educativo Institucional PEI del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, San Marcos, San Salvador.

⁴ Proyecto Educativo Institucional PEI del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, San Marcos, San Salvador.

⁵ Proyecto Educativo Institucional PEI del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, San Marcos, San Salvador.

⁶ Proyecto Educativo Institucional PEI del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, San Marcos, San Salvador.

⁷ Ver anexos.

Estos juegos consisten en esencia en tomarse de las manos, unos a otros, hasta cerrar el círculo. Una vez formada la rueda, el desarrollo del juego puede consistir en girar, sacar a bailar, cantar, sacar a alguien al centro, etc.

Entre ellos se desarrollan los siguientes:

Chancha balancha

Las estatuas de marfil

Cuartillo de aceite

La víbora.

❖ **Juegos con canción⁸**

Son juegos amparados en la música vocal popular, de los cuales, muchos han pasado de generación en generación.

❖ **Fútbol⁹:**

Este juego consiste siguiendo una serie de reglas, llamadas oficialmente reglas de juego como útil en múltiples juegos reglados y estructurados, que buscan objetivos específicos y determinar ganadores y perdedores

❖ **Adivinanzas¹⁰:**

Las adivinanzas son un tipo de acertijo cuyo enunciado se fórmula en rima. Al orientarse a los niños, tienen un componente educacional al representar una forma divertida de aprender palabras y tradiciones.

❖ **Rompecabezas¹¹:**

⁸ Ver anexos

⁹ Ver anexos

¹⁰ Ver anexos

Consiste en componer determinada figura combinando cierto número de piezas o pedacitos en cada uno de los cuales hay una parte de la figura, estos son seleccionados de acuerdo a la edad de los estudiantes, es decir, el número de piezas y las figuras varían de acuerdo a sus edades.

❖ **Gusanito loco**¹²

Consiste en conformar grupos de 5 ó 6, en fila sentados en el suelo, agarrándose a los tobillos del compañero que esté detrás nuestra, menos el último que puede apoyar las manos en el suelo. A la señal, todos los gusanos comienzan a andar. El que llegue 1º a meta ganará.

❖ **Yoyo**¹³.

Es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo.

❖ **Capirucho**¹⁴.

El capirucho es un juego popular entre los jóvenes, consta de un pequeño objeto de juego formado por un palo acabado en punta (chuzo) y un cono de madera pequeño con un agujero, una lata o algún elemento que se desee, hay de morro o cutuco, con diversas perforaciones. Los dos objetos están unidos por una cuerda. Su juego consiste en hacer una cantidad de ensartas en el palito, realizando diferentes movimientos con el capirucho.

❖ **Canicas**¹⁵

¹¹ Ver anexos

¹² Ver anexos

¹³ Ver anexos

¹⁴ Ver anexos

¹⁵ Ver anexos

Es un juego de precisión donde los participantes dibujan un círculo en el suelo trazando una línea en el medio, además a los 10 pasos del círculo dibujan una línea más grande, ponen dentro del círculo y sobre la línea una cantidad de chibolas igual que el número de participantes (o se colocan en el círculo la cantidad de canacas pactadas para el juego), a cierta distancia del juego los niños tiran las chibolas hasta la línea grande, la chibola que queda más cerca de la línea es del participante que empezará el juego, el que le sigue es el que queda menos cerca y así hasta que todos tienen su turno (se establece el orden del juego).

❖ **Peregrina**¹⁶.

Se dibuja en el suelo, se lanza una teja y se salta dentro de los dibujos.

❖ **Jacks**¹⁷.

“Se toman las estrellas en la mano se lanzan al piso, se toma la pelota y se lanza al aire, y mientras vuela la pelota se recoge una estrella del suelo y se toma la pelotita”¹⁸.

De acuerdo a los docentes, los objetivos que pretenden alcanzar con la implementación de los “Recreos Dirigidos” son los siguientes:

1. Fomento y práctica de valores en los estudiantes, tales como:

-Convivencia.

-Respeto.

-Trabajo en equipo.

-Solidaridad.

-Cooperación.

2. Rescate de la cultura; desarrollando juegos tradicionales.

¹⁶ Ver anexos

¹⁷ Ver anexos

¹⁸ Juega en Recreo, Programa de Arte y Cultura, Recreación y Deporte. Un Sueño Posible.

3. La motivación en los estudiantes.
4. Orientar a los estudiantes para que aprendan a recrearse.
5. La retroalimentación de algunos contenidos a través del juego

1.2 Enunciado del problema

¿La implementación de los recreos dirigidos incide en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1º a 9º grado del turno matutino, del Centro Escolar “Colonia El Milagro” del municipio de San Marcos, departamento de San Salvador en el año escolar 2013?

1.3 JUSTIFICACIÓN.

El desarrollo de un país depende de los avances de la educación de sus niños, jóvenes y adultos. **“La globalización tanto económica, como cultural, coloca a la escuela tradicional en el centro de la discusión. Por ello, el sistema educativo debe enfocarse viendo al pasado, viendo al presente y visualizando al futuro”**¹⁹. Entonces se puede afirmar que actualmente dentro de estas globalizaciones son evidentes los desafíos que se presentan para lograr un mundo cambiante y que requiere de población altamente calificada y competente, para lograr esto la escuela como una institución social y formadora, tiene el reto de adaptar la enseñanza a los modelos de vida que se tienen en el cual los valores ya no se están practicando, y las cosas parecen ser relativas, debe ya no solo enseñar conocimientos conceptuales y científicos, sino también debe educar para la vida, enseñar haciendo.

En El Salvador son muchas las problemáticas que surgen durante el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo una de ellas la desmotivación entre los estudiantes la cual repercute en el aprendizaje y en el rendimiento académico de los/as estudiantes, por lo tanto es preciso proponer una política educacional moderna, modificando los criterios y los métodos tradicionales de aprendizaje, cambiándolos hacia unos que desarrollen motivación y creatividad, mediante una adecuada formación y preparación de los jóvenes en la gestión cultural del cambio en la acción.

De tal manera es necesario modificar el diseño de la escuela, y es necesario modificar el diseño del aula misma. Para ello, es preciso reconocer que el aprendizaje se puede generar en cualquier espacio ya que los docentes de este centro escolar consideran que el aula es todo espacio físico donde se reúne un grupo de estudiantes y un maestro, y no necesariamente tiene que ser un cuarto de cuatro paredes.

¹⁹ Plan Social Educativo Vamos a la Escuela, Primera parte, Bases conceptuales y filosofía del proyecto pág. 5

Entonces hoy en día las instituciones educativas enfrentan nuevos retos para asumir este rediseño de la escuela y del aula, dicha institución está tratando de hacerlo por medio del desarrollo del Plan Social Educativo 2009-2014 enmarcado en el Programa de Arte y Cultura, Recreación y Deporte, y del proyecto “Un Sueño Posible” específicamente por medio de la implementación de los “**Recreos Dirigidos**”, durante las visitas que se hicieron al Centro Educativo se pudo observar que no todos los docentes organizan y planifican sus actividades recreativas, de ahí surge la importancia de analizar la incidencia que tiene dicho proyecto en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1° a 9° grado del turno matutino, por lo cual se propone la adecuada organización, planificación e implementación de dicha actividad, además se necesita la participación activa de toda la planta docente y de todos los estudiantes del Centro Escolar en función de integrarse exitosamente en este proyecto y de esta manera poder ir desarrollando en los estudiantes interés por explorar y crear su propio aprendizaje. Ya que si se desarrolla de forma adecuada se puede lograr mucho a través del juego, pues permite que los estudiantes vayan desarrollándose en todos sus aspectos, pues se da socialización, fortalecimiento de valores, relaciones interpersonales, diversión que despierta motivación y crea aprendizajes significativos, los cuales pueden contribuir en el rendimiento académico de la población estudiantil.

La población beneficiada con esta investigación serán los docentes y los estudiantes del Centro Escolares “Colonia El Milagro”, pues al finalizar la investigación se les propondrá una propuesta que este enfocada a ayudarles a mejorar las deficiencias que tengan con respecto al desarrollo de los Recreos Dirigidos.

1.4 ALCANCES Y DELIMITACIONES

1.4.1. Alcances

Descripción del Recreo Dirigido y su nivel de influencia en la motivación de los estudiantes de 1° a 9°.

Identificación del adecuado desarrollo de los Recreos Dirigidos.

Comprobación del impacto que ejerce en la práctica de valores la implementación de juegos grupales y actividades lúdicas.

1.4.2. Delimitaciones

1.4.2.1. Delimitación espacial:

El Centro Escolar investigado está ubicado en la calle principal, Colonia El Milagro #15 del municipio de San Marcos, departamento de San Salvador.

1.4.2.2. Delimitación social:

La población total del Centro Escolar es de 901 estudiantes, trabajándose con los estudiantes de Educación Básica, (1° a 9° grado) del turno matutino (423 estudiantes) del Centro Escolar “Colonia El Milagro”. Estudiantes de Centro Educativo público.

“Los alumnos provienen en su mayoría de la zona urbana de San Marcos estos alumnos presentan las siguientes características: Economía media baja con algunas carencias económicas, poseen problemas familiares, presentándose con hogares desintegrados, maltrato infantil, lo que ocasiona que la institución presente alumnos con sobre edad y violencia social lo que ocasiona la deserción escolar; además hay alumnos con problemas interpersonales o conductuales debido a la desintegración familiar y falta de empleo en los padres.

Muchos padres y hermanos de los estudiantes pertenecen a pandillas y carecen de educación”²⁰.

1.4.2.3. Delimitación temporal:

La investigación será desarrollada en los meses de mayo de 2013 a noviembre de 2013.

²⁰ Proyecto Educativo Institucional (PEI), Centro Escolar Colonia “El Milagro”.

1.5. OBJETIVOS GENERAL Y ESPECIFICOS.

1.5.1. OBJETIVO GENERAL.

Determinar si la implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1° a 9° grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

1.5.2. OBJETIVO ESPECÍFICO 1.

Analizar si los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

1.5.3. OBJETIVO ESPECÍFICO 2.

Establecer si las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

1.5.4. OBJETIVO ESPECÍFICO 3.

Identificar si los estudiantes mejoran las habilidades motrices básicas con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.

1.6 HIPÓTESIS DE TRABAJO GENERAL Y ESPECÍFICAS.

1.6.1. HIPOTESIS GENERAL

La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de 1º a 9º grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

1.6.2. HIPOTESIS ESPECÍFICA 1.

Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

1.6.3. HIPOTESIS ESPECÍFICA 2.

Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

1.6.4. HIPOTESIS ESPECÍFICA 3.

Los estudiantes mejoran las habilidades motrices básicas con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.

1.7 Variables e indicadores.

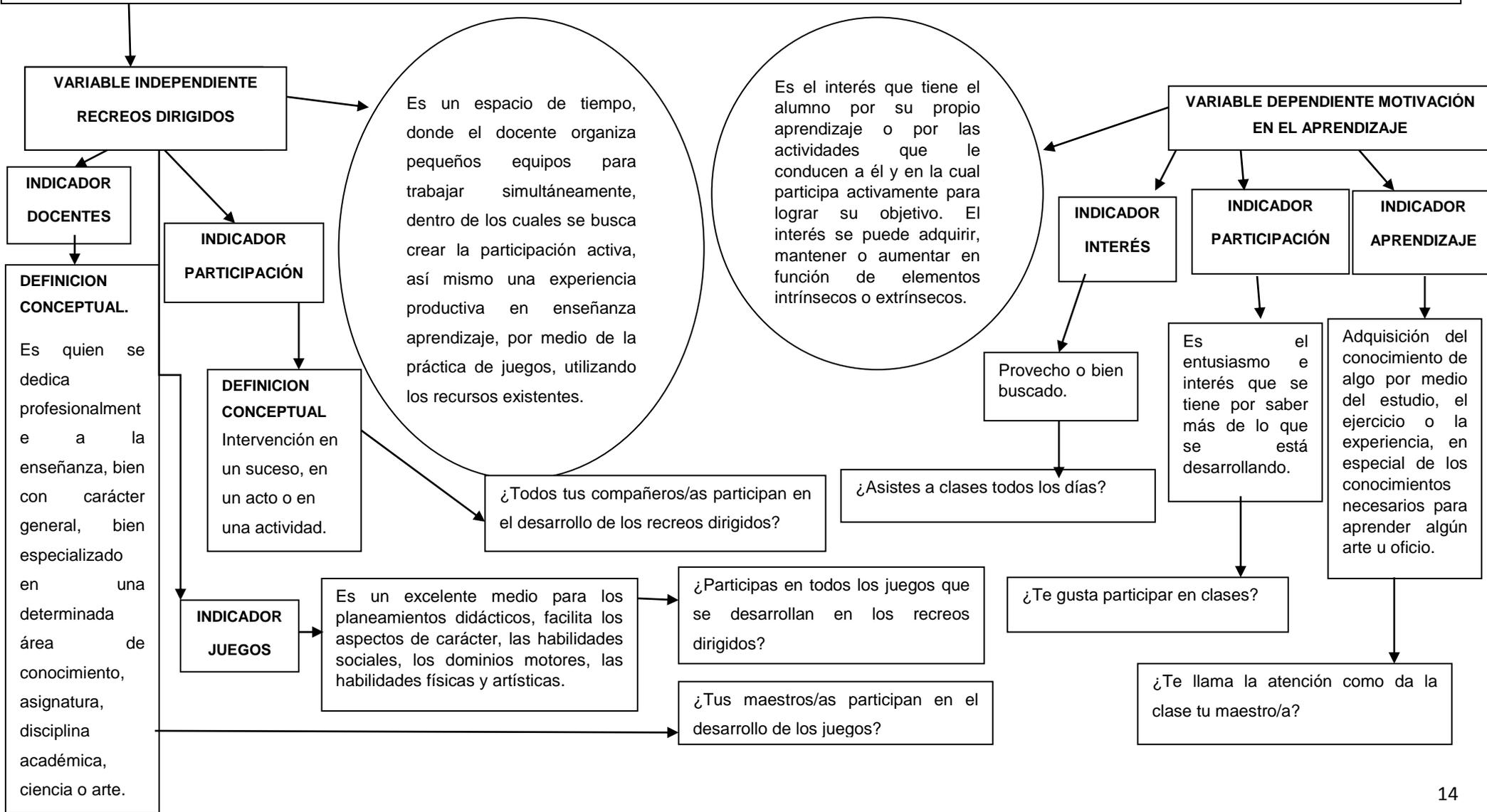
Las variables e indicadores que se presentan a continuación están orientados para poder determinar si la implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1º a 9º grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro.

Tema: La implementación de los recreos dirigidos incide en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1º a 9º grado del turno matutino, del Centro Escolar “Colonia El Milagro” del municipio de San Marcos, departamento de San Salvador en el año escolar 2013.

Objetivo General: Determinar si la implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1º a 9º grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

OPERACIONALIZACION DE HIPOTESIS

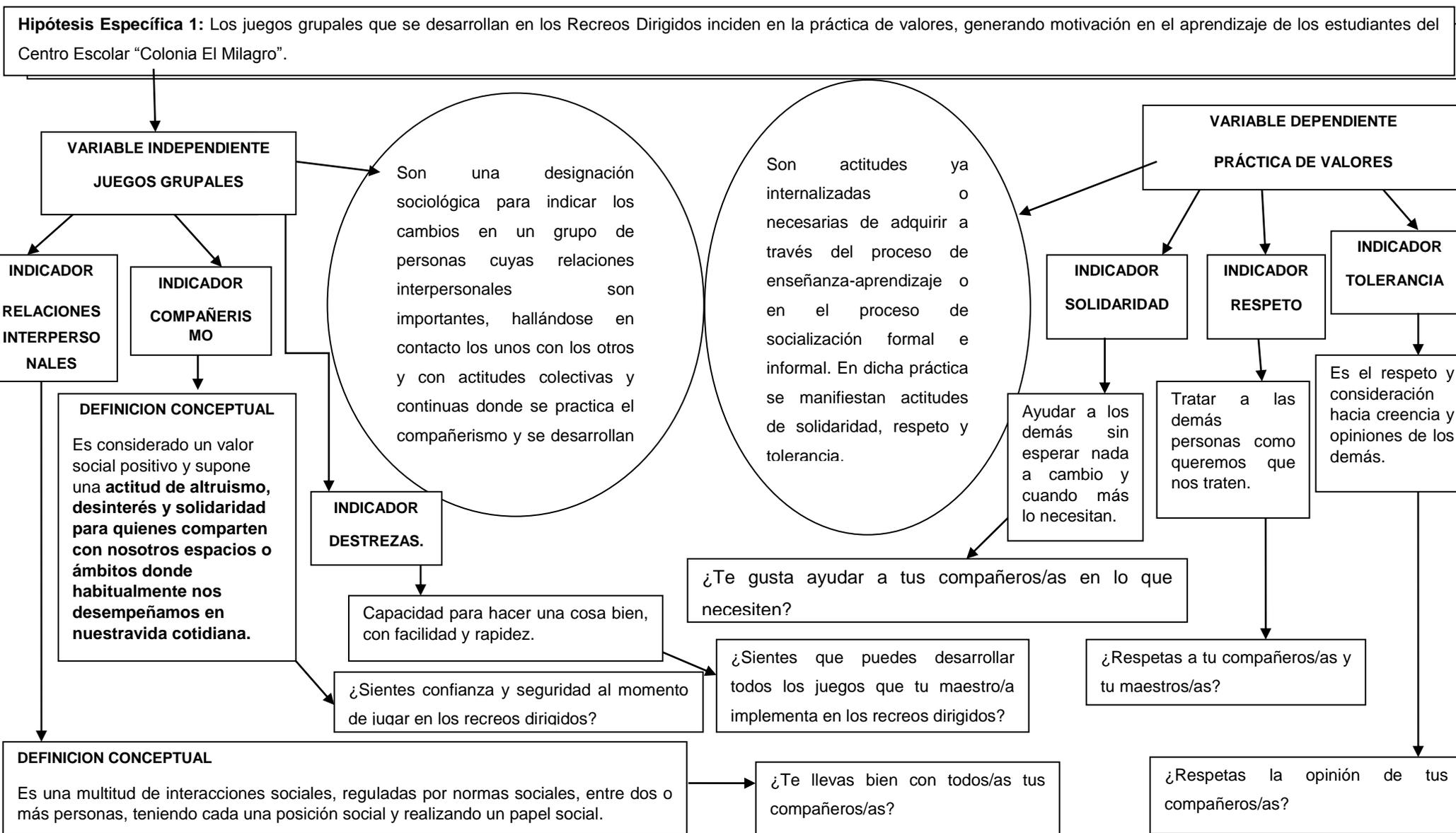
Hipótesis General: La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de 1º a 9º grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.



Tema: La implementación de los recreos dirigidos incide en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1° a 9° grado del turno matutino, del Centro Escolar “Colonia El Milagro” del municipio de San Marcos, departamento de San Salvador en el año escolar 2013.

Objetivo Específico: Analizar si los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

OPERACIONALIZACION DE HIPOTESIS

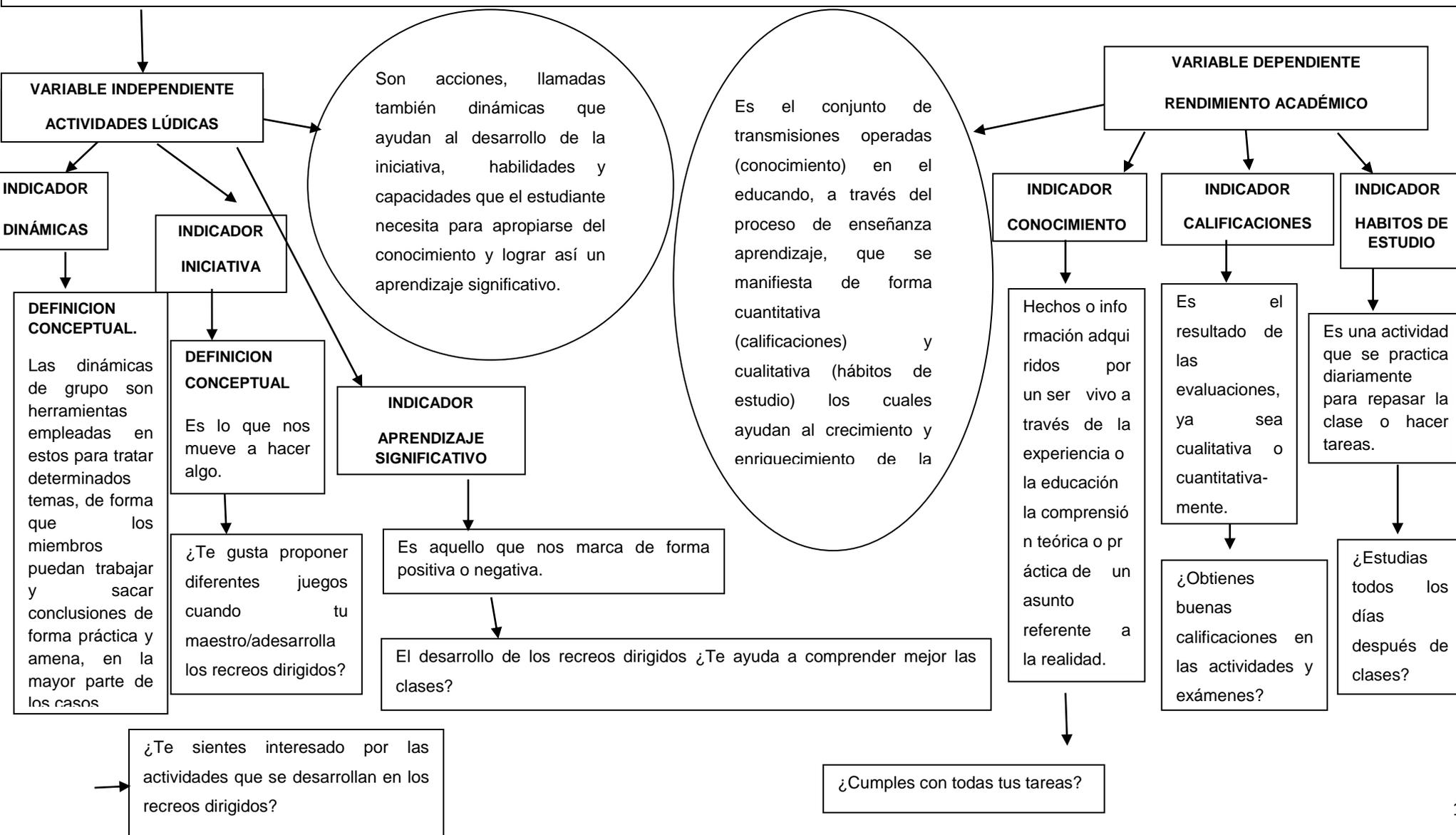


Tema: La implementación de los recreos dirigidos incide en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1º a 9º grado del turno matutino, del Centro Escolar “Colonia El Milagro” del municipio de San Marcos, departamento de San Salvador en el año escolar 2013.

Objetivo Específico: Establecer si las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

OPERACIONALIZACION DE HIPOTESIS

Hipótesis Específica 2: Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

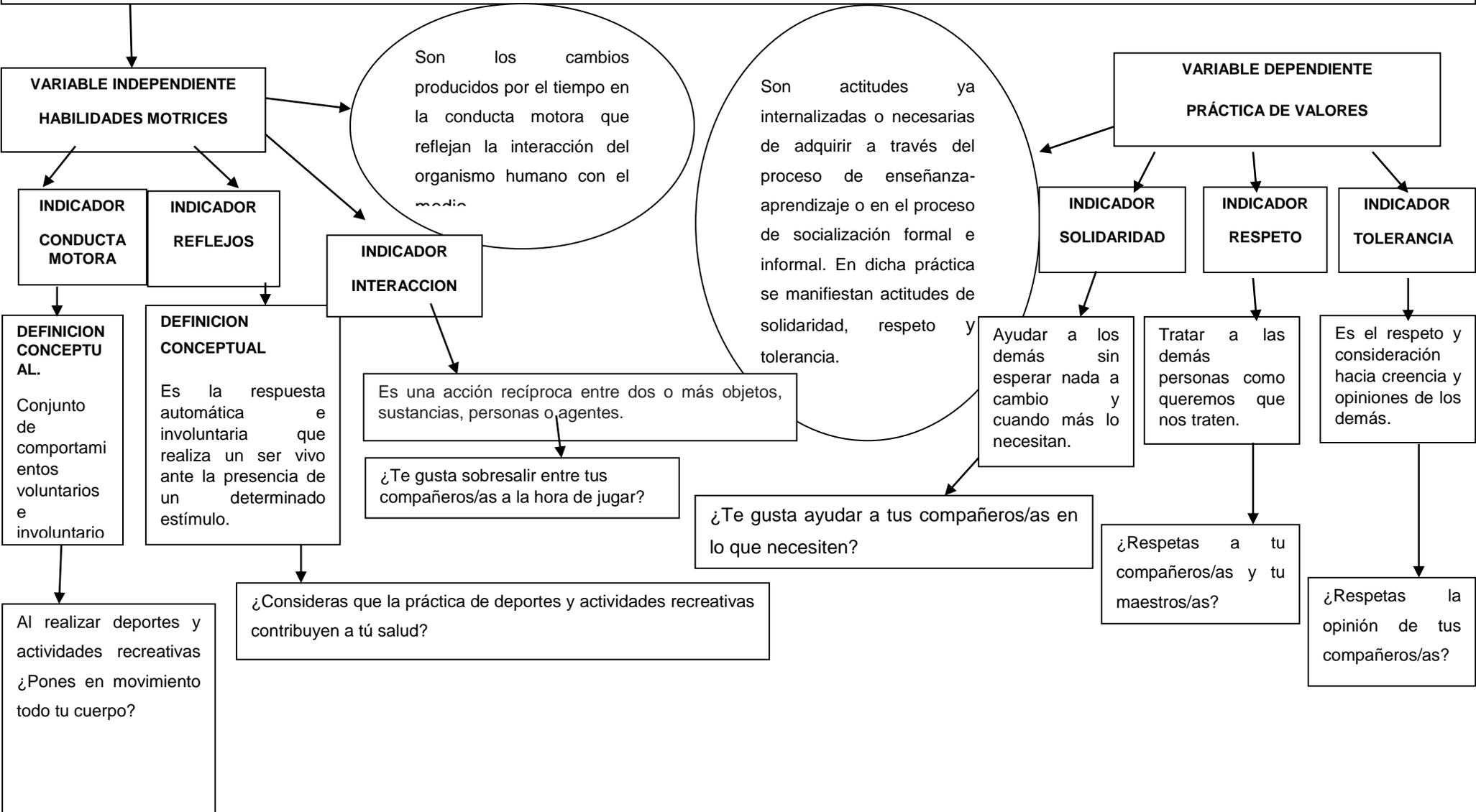


Tema: La implementación de los recreos dirigidos incide en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1º a 9º grado del turno matutino, del Centro Escolar “Colonia El Milagro” del municipio de San Marcos, departamento de San Salvador en el año escolar 2013.

Objetivo Específico: Identificar si los estudiantes mejoran las habilidades motrices básicas con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.

OPERACIONALIZACION DE HIPOTESIS

Hipótesis Específica 3: Los estudiantes mejoran las habilidades motrices básicas con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.



MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.

El Plan Social Educativo “Vamos a la Escuela” es impulsado durante el período 2009-2014. Este plan promueve un cambio en la concepción de la “escuela”, en el ámbito socio-educativo nacional. Además persigue implementar la “Escuela de Tiempo Pleno” donde se pretende dar cumplimiento al derecho al estudio que tienen todos los ciudadanos; sustituyendo el número de horas semanales (25 horas actualmente) y de la presencia del maestro único en clases; por una escuela de frecuencia semanal de 40 horas y atendida por grupos docentes en lugar de maestros únicos en cada aula, pretendiendo así cambiar también el concepto de aula y generar un rediseño de la escuela y del aula misma. La cual implica ejecutar diferentes proyectos, programas y planes que permita esa transformación y “rediseño de la escuela” y su función en el sistema educativo nacional.

De ahí surge el programa de Arte, Cultura, Recreación y Deporte “Un Sueño Posible”, que tiene como finalidad que los niños busquen crear su aprendizaje a través de distintas vivencias y experiencias que les orienten hacia él; todo ello a través de distintos proyectos contemplados dentro de este programa, entre ellos el proyecto de “Recreos Dirigidos”.

Según la tesis: “Estudio Comparativo del Recreo Dirigido y el Recreo no Dirigido y su influencia en la conducta de los y las estudiantes del turno matutino del segundo ciclo de educación básica; del Centro Escolar Jorge Larde del Municipio de San Martín y el Centro Escolar San Luis Talpa del Municipio de San Luis Talpa”, en la que se identifica el Recreo Dirigido como: “Una actividad planificada, organizada y ejecutada por el cuerpo docente y dirigido por el director del centro escolar, que dichos recreos dirigidos deben tener una duración de 40 minutos y se desarrollan actividades de manera simultánea. De acuerdo a dicha investigación, con los Recreos Dirigidos se busca fomentar la práctica de valores entre iguales, fomentar la convivencia escolar y fortalecer la participación y formación contribuyendo en el refuerzo y crecimiento de cada uno de los estudiantes. Sus características principales son: debe ser realizado dentro del centro escolar,

dirigido por los docentes tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes al desarrollar las actividades; los docentes deben organizarse y planificar las actividades.

En cuanto a Recreo No Dirigido, se menciona lo siguiente: es un período de tiempo en el que los niños/as y jóvenes interrumpen sus tareas académicas para satisfacer sus necesidades psicofísicas. Es importante destacar, que de acuerdo a esta investigación el recreo no dirigido se viene desarrollando desde principios del siglo XIX surgiendo en Inglaterra con el propósito de vigilancia, corrección y disciplina miento del niño. A finales del siglo XIX se instituyó el recreo de manera generalizada. Más tarde en 1940 se incorporó como normativa obligatoria.

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil. Así mismo lo confirman algunos psicólogos tales como: J. Piaget, L. S. Vygotsky, J. S. Bruner y S. Freud. Entonces se puede afirmar que el juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, P. K. Smith (1983) señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular. Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propios de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica (por ejemplo la trituración de los alimentos para su posible incorporación al organismo) como psicológica (la transformación de la realidad externa para que “encaje” en las estructuras cognitivas del sujeto).

Sin embargo, muchos podría ver que el juego es una pérdida de tiempo, o que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar se deberían reforzar, fomentar o enseñar. En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique

a ocupaciones más serias. Existen maestros que consideran el recreo como el cajón donde depositar comportamientos absurdos, inútiles y que interfieren con la actividad escolar “seria”.

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como en la más moderna de Skinner, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil. Muchos de los estudios sobre el juego en las últimas dos décadas se deben a biólogos. Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenética más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el concurso de la evolución.

J. S. Bruner (1964, a), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas, por el cuidado que les prestan los adultos, las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos (nutrición, defensa, reproducción, etc) que tiene el comportamiento adulto.

La etología nos ha mostrado que la comprensión de la conducta no puede lograrse si se separa del medio en el que se inscribe. Precisamente por eso el juego constituye un fenómeno de particular interés, porque plantea una separación entre el comportamiento y los fines adaptativos de este. Así mismo, a partir de lo antes mencionado es muy común escuchar entre las creencias populares, que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre infancia y juego hasta el extremo de definir aquélla por éste (Groos, 1896), o viceversa (Buytendijk, 1935). En general, estos primeros esfuerzos por entender el juego infantil especulaban en exceso a partir de unos datos que eran aún muy fragmentarios. Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana. El hombre juega más, durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo. Como sabe muy bien cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se constituyen sobre otras más simples.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

2.2.1. LOS RECREOS DIRIGIDOS

El recreo es el tiempo en el que niños, niñas y jóvenes pueden ejercer diferentes actividades que contribuyen a que éstos tengan un momento de esparcimiento y puedan relacionarse entre sí. Como su palabra bien lo dice, es un momento para recrearse y deshacerse del estrés que pueda causar cada jornada de clase mediante el desarrollo de diferentes juegos, aunque en la práctica no siempre puede aplicarse esta definición a los recreos, debido a que los estudiantes en muchas ocasiones realizan juegos que no contribuyen de manera positiva para ellos, es decir, no generan aprendizaje ni contribuyen a su enriquecimiento personal, más bien, ejercen influencias negativas en ellos causando a veces hasta enfrentamientos entre sí, debilitando la práctica de valores y las relaciones sociales.

“En las escuelas públicas y en colegios privados existen espacios y tiempos para el descanso; “los recreos”, definiéndose éstos como: “un rato de descanso para los niños fuera del salón de clases”. ”²¹

Por ello, el Ministerio de Educación, a través del “Plan Social Educativo”, por medio del programa “Arte, Cultura, Recreación y Deporte” Un Sueño Posible; busca desarrollar el proyecto de los “Recreos Dirigidos” dentro de las instituciones educativas. El desarrollo del recreo dirigido: es una estrategia educativa de espacio y de tiempo, donde se organizan pequeños equipos, grupos (secciones), para trabajar simultáneamente dentro de una ruta pedagógica, mediante los cuales se busca obtener una experiencia productiva en enseñanza-aprendizaje, utilizando los recursos existentes, los estudiantes y los facilitadores.

2.2.1.1. LOS JUEGOS GRUPALES

“Son una designación sociológica para indicar los cambios en un grupo de personas cuyas relaciones mutuas son importantes, hallándose en contacto los unos con los otros, y con actitudes colectivas, continuas y activas.”²²

Con lo anterior el juego constituye una forma específica que tienen los niños/as y jóvenes de relacionarse con otros seres humanos y con el mundo en general, el juego y aprendizaje no son términos opuestos. No hay que olvidar las importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas y la escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Pues se convierte en un aliado en la labor educativa.

La escuela es sólo una parte del proceso de educación, de transmisión cultural, lo que puede hacer la escuela depende no sólo de la capacidad y dedicación individual de los docentes, sino, del contexto social, político, cultural en el que se sitúa la escuela y los instrumentos puestos a su disposición.

²¹Pellegrini y Smith, **Fomentando conductas asertivas en el recreo a través del juego** 1993.

²² Manual de la materia “Estrategias grupales” de la Universidad Panamericana, Cede Guadalajara, 4to semestre de la Carrera de Pedagogía.

La influencia de la psicología en la escuela es un factor fundamental que puede contribuir de manera positiva o de manera negativa, si es mal aplicada, se puede decir entonces, que la influencia del psicoanálisis puede ayudar a facilitar a los educadores a la comprensión del complejo proceso que supone el desarrollo afectivo de cualquier ser humano. Sin embargo, la aportación negativa del conductismo respecto al valor de asociar, reforzar o castigar convierten al maestro en mero “administrador” de contenidos y al alumno en el sujeto que los sufre pasivamente. Entonces, al educar se corre el peligro de que se pueda traducir únicamente en una simple “transmitir información”. Con los juegos grupales los niños tienen que actuar, tienen que hacer cosas, experimentar, explorar, deben construir sus conocimientos. Pero no sólo el contenido sino que también construyen las mismas estructuras con las que conocen, las operaciones mentales, la lógica. De ahí que sea incorrecto pensar que son adultos pequeños.

El objetivo de la educación es ayudar a encontrar el camino que lleve al rescate de la cultura, a comprenderla en sus complejidades y contradicciones. Por lo cual, la escuela constituye el primer y más importante contacto con la cultura en la que el niño va a vivir y es el primer lugar en el que puede plantearse cómo funcional y el primer sitio donde espera respuestas honestas y sugerencias útiles sobre cómo comprenderla, en este sentido, la función del maestro es la de concienciar.

El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico. La estructura de las conductas “serias” se diferencia en algunos casos de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria. En el juego lo importante son los medios, no los fines. Mientras las llamadas conductas “serias” constituyen un medio para lograr un objetivo determinado, el juego consiste en una acción vuelta sobre sí misma que obtiene satisfacción en su misma ejecución. Es importante que cuando se formen grupos de juegos se consideren actividades lúdicas, ya que es un elemento indispensable en la formación del desarrollo personal, es algo placentero y formativo que ayuda al niño/a o adolescente a adelantarse a sí mismo incorporan modos de

funcionamiento psicológico correspondientes a etapas o sub etapas superiores de su desarrollo.

Los juegos grupales propiamente dichos son muy importantes porque incluyen normas de comportamiento que los participantes deben seguir para poder tener éxito. Los juegos siempre tienen reglas, más o menos complicadas, que hay que respetar. Esta peculiaridad de las situaciones lúdicas va a favorecer la actividad reflexiva y deliberativa. Entonces se puede afirmar que las situaciones de juegos grupales contribuyen a aprender a autor regularse y a controlar su impulsividad. Mediante los juegos grupales las personas aprenden a seguir unas determinadas pautas de conducta, a aceptar una serie de normas que permiten que el juego pueda tener lugar y, en consecuencia, van ganando consciencia acerca de la importancia de las reglas y comprendiendo la necesidad de normas para vivir en sociedad. Es una manera también de desarrollar actitudes y destrezas de colaboración y trabajo en equipo. Los profesores y profesoras cuando proporcionan propuestas de juegos grupales, sugieren relaciones entre roles que se desempeñan en ellos y otros comportamientos a ellos asociados, incitan a crear situaciones imaginarias que permitan crear contradicciones con modelos de conducta más reales como lo son la práctica de valores morales y relaciones interpersonales.

Los juegos grupales llamados también "dinámicas" tienen un papel muy importante en el trabajo con niños/as y jóvenes en varios sentidos, en primer lugar les ayudan a crear un ambiente divertido y de confianza; así mismo les ayuda a conocerse y romper las barreras interpersonales, pues al practicar juegos grupales se da un grado de socialización entre los participantes, en el cual demuestran y practican sus valores morales, también pueden adquirir nuevos o reforzar los que ya conocen.

2.2.1.2. LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

El estímulo constituye el paso previo para todo aprendizaje, el juego es una mezcla variada de estímulos que aceleran el proceso de aprendizaje. La repetición constante de hechos que acompañan al juego **“sensorio-motor (etapa que va desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años).”**²³ En tal estadio el niño usa sus sentidos (que están en pleno desarrollo) y las habilidades motrices para conocer aquello que le circunda, confiándose inicialmente a sus reflejos y, más adelante, a la combinatoria de sus capacidades sensoriales y motrices. Aparecen los primeros conocimientos y se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos.

Los niños construyen su comprensión del mundo a través de la coordinación de sus experiencias sensoriales (como la visión y la audición) con las acciones físicas y motrices. Comienzan a poner en uso ciertas funciones cognitivas como la memoria y el pensamiento. Se sirven de la imitación para ampliar su repertorio conductual.

“La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano”²⁴

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

Las actividades lúdicas deben ser seleccionadas por el docente de acuerdo a los objetivos de los contenidos que se van a desarrollar, puesto que deben ser un medio para alcanzarlos, además debe tomar en cuenta también las necesidades

²³ Web site: http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget

²⁴ Díaz-Barriga A, F. (1998). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México: McGraw Hill

del estudiante, así podrá lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo, y el desarrollo de clases más interesantes y entretenidas puesto el juego permite al estudiante experimentar, investigar, crear y ser protagonista de su propio aprendizaje. El maestro/a deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje del estudiante y se crea el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el estudiante necesita para apropiarse del conocimiento.

La clase lúdica, no es solamente un espacio para el juego que busca resolver sólo necesidades recreativas en los estudiantes, sino es una parte importante para el aprendizaje de éstos.

Cuando se crea un juego, es importante preguntarse si todos los niños y niñas tendrán muchas oportunidades de participar en la actividad. Se debe evitar actividades donde sólo una persona está activa y los demás esperan inactivamente en la fila, o si no hay suficiente equipo o material que obligue a los participantes a pararse, esperar y hacer nada.

Todos los niños y niñas deben estar seguros durante todas las actividades y continuamente fomentar el juego entre los participantes.

Además, con el desarrollo de los distintos juegos se contribuye al rescate y práctica de valores de los estudiantes y docentes, valores tales como:

- La cooperación.
- La responsabilidad.
- El respeto.
- La tolerancia.
- La solidaridad, entre otros.

Se fortalece también:

- El desarrollo de habilidades.
- La consolidación del conocimiento.
- Las relaciones sociales.

En conclusión, es muy importante que las instituciones educativas desarrollen actividades lúdicas con sus estudiantes, a fin de promover y garantizar el fortalecimiento de los valores antes mencionados y el enriquecimiento del aprendizaje y formación personal de toda la comunidad educativa.

Las actividades-juegos permiten orientar el interés del estudiante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El maestro/a hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje y es importante considerar llenen las necesidades del alumno/a para obtener una nueva forma de aprender durante el descanso y recreación ya que relaciona las actividades que se realizan para poder desarrollar diferentes juegos.

Importancia del Juego en la Escuela

El juego convierte al niño en descubridor de sí mismo y se orienta por la autonomía, la libertad concedida; facilitando que los alumnos boten su inseguridad y se manifiesten con la risa, participando, opinando y siendo parte del grupo. Los alumnos cuantos más juegos practican, mas estamos facilitando un espacio de encontrarse, de ser creativos y desarrollo de su conducta motriz en función de si mismo.

Se afirma que la escuela y el juego no persiguen los mismos objetivos de no ser así no tendría sentido intentar distinguir, porque existen puntos de congruencia teniendo presente que las actividades concretas que se realicen, sean del tipo que sean, deben tener un objetivo de acuerdo a un contenido idóneo, en lo que al juego se refiere.

Por lo tanto, quienes se responsabilicen de estas actividades que se desarrollan con los estudiantes deberán ser capaces de responsabilizarse de las tareas educativas inherentes a la práctica lúdica escolar, y de llevar a la práctica las actividades programadas, como a los objetivos educativos que se persiguen. 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. Niños/as y jóvenes aprendan jugando, canalizando su energía, promoviendo el desenvolvimiento apropiado de su capacidad creadora y practiquen, trabajando en equipo, en solidaridad, con respeto, con tolerancia, entre otros. El juego es un elemento de aprendizaje y desarrollo, de adaptación social, de liberación personal y de conservación de la propia cultura, y posee un encanto particular e importante “jugar”.

2.2.1.3. LAS HABILIDADES MOTRICES

Estadio Sensorio motor

Este primer periodo en el desarrollo del niño abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad aproximadamente. Tal y como el nombre "sensorio motor" indica, lo que caracteriza este periodo es que él bebe se relaciona con el entorno a través de:

- sus percepciones físicas
- su acción motora directa

Desde el momento de su nacimiento, él bebe no es un ser inactivo o mero receptor de estímulos, sino que desde el primer momento él bebe actúa sobre su entorno e inicia conductas. La cognición (la inteligencia) del niño en este momento toma la forma de respuestas abiertas a la situación inmediata. El conocimiento del mundo que él bebe tiene se basa en los reflejos con los que nace.

Estos mecanismos innatos reflejos (como el reflejo de succión) se diferencian paulatinamente en esquema sensorio motor como:

- levantar cosas
- empujar cosas
- tirar de un objeto
- golpear algo

Él bebe entiende su mundo en función de estos esquemas sensorio motores; es decir, entiende los objetos y personas de su entorno como "algo que es para ...Succionar, golpear etc." Con el tiempo estos esquemas sensorio motores se van coordinando en estructuras más complejas, pero la conducta sigue dependiendo de la situación inmediata. Esto se logra por medio del desarrollo motor, el cual se define como: **Desarrollo motor: "Cambios producidos por el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio"**.²⁵ Es decir, que no puede ser entendido como algo que le condiciona, sino como algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y que pueda ser cada vez más competente hasta conseguir el dominio y control del propio cuerpo, obteniendo del mismo todas sus posibilidades de acción.

Ahora bien dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

Es decir, que el dominio motor, hace referencia a la capacidad de utilizar de manera coordinada los miembros del cuerpo con el objetivo de desarrollar una actividad teniendo en cuenta el lugar. Los cambios más importantes con respecto al dominio motor de toda persona ocurren en los primeros años de vida, es en este periodo en el cual el niño adquiere destrezas básicas y necesarias que le permitirán la supervivencia y el desarrollo de habilidades superiores.

Por lo tanto el desarrollo psicomotor tratado científicamente y llevado a la práctica en las sesiones de aprendizaje intenta que los alumnos sean capaces de controlar sus conductas y habilidades motrices. Por lo tanto, podemos afirmar, junto a Ramos (1979) y Medrano Mir (1997), entre otros, que el progreso motor está a la

²⁵ RUIZ, L. M. (1994). Desarrollo motor y actividades físicas. Madrid, Pág.97.

mitad del camino entre lo físico-madurativo y lo relacionado, con una puerta abierta a la interacción y a la estimulación, implicando un componente externo al niño como es la acción, y un componente interno como es la representación del cuerpo y sus posibilidades de movimiento.

El dominio motor tiene mucha importancia dentro del ámbito de la Educación física y deporte, debido a que aporta conocimientos sobre la evolución de la conducta motriz en el ser humano, así mismo, proporciona un esquema referencial que permite evaluar el nivel de desarrollo motor en los diferentes estadios o edades evolutivas. También, permite adaptar los estímulos al nivel de desarrollo motor y perceptivo, al mismo tiempo, da pautas para establecer la progresión del aprendizaje.

Así mismo, las habilidades motrices permiten el desarrollo del **Domino Psicomotor: “el cual hace referencia a la motricidad humana, tanto global como fina, al control de movimientos y a las posibilidades de utilización de esas capacidades motrices en cualquier tipo de situación”**.²⁶

El concepto de habilidad motriz básica considera una serie de acciones motrices que aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son que son comunes a todos los individuos permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices más complejos.

Todos ellos son aspectos a ser desarrollados entre los 6 y los 12 años, período comprendido entre la adquisición y desarrollo en el niño de las habilidades perceptivo-motrices y el desarrollo pleno de su esquema corporal.

A su vez, el dominio psicomotor presenta conductas características tales como: manipulación, movilización y toma de contacto con objetos, control del cuerpo u

²⁶ RUIZ, L. M. (1994). Desarrollo motor y actividades físicas. Madrid, Pág.99.

objetos en situaciones de equilibrio, movilización y control del cuerpo en acciones predecibles o no; secuenciación de movimientos apropiados a situaciones de mayor o menor grado de incertidumbre. Pero al estudiar el ámbito del desarrollo motor se deben considerar otros factores como lo son:

Maduración: este término posee diversas acepciones según se defina dentro del ámbito biológico o psicológico. En el ámbito biológico, significa alcanzar la madurez o finalización del desarrollo con referencia al organismo en general. En el ámbito de la psicología, significa el proceso por el cual el sujeto alcanza la plenitud de sus capacidades mentales.

Crecimiento: es el aumento cuantitativo de ciertos parámetros del organismo, como el peso, la altura, etc.

Ambiente: son los factores externos, que de forma premeditada o incidental, pueden influir en el proceso de desarrollo de la persona.

Desarrollo: es el fenómeno global que implica la maduración del organismo, de sus estructuras y del crecimiento corporal, así como el influjo del ambiente.

Adaptación: es el proceso de interrelación del organismo con su medio.

Como se ha mencionado anteriormente, que las habilidades motrices se van desarrollando con respecto al tiempo, se puede ver que además influyen factores internos y externos que van aportando algo en este proceso, por lo cual es importante conocerlos e identificar su grado de participación en la vida diaria.

Además, se desarrollan competencias tales como:

“Comunicación Corporal: la cual moviliza las posibilidades expresivas del cuerpo por medio de los movimientos, gestos y otros eventos”²⁷.

Con esto se supera la división tradicional entre mente, sentimientos y cuerpo, asumiendo que son componentes indivisibles.

²⁷ Por mi salud/Universidad Pedagógica de El Salvador. Universidad de Brock Canadá, Scotiabank, 1ª ed. San Salvador, El Salvador, 2009. Pág. 11

Aptitud física y deportiva: esta competencia requiere el respeto a la atención y a la diversidad existente entre los educandos.

Movimiento y salud: desarrollo equilibrado, la atención de la base sensorial y perceptiva, así como los hábitos que promuevan la salud preventiva en los estudiantes.

2.2.2. MOTIVACIÓN AL APRENDIZAJE.

“La motivación se define como los procesos que estimulan nuestra conducta o que nos incitan a actuar”²⁸.

Es aquello que nos mueve a hacer lo que nos interesa o a buscar la satisfacción de nuestras necesidades, lo que nos hace actuar de la manera en que lo hacemos.

Los psicólogos hacen una distinción entre dos tipos principales de motivación: intrínseca y extrínseca. Denominándose la motivación intrínseca como aquella que surge internamente por interés personal o curiosidad al contrario de la motivación extrínseca que actúa cuando los individuos se ven movidos a la acción por factores ambientales externos, tales como recompensas o castigos sociales.

De acuerdo a investigadores para que haya una motivación hay reforzadores tanto positivos como negativos; los reforzadores positivos son aquellos que se proporcionan después de la conducta deseada a fin de que esta conducta se repita; y los reforzadores negativos son aquellos que se realizan o desarrollan a fin de retirar una conducta indeseada o también para que una conducta deseada se repita.

La motivación ejerce un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes debido a que éstos deben esforzarse por satisfacer sus necesidades de saber y conocer, influyendo la motivación tanto intrínseca como extrínseca, puesto que si bien es cierto que el estudiante debe interesarse por aprender para beneficio

²⁸Arends Richard, **Aprender a Enseñar**, McGraw-Hill, pág. 25.

propio y crecimiento personal, el docente debe desempeñar un rol fundamental al momento de desarrollar los contenidos, utilizando metodologías innovadoras que incentiven a los estudiantes para que se sientan siempre interesados por asistir a las clases y por aprender; además, con ello facilitan la comprensión de los temas que se desarrollan; puesto que no es lo mismo que al momento de desarrollar una clase el maestro llegue al salón, escriba toda la clase en la pizarra para que el estudiante la copie, o llegue sólo a dictar la clase; a que desarrolle diferentes actividades como juegos, elaborar materiales novedosos, realizar trabajos en grupo para fortalecer las relaciones sociales, entre otras actividades que son de provecho para que el alumno/a comprenda de manera más eficiente los contenidos.

También es importante destacar que la motivación hacia los estudiantes constituye uno de los objetivos fundamentales de la enseñanza, puesto que el maestro debe estar siempre preocupado porque su estudiante se sienta incentivado a participar en el desarrollo de las actividades dentro del salón de clase, si bien es cierto que el mayor beneficiado al aprender es el estudiante, el docente debe facilitarle este proceso y ayudarle a que los contenidos sean más comprensibles y su interés prevalezca. Y como anteriormente se menciona, el éxito del docente dependerá de las metodologías que emplee al momento de enseñar.

Además, se debe reconocer también, que la motivación en los estudiantes se puede mantener si los objetivos son tentadores, pero no abrumadores, puesto que tanto los objetivos del curso como los personales deben ser establecidos de manera adecuada; lo que significa, que el maestro no puede desarrollar actividades que el estudiante no es capaz de realizar; en otras palabras, no se deben proponer objetivos inalcanzables.

“Evolución del niño en edad escolar”²⁹

²⁹ Evolución de los niños en edad escolar. [www. Medline](http://www.Medline) plus información para su salud y para usted

Los niños en edad escolar (de 6 a 12 años) deben adquirir las siguientes destrezas:



- moverse en forma coordinada y enérgica
- emplear oraciones complejas
- adquirir mayor conciencia sobre su propio cuerpo y posiblemente manifestar sus características sexuales secundarias
- prestar atención por períodos más largos



La evolución del niño en edad escolar se ubica en un rango entre los seis y doce años de edad. Durante esta etapa las visibles diferencias de estatura, peso y contextura pueden ser importantes. Las destrezas del lenguaje en los niños continúan evolucionando y muchos cambios de comportamiento ocurren a medida que tratan de ubicarse entre sus compañeros. Como siempre, la seguridad es importante para los niños en edad escolar, de manera que se deben imponer reglas de seguridad adecuadas, tanto dentro como fuera del área escolar.

Es importante mencionar que según investigaciones a los 5 años, la mayoría de los niños están listos para comenzar a aprender en un ambiente escolar. Los primeros años se centran en el aprendizaje de lo básico. En el tercer grado, el enfoque se vuelve más complejo, puesto que la lectura se centra más sobre el contenido que en la identificación de letras y palabras.

La capacidad para prestar atención es importante para el éxito tanto en la escuela como en la casa. **“Un niño de 6 años de edad debe ser capaz de concentrarse en una tarea durante al menos 15 minutos. A la edad de 9 años, un niño debe**

estar en capacidad de centrar la atención durante una hora aproximadamente.”³⁰

Es importante que mencionar que sumado a esto en la práctica se pudo observar que los niños están más atentos durante las dos primeras horas de clase, según manifiestan los docentes esto se debe a que van desayunados y que llevan despejada la mente, así como también tienen disponibilidad a recibir las clases, después del primer recreo se observa el cambio de actitud de los estudiantes, pues se ven más inquietos y ha bajado el nivel de atención. Sin embargo uno de los retos tanto para el docente como para el estudiante es hacerle consciencia para que aprenda a hacerle frente al fracaso o a la frustración sin perder la autoestima. Pues, hay muchas causas de fracaso escolar que comprenden: problemas de aprendizaje, como discapacidad de lectura; factores estresantes, como cuestiones de salud mental, bullying, la ansiedad o la depresión; entre otras.

Motivación extrínseca, intrínseca e internalizada.

“Se habla de motivación extrínseca cuando un alumno realiza las actividades de aprendizaje por motivos distintos al propio aprendizaje”³¹.

El propósito es obtener recompensas o evitar sanciones de los padres por presentar buenas o malas calificaciones. En este caso al alumno no le interesa el aprendizaje en sí mismo; sino las consecuencias a las que se pueda enfrentar si obtiene un resultado negativo.

Las consecuencias de este tipo de motivación son generalmente negativas puesto que para mantenerla es necesario mantener esfuerzos externos, a través de premios o castigos. Aunque en algunos casos los premios o castigos pueden generar buenos resultados, estos son limitados porque la motivación desaparece al desaparecer los premios o castigos.

³⁰ Desarrollo de los niños en edad escolar. [www. Medline plus](http://www.Medlineplus) información para su salud y para usted

³¹ Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora, García Legazpe, 2004, pág. 33

“Se habla de motivación de un estudiante intrínseca cuando realiza las actividades de aprendizaje movido por motivos personales y por la satisfacción que le produce el mismo aprendizaje”³²

Cuando hay motivación intrínseca estos estudiantes no necesitan ningún refuerzo externo, sino que encuentran satisfacción al comprobar el dominio de sus tareas y sus destrezas al desarrollar las actividades de aprendizaje y aumentar sus conocimientos. Por lo mismo al realizar las actividades de aprendizaje, el estudiante se siente motivado y en cuanto más aprenda más será motivado. Sería ideal que todos los estudiantes desarrollaran este tipo de motivación, pero lastimosamente se da muy escasamente.

Motivación internalizada.

Este tipo de motivación está situada entre las dos anteriores, aunque es más próxima a la motivación intrínseca, pues en ésta el estudiante realiza sus actividades de estudio, no por disfrutar de ello o por aprender; sino porque su conducta ha sido orientada a cumplir con ello; es decir, se ha internalizado ciertos valores que anteriormente eran externos y transmitidos por los agentes socializadores; sean éstos sus padres y sus maestros/as. Tomando en cuenta que aquí los alumnos/as no necesitan de premios o castigos para desarrollar sus tareas, sino que se han asumido estos valores como anteriormente se mencionaba.

El desarrollo de cualquier tipo de motivación dependerá tanto de los agentes socializadores como de la actitud que el estudiante tenga y con la responsabilidad que asuma todas las actividades de aprendizaje que debe desarrollar.

La percepción que un estudiante tiene sobre la importancia de los aprendizajes que le proponen influye también en su motivación; porque si un estudiante no ve el sentido de lo que estudia, es difícil que tenga interés de hacerlo.

³² Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora, García Legazpe, 2004, pág. 33

2.2.2.1. PRÁCTICA DE VALORES.

Abordar el estudio de los valores en la escuela, para elaborar una investigación acerca de los valores vigentes y de los mecanismos de formación en la práctica escolar cotidiana no remite directamente al concepto valor como problemática filosófica, sino que implica tratar la cuestión a partir de la referencia empírica como escenario vital, donde se articulan formas y contenidos concretos y diversos de existencia de los valores, en cuanto realidad social.

De ahí que plantear una perspectiva teórica para el trabajo empírico constituye una toma de posición que, si bien se sustenta en una posición filosófica, debe contemplar una multiplicidad de factores que responden a la complejidad social que incide en la problemática axiológica, y de los que se ocupan disciplinas tales como la sociología, la psicología, la pedagogía y la antropología. Entonces se puede decir que el estudio de los valores no es exclusivo de la filosofía. En el quehacer científico los valores han sido motivo de reflexión en diversos terrenos de estudio, de tal forma que existen diferentes y contradictorias concepciones acerca del valor en cuanto a categoría de análisis.

“En la antropología y la sociología se habla de los valores y según las corrientes del pensamiento, se los identifica con la cultura, con la tradición, con la moral o con la ideología, sin establecer una clara diferenciación conceptual en muchos de los casos”.³³

Es decir, que en la antropología y la sociología los valores son algo que viene dado desde el seno de la familia, del entorno que les rodea, pues son algo que se va inculcando por tradición de generación en generación, y que desde luego son moldeados y aplicados en la sociedad en la que se vive.

“El estudio de los valores también ha sido abordado desde la psicología y la pedagogía con intenciones operativas e instrumentales, siendo conceptualizados

³³ Normas y valores en el salón de clases. García Salord, Susana. México, Distrito Federal: Siglo Veintiuno Editores, 1992. Pág. 24

como actitudes ya internalizadas o necesarias de adquirir a través del proceso de enseñanza-aprendizaje o en el proceso de socialización formal e informal”.³⁴

En cambio la psicología y la pedagogía toman la situación de los valores como algo mucho más sistemático, que llevan diferentes fases para poder adquirirlos y aplicarlos dentro del medio en el que se desenvuelva el ser humano, pues plantean que debe ser un proceso intencional y operativo, el cual debe irse formando en las actitudes internas del ser humano por medio del proceso que se da en la enseñanza-aprendizaje o por medio de la interacción con sus semejantes sin importar que sea de formal y sistemático o informal y asistemático.

Visto desde el punto lingüístico se define como **“Valor: bis fil. A la cualidad que posee algunas realidades. Los valores tienen polaridad en cuanto son positivos o negativos y jerarquía en cuanto son superiores o inferiores.”**³⁵

Entonces se puede decir que el valor es una cualidad que confiere a las cosas, hechos o personas una estimación, ya sea positiva o negativa. La axiología es la rama de la filosofía que se encarga del estudio de la naturaleza y la esencia del valor. En otro sentido, los valores son características morales inherentes a la persona, como la humildad, la responsabilidad, la piedad y la solidaridad.

Sin embargo, que el valor pueda ser analizado e interpretado desde diversos puntos de vista, no significa que pierda su autonomía, como en la investigación empírica, que los valores sean componentes de la cultura no hace que sean sinónimo de cultura; que existan valores morales no implica que se fundan en el concepto moral.

³⁴ Normas y valores en el salón de clases. García Salord, Susana. México, Distrito Federal: Siglo Veintiuno Editores, 1992. Pág. 24-25

³⁵ Diccionario de la Real Academia Española, 1970.

Los valores como referencias conscientes e inconscientes.

“En el desarrollo de la humanidad los hombres se han orientado hacia algunas cosas y han rechazado otras; es decir han elegido, han manifestado preferencias. Éstas rigen la práctica social en sus diversos ámbitos: el trabajo, la producción científica, los vínculos personales y sociales, etc. Los valores se identifican como preferencias conscientes e inconscientes que tienen vigencia para la mayoría de los integrantes de una sociedad y están socialmente regulados.”³⁶

Es decir que los valores no son por lo tanto una esencia; no vienen dados en la naturaleza misma de los objetos ni de los sujetos, sino más bien son algo que se va formando en cada persona por medio del tiempo y del grado de interacción que tenga en su medio donde se desenvuelve, así los valores surgen de manera orgánica en el devenir de la sociedad y se encuentran mediados en productos concretos de la práctica humana como lo son: objetos, costumbres, lenguaje, arte, ciencia, filosofía, etc.

Pero así mismo la relación entre los hombres y mujeres se desarrollan en un tiempo y en un espacio determinado, es decir, que son seres sociales e históricos, y según la historia y tiempo de cada sociedad se van forjando los valores en relación a sus necesidades con el medio específico en el que desarrollan su existencia. También hay valores que pueden perdurar no como productos de una época social determinada, sino manteniéndose en el devenir de la humanidad por el consenso social; pero hay valores universales que tienen vigencia en cualquier tiempo y espacio, pues hacen referencia al vínculo específico de los hombres en cuanto seres humanos.

Normatividad y valores en la escuela.

³⁶ Normas y valores en el salón de clases. García Salord, Susana. México, Distrito Federal: Siglo Veintiuno Editores, 1992. Pág. 25

“La escuela como espacio institucionalizado de la socialización desarrolla esta función respondiendo a la demanda social de capacitación y desarrollo de habilidades necesarias para el aparato productivo; a la necesidad del estado de organizar el consenso social, y a las diversas expectativas que cada sector social genera en relación con esta instancia.”³⁷

Debe reconocerse que la escuela al participar en el desarrollo de sus funciones, de la dinámica social en su conjunto, no sólo se orienta por los valores que en cuanto institución constituye su marco jurídico-político, sino que también se ve involucrada en aquellas referencias axiológicas más inmediatas a la práctica social cotidiana. El desarrollo de tales funciones asume formas y contenidos diferenciados según el contexto histórico-social en el cual se inserta la escuela, pues cada sociedad es una expresión particular de relaciones que la conforman como tal en un tiempo y espacio determinado.

Los valores morales.

Los valores son creaciones que solo existen en los seres humanos y se realizan en el hombre por el hombre. La objetividad de los valores es humana y social. Los medios con los medios con que cuenta el individuo para la adquisición de los valores son los siguientes:

La familia, la iglesia, la escuela, el Estado y otras instituciones sociales y económicas; el hombre es un ser social y como tal requiere de estos agentes para su vida diaria.

Los valores se adquieren principalmente en la familia ya que ésta es una organización social que puede posibilitar de modo específico el desarrollo de estos, desde lo más íntimo de cada persona, siempre tomando en cuenta la generosidad, la solidaridad, la lealtad y el trabajo que son ejemplos de algunos valores que se pueden fundamentar en el seno del hogar, ésta organización es el núcleo de la sociedad, por lo tanto también es la escuela de las virtudes humanas

³⁷ Normas y valores en el salón de clases. García Salord, Susana. México, Distrito Federal: Siglo Veintiuno Editores, 1992. Pág. 34

y sociales, en ellos se puede favorecer el desarrollo de las buenas cualidades humanas.

“Moral: (del latín moralis) adj. Perteneciente o relativo a la moral. Que no cae bajo la jurisdicción de los sentidos por ser la apreciación del entendimiento o de la conciencia. Ciencia que trata del bien en general, y de las acciones humanas en orden a su bondad o exigible.

El término «moral» tiene un sentido opuesto al de «inmoral» (contra la moral) y «amoral» (sin moral). La existencia de acciones y actividades susceptibles de valoración moral se fundamenta en el ser humano como sujeto de actos voluntarios.”³⁸

Los conceptos y creencias sobre moralidad llegan a ser considerados y codificados de acuerdo a una cultura, religión, grupo, u otro esquema de ideas, que tienen como función la regulación del comportamiento de sus miembros. La conformidad con dichas codificaciones también puede ser conocida como moral y se considera que la sociedad depende del uso generalizado de ésta para su existencia.

Por tanto la moral se relaciona con el estudio de la libertad y abarca la acción del hombre en todas sus manifestaciones, además de que permite la introducción y referencia de los valores.

El fomento de la cultura y la socialización son funciones de la familia y dentro de éste contexto es parte considerable las costumbres y las creencias, formas de pensar y actitudes interpersonales que se transmiten de una generación a otra, mediante la enseñanza informal que dan los padres a sus hijos a través del ejemplo.

La familia prepara al niño/a para su participación en el mundo de los adultos, mediante un proceso de aprendizaje para la vida, denominada socialización.

³⁸ Diccionario de la Real Academia Española, 1970

También uno de los aspectos que influyen grandemente en la moralización y la solidez de valores son las virtudes teológicas: fe, esperanza y caridad. Así mismo, en el proceso de la moralización el hombre y la mujer juegan un papel decisivo en la formación del ambiente moral.

Las virtudes (en Griego Arete y en Latín Virtud), son actitudes que implican o encarnan lo valioso, lo bueno por excelencia.³⁹

Hoy en día se tiende a concebir a las virtudes como valores éticos, tradicionalmente se han establecido axiológicas de lo bueno o virtudes fundamentales, alrededor de los cuales gira la moralización del hombre, la mujer y su ambiente; estas tres dimensiones son las siguientes:

- a) Solidaridad.
- b) Respeto.
- c) Tolerancia.

“Virtud: f. Actividad o fuerza de las cosas para producir o causar sus efectos. Fuerza, vigor o valor. Poder potestad de obrar. Integridad de ánimo y bondad de vida. Hábito y disposición del alma para las acciones conformes a la ley moral. Acción virtuosa.”⁴⁰

Virtud el concepto de virtud hace referencia a una cualidad positiva que permite producir ciertos efectos. Existen distintos usos del término vinculados a la fuerza, el valor, el poder de obrar, la eficacia de una cosa o la integridad de ánimo. Una virtud es una cualidad estable de la persona, ya sea natural o adquirida.

Por lo tanto se puede decir que la virtud es la acción o comportamiento de una persona; porque se trata del hábito que es considerado como lo positivo; según la biblia la virtud es señal que ayudarían a los creyentes a mantenerse alejados del mal.

³⁹ Libro de Educación moral y cívica, octavo grado. Colección Monte Sinaí. Pág. 23

⁴⁰ Diccionario de la Real Academia Española, 1970

“Ético: (del latín eathica) f. Parte de la filosofía que trata de la moral y de las obligaciones del hombre. (Diccionario Academia Española Volumen 4 decima novena edición pág. 900 Madrid)”⁴¹

La ética estudia qué es lo moral, cómo se justifica racionalmente un sistema moral, y cómo se ha de aplicar posteriormente a nivel individual y a nivel social. En la vida cotidiana constituye una reflexión sobre el hecho moral, busca las razones que justifican la adopción de un sistema moral u otro.

La ética cristiana presupone la existencia del ser divino que ha dictado normas para el comportamiento moral; como también que la conducta humana es buena si se sujeta a esas normas y malas si las viola.

Se puede decir que la ética viene a ser un código de reglas o principios morales que rigen la conducta; considerando las acciones de los seres humanos con referencia a su justicia o injusticia, a su tendencia al bien o a su tendencia al mal.

2.2.2.2. RENDIMIENTO ACADÉMICO.

Se define el rendimiento académico como:

“El conjunto de transmisiones operadas en el educando, a través del proceso enseñanza-aprendizaje, que se manifiesta mediante el crecimiento y enriquecimiento de la personalidad en formación”⁴²

De esta afirmación se puede sustentar, que el rendimiento académico, no solo son las calificaciones que el alumno obtiene mediante pruebas u otras actividades, sino que también influya su desarrollo y madurez biológica y psicológica.

El rendimiento se refiere fundamentalmente al nivel de conocimiento y destrezas escolares manifestadas por un estudiante y expresadas mediante cualquier procedimiento de evaluación. Se manifiesta mediante una calificación o nota, pero es muy importante aclarar que se debe tomar en cuenta no solo una evaluación

⁴¹ Diccionario de la Real Academia Española, 1970.

⁴²<http://definicion.de/rendimiento-academico/>

sumativa para el estudiante sino también formativa, tomar en cuenta el aprendizaje significativo, ya que muchos docentes confunden estos términos y consideran a los estudiantes inteligentes o aptos sólo por un resultado numérico, sin tomar en cuenta el aprendizaje significativo que generó en el estudiante; puesto que en ocasiones el aprendizaje no puede ser valorado sólo mediante un instrumento de evaluación, ya que muchas veces en este no se mide totalmente todo el aprendizaje.

El rendimiento académico se entiende como la actividad o provecho de todas las actividades, tanto educativas, como institucionales o informativas. Es el resultado del aprendizaje, suscitado por la actividad educativa del profesor y producido en el alumno, aunque es claro que no todo aprendizaje es producto de la acción docente. Es decir, es la expresión o resultado de la enseñanza durante todo un ciclo escolar, donde se define si el estudiante está apto para avanzar de nivel o si por el contrario no alcanzó los resultados suficientes para subir de nivel.

El rendimiento académico refleja el resultado de diferentes y complejas etapas del proceso educativo, una de las metas hacia las convergen todos los esfuerzos, y todas las iniciativas de las autoridades educacionales, maestros, padres de familia y alumnos; como también sintetiza la acción del sistema educativo, no solo en el aspecto cognoscitivo logrado por el educando sino también en el conjunto de habilidades, destrezas, aptitudes, ideales, intereses, etc.

Con esta síntesis están los esfuerzos de la sociedad, del maestro y del proceso de enseñanza aprendizaje; ya que el maestro es el responsable en gran parte del rendimiento escolar. Intervienen en este una serie de factores, entre ellos, la metodología del maestro, el aspecto individual del alumno, el apoyo familiar, la situación social, entre otros.

La acción de los componentes del proceso educativo, solo tienen efecto positivo cuando el maestro logra canalizarlos para el cumplimiento de los objetivos previstos, aquí, la voluntad del alumno traducida en esfuerzo es importante en caso contrario no se debe hablar de rendimiento

Tipos de Rendimiento Académico

Individual

Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimiento, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc.; Lo que permitirá al maestro tomar decisiones pedagógicas posteriores.

Social

La institución educativa al influir sobre un individuo no se limita a este sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla. Se considera factores de influencia social, el campo geográfico de la sociedad donde se sitúa el estudiante, el campo demográfico constituido por el número de personas a las que se extiende la acción educativa.

El rendimiento académico individual es el que se evalúa en forma general y de manera específica lo que se ven influenciados por el medio social donde se desarrolla el alumno, son los que ayudan a enriquecer la acción educativa.

La influencia que ejerce la implementación de los “Recreos Dirigidos” en el rendimiento académico de los estudiantes, es que éstos van desarrollando mayor interés por el aprendizaje a medida se desarrollan las actividades, claro está que el docente debe adaptar todas las actividades de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, y así contribuir a que ellos por medio de los juegos vayan descubriendo sus habilidades y creando su aprendizaje; además de ello, se logra un mayor acercamiento entre docente-estudiante, lo que ayuda a que el alumno/a tenga más confianza de despejar dudas con respecto a las actividades y contenidos que se desarrollan, auxiliándose más de su maestro/a; pues muchas veces el estudiante tiene dificultades para relacionarse con su docente y en lugar de preguntar al maestro/a sobre su desempeño prefiere quedarse callado y no buscar la mejor solución para las situaciones o actividades que para él son complejas.

Es muy importante comprender el papel del docente, en ocasiones ellos pueden animar o desanimar el ambiente de aprendizaje; por lo que mediante el juego, éste puede acercarse más al alumno/a y motivarlo para mejorar significativamente en su proceso de aprendizaje.

2.2.3. LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS RECREOS DIRIGIDOS Y SU INCIDENCIA EN LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES.

Los recreos dirigidos hoy en día en muchos centros escolares nacionales están siendo implementados como una estrategia de enseñanza, dándole de esta manera un significado social y educativo, visto desde este punto, el recreo dirigido debe considerarse como una forma de educación, una estrategia metodológica, cooperativa, integradora del cuerpo docente de un centro escolar. Para poder lograr un grado de motivación extrínseca en los/as estudiantes el docente debe planificar y organizar los recreos dirigidos con un propósito y aspiración educativo-recreativa, en el cual se puedan compartir momentos de alegrías y circunstancias culturales especiales por medio de juegos. Así mismo se debe buscar lograr un grado de motivación intrínseca, que el estudiante se sienta movido a aprender, a socializar y participar de forma voluntaria, que nazca de él o ella integrarse en grupos de trabajo y juego, de esta manera poder lograr en el estudiante el sentimiento y deseo de ser aceptado y lograr una posición entre sus iguales, permitiendo así que los recreos dirigidos sean un espacio de socialización.

El Ministerio de educación le está apostando al mejoramiento del rendimiento académico de los/as estudiantes de educación básica, por lo cual está implementando los llamados recreos dirigidos los cuales son espacios de tiempo organizados y planificados, los cuales tienen como propósito lograr objetivos que refuercen aspectos académicos y morales, su metodología se basa en desarrollar actividades o juegos lúdicos, encaminados al desarrollo de la motivación de los participantes, como se ha dicho antes la motivación puede ser influenciada por agentes externos a la persona, en este caso son la escuela, los docentes y los participantes de los juegos. Ya que buscan encaminar la labor educativa de una

forma diferente, crear ambientes agradables que se ajusten a las necesidades de los/las estudiantes, se alimenta la motivación por medio del juego, ya que es algo que surge como una actividad que le permite a cada uno de los participantes ir aprendiendo a partir de sus propias experiencias y por las experiencias de los demás.

Los recreos dirigidos juegan un papel muy determinante en el aprendizaje de los estudiantes, no solo en el aprendizaje cognitivo, sino también en el aprendizaje psicosocial, puesto que no es una actividad aislada, sino más bien es uno de los eslabones primordiales en la labor docente.

La motivación puede irse desarrollando en niveles mayores, si los participantes muestran interés y curiosidad por ir construyendo sus conocimientos, pero si el participante se muestra apático a las actividades recreativas, difícilmente se podrá lograr obtener un óptimo grado de motivación.

Los participantes

Serán recibidos por un equipo de trabajo (docentes, padres, madres, voluntarios), quienes hacen sentir a los participantes importantes y que serán el punto de atención del juego además, serán su apoyo en todos los momentos de su desarrollo, en un ambiente alegre y de confianza.

Es importante aclarar que el docente debe tener en cuenta que su comportamiento se transmite al estudiante. La forma como él les habla, lo que les dice y la forma en que se comporta afecta a los estudiantes, puesto que es un modelo dentro de la clase que muchas veces los estudiantes tratan de imitar. Es importante mencionar también, que se desarrolla en los estudiantes una motivación extrínseca, es decir, se desarrollan actividades con el fin de originar en el estudiante el deseo de asistir a clases, de ir descubriendo y creando su propio aprendizaje.

2.2.4. LOS JUEGOS GRUPALES COMO GENERADORES DE LA PRÁCTICA DE VALORES DE LOS ESTUDIANTES

Los juegos grupales ayudan al niño/a y adolescentes a que sean seres eminentemente sociales, por ello se espera que puedan integrarse en su entorno compartiendo situaciones que surgirán en el momento de su aprendizaje a través de esto podrán formar y reforzar los valores morales tales como: el compañerismo, la amistad, el respeto a sí mismo y a los demás, la solidaridad, entre otros; ya que al formar grupos de juegos se socializa con los demás.

Los juegos grupales requieren la interacción y socialización de los participantes, pues no se puede realizar de forma aislada, en el ámbito educativo se pueden manifestar en el desarrollo de los recreos dirigidos, para ello es necesario darle un enfoque lúdico, pues el juego ya no es una actividad que sirve solo para divertirse, sino, más bien, ya lleva un objetivo que vaya orientado al refuerzo académico. En el desarrollo de estas actividades grupales quiérase o no salen a la luz todos los valores morales que se han inculcado en la familia, ya que ésta es una organización social que puede posibilitar de modo específico el desarrollo de estos, desde lo más íntimo de cada persona, siempre tomando en cuenta la generosidad, la solidaridad, la lealtad y el trabajo que son ejemplos de algunos valores que se pueden fundamentar en el seno del hogar, ésta organización es el núcleo de la sociedad, por lo tanto también es la escuela de las virtudes humanas y sociales, en ellos se puede favorecer el desarrollo de las buenas cualidades humanas.

El desarrollo de juegos grupales ayudan al niño/a y adolescentes a ser capaces de descubrir los límites que tienen en cuanto a su pro actividad, empatía, pues aquí se ven involucrados los valores de respeto de la opinión de los demás, respetar sus limitantes, pone en práctica el compañerismo lo que hace más interesante y significativo este proceso es que todo esto se desarrolla en un ambiente de alegría, confianza, el cual les permite ir descubriendo, experimentando y a partir de esto ir construyendo su propio aprendizaje cognitivo y socio afectivo, pues cada integrante va teniendo la oportunidad de conocer cuáles son sus cualidades y sus

debilidades, va siendo protagonista del quehacer. Los juegos grupales entonces son una herramienta pedagógica muy importante en la construcción y refuerzo de aprendizajes, ya que los hace más significativos.

La escuela como agente formador de valores morales juega un papel muy importante en el refuerzo y adquisición de nuevos, puesto que es una institución que busca el óptimo desarrollo de los estudiantes y mantener una relación estable entre cuerpo sano mente sana, ya que al practicar actividades deportivas les ayuda a poder despejar la mente, a compartir con los demás, a aprender de otros por medio de la experiencia, van construyendo sus propios conocimientos, a través de la práctica de sus valores morales.

Los juegos o prácticas.

Deben ser seleccionados por el grupo de trabajo y estar distribuidos por circuito o estaciones ubicadas en lugares específicos o zonas de juego de acuerdo a los juegos, condiciones y disposiciones del centro escolar.

Es importante reconocer que con el desarrollo del proyecto se puede lograr en los estudiantes la práctica de valores tales como:

- Auto-estima, respeto a sí mismo y a los demás.
- Responsabilidad, Identidad, Cooperación.
- Solidaridad, Enteres, Otros.

El niño se apropia de estos valores en la medida en que interactúa con otros compañeros/as y el docente que tiene como modelo y orientador/a del proceso educativo, el cual debe crear un ambiente adecuado para el desarrollo socio afectivo del niño/a y joven.

2.2.5. CÓMO INFLUYE LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES.

La escuela juega un papel protagónico, pues los objetivos a cumplir van más allá que los establecidos en los programas de educación, ya que se logra un balance que posibilite y estimule la participación de los estudiantes en las actividades grupales académicas y recreativas. Las actividades recreativas tienen gran importancia en la formación integral de las generaciones, por lo que se considera necesario establecer un espacio recreativo-educativo, que lleve inmerso actividades lúdicas con el fin de facilitar los aspectos de rendimiento académico, carácter, las habilidades sociales, los dominios motores, el desarrollo de las cualidades físicas, artísticas, es decir, que el juego y la educación son dos componentes que constituyen; un excelente medio para los planeamientos didácticos.

Puesto que la lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones, pero todo esto debe tener un enfoque educativo, puesto que las actividades lúdicas deben ser seleccionadas por el docente de acuerdo a los objetivos de los contenidos que se van a desarrollar, ya que deben ser un medio para alcanzarlos, además debe tomar en cuenta también las necesidades del estudiante, así podrá lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo, y el desarrollo de clases más interesantes y entretenidas, en cuanto el juego permite al estudiante experimentar, investigar, crear y ser protagonista de su propio aprendizaje. En este punto el maestro/a deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje del estudiante y se crea el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno, lo cual permite al estudiante expresarse de una forma diferente e innovadora, siendo el/ella el creador/a de su propio aprendizaje, lo que contribuye a obtener mejores resultados académicos, pues siente mayor motivación.

El rendimiento académico se refiere fundamentalmente al nivel de conocimiento y destrezas escolares manifestadas por un estudiante y expresadas mediante cualquier procedimiento de evaluación, es decir, que pueden ser los resultados cuantitativos y cualitativos, un recurso muy efectivo para obtener mejor rendimiento académico es la clase lúdica, puesto que no es solamente un espacio para el juego, sino que también busca resolver las necesidades académicas en los estudiantes. Entonces, la escuela tiene una gran responsabilidad en este sentido, ya que buscará las condiciones que facilite a los niños desarrollarse, asumiendo su parte pedagógica al valorar y aprovechar los materiales culturales, artísticos, recreativos y morales de la comunidad.

La implementación de los “Recreos Dirigidos” es un recurso que contribuye en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes, puesto que, éstos van desarrollando mayor interés por el aprendizaje a medida se desarrollan las actividades, claro está que el docente debe adaptar todas las actividades de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, y así contribuir a que ellos por medio de los juegos vayan descubriendo sus habilidades y creando su aprendizaje; además de ello, se logra un mayor acercamiento entre docente-estudiante, lo que ayuda a que el alumno/a tenga más confianza de despejar dudas con respecto a las actividades y contenidos que se desarrollan, auxiliándose más de su maestro/a; pues muchas veces el estudiante tiene dificultades para relacionarse con su docente y en lugar de preguntar al maestro/a sobre su desempeño prefiere quedarse callado y no buscar la mejor solución para las situaciones o actividades que para él son complejas.

Como se describe anteriormente, las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de habilidades y capacidades en los estudiantes que le ayudan a apropiarse del conocimiento, generando por ello un aprendizaje significativo en ellos; mejorando así su rendimiento académico.

2.2.6. EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES GENERA LA PRÁCTICA DE VALORES.

Las habilidades motrices se van fortaleciendo a lo largo de la vida, especialmente en el período escolar por medio de la práctica de la asignatura de educación física, la cual está considerada como asignatura integrante de los planes de estudio de los diferentes ciclos de educación básica del sistema educativo nacional. La educación física representa una disciplina que contribuye al desarrollo armónico del individuo, mediante la práctica sistemática de la actividad corporal. Así mismo está orientada a proporcionar a los niños y jóvenes elementos motrices que satisfagan las necesidades, intereses y capacidades, tomando siempre en cuenta la edad de cada grupo de estudiantes, y de esta manera puedan ser desarrollados por medio de su participación en los diferentes ámbitos de su vida familiar, social y productiva.

La escuela por medio de la educación física y el desarrollo de los recreos dirigidos va creando condiciones óptimas para el desarrollo integral de sus estudiantes, ya que, ayuda a desarrollar habilidades, destrezas, hábitos y actitudes relacionadas con el movimiento corporal y con las relaciones interpersonales, dándose un nivel de desarrollo socio afectivo el cual permite la apreciación, apropiación y creación de valores tales como: Auto-estima, respeto a sí mismo y a los demás, responsabilidad, identidad, cooperación, solidaridad, enteres, la amistad, comprensión, entre Otros. Pues, cada vez que se practica un deporte o juego lúdico, los participantes deben relacionarse y poner en práctica los valores morales ya adquiridos, o desarrollar nuevos valores. Es decir, que el niño se apropia de valores en la medida que interactúa con otros y el docente como modelo que el niño/a imita y como orientador/a del proceso educativo, debe crear un ambiente adecuado para el desarrollo socio afectivo del niño/a y joven.

Además, hay que tomar en cuenta que este desarrollo de habilidades motrices y valores morales se realizará mediante etapas sucesivas, de acuerdo al orden de maduración de los alumnos. Pues, hay que buscar las técnicas que se puedan emplear para considerar las múltiples facetas de integración de los grupos y los

mecanismos de la dinámica grupal, esto, indiscutiblemente permitirá mejorar el accionar de los estudiantes en los centros escolares.

En ningún momento se debe dejar de lado que uno de los propósitos de la realización de actividades que involucren el desarrollo de las habilidades motrices es contribuir a adquirir una relación balanceada entre cuerpo y mente, y de esta manera poder romper todas las barreras individuales, o socio afectivas, especialmente cuando hay temor que pueda provocar inhibiciones o reacciones de los miembros del grupo, en vez de eso crear un clima de confianza que le permita expresarse libremente y que los demás al mismo tiempo aprendan a respetar las ideas de sus compañeros/as.

Para lograr una optima relación entre las habilidades motrices y los valores morales, es necesario considerar los factores internos y externos que influyen en este proceso tales como la maduración, que va relacionado a la edad de cada grupo de estudiantes, el crecimiento o sea el peso, la altura que tienen los estudiantes, también crear un ambiente agradable, de confianza y alegría para el desarrollo de cada actividad que implique la intervención de las habilidades motrices, las cuales a su vez contribuye al crecimiento y la adaptación de cada estudiante.

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.

ACTIVIDAD LÚDICA: se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos siendo parte constitutiva del ser humano. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

ASISTENCIA: Es asistir con regularidad a clases favorece la secuencia de los procesos de enseñanza/aprendizaje, además el estudiante fortalece sus relaciones sociales con sus demás compañeros/as y con los maestros/as; aprenden a desenvolverse responsabilidades

CARÁCTER: Al conjunto de características o patrón de sentimientos, emociones y pensamientos ligados al comportamiento. Está definido por los pensamientos, sentimientos, actitudes, hábitos y la conducta de cada individuo, que persiste a lo largo del tiempo frente a distintas situaciones distinguiendo a un individuo de otro.

CRECIMIENTO: En el caso de los seres vivos, se conoce como crecimiento al aumento irreversible de tamaño que experimenta un organismo por la proliferación celular. Esta proliferación produce estructuras más desarrolladas que se encargan del trabajo biológico.

El crecimiento, por lo tanto, implica un aumento del número y del tamaño de las células. El fenómeno se produce gracias a la asimilación de los nutrientes: sin nutrientes, el crecimiento es defectuoso o nulo.

CUALIDADES: Cada uno de los caracteres que distinguen a las personas o cosas.

Calidad (personalidad).

Un carácter natural o adquirido que distingue del resto de los de su especie a personas, seres vivos u objetos

DESTREZAS: Capacidad para hacer una cosa bien, con facilidad y rapidez. El significado de destreza reside en la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, primariamente relacionado con trabajos físicos o manuales.

DOCENTE: Se aplica a la persona que se dedica a la enseñanza o comunicación de conocimientos, habilidades, ideas o experiencias a personas que no las tienen con la intención de que las aprendan.

EFICACIA: La eficacia está relacionada con el logro de los objetivos/resultados propuestos, es decir con la realización de actividades que permitan alcanzar las metas establecidas. La eficacia es la medida en que alcanzamos el objetivo o resultado. Capacidad de lograr el efecto que se desea o se espera

EFICIENCIA: Se define como la capacidad de disponer de alguien o de algo para conseguir un objetivo determinado con el mínimo de recursos posibles viable.

ESCUELA: Institución en donde se imparte el saber a niños, jóvenes y adultos.

ESTUDIANTE: Persona que cursa estudios en un centro docente, especialmente de enseñanza media o superior.

FAMILIA: Grupo integrado por padre, madre e hijos que viven bajo un mismo techo.

HABILIDADES: Es una aptitud innata o desarrollada. Al grado de mejora que se consiga a través de ella y mediante la práctica, se le denomina también talento. Calidad de hábil.

Cada una de las cosas ejecutadas con destreza.

Capacidad de una persona para hacer una cosa bien y fácilmente.

JUEGO: es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. 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.

MOTIVACIÓN: Es un factor cognitivo afectivo que determina los actos voluntarios de los sujetos. En el plano pedagógico se relaciona con la posibilidad de estimular la voluntad, interés y esfuerzo por el aprendizaje.

PARTICIPACIÓN: Intervención, junto con otras personas. Acción y efecto de participar.

PARTICIPACIÓN, INTERACCIONES Y ROLES SOCIALES:

Es evaluar la participación del individuo en la comunidad y el rol que desempeña.

PERSONALIDAD: Es el resultado de la inteligencia de todos nuestros rasgos, habilidades y motivaciones, así como también de nuestro temperamento, actitudes, opiniones, creencias, respuestas emocionales, estilos cognoscitivos, carácter y moral

RELACIONES SOCIALES: Hace referencia a una multitud de interacciones sociales, reguladas por normas sociales, entre dos o más personas, teniendo cada una una posición social y realizando un papel social.

RECREO: Es un espacio de tiempo en que el niño/a comparten y juegan libremente, donde crean/ deciden sus juegos a partir de los recursos existentes.

RECREO DIRIGIDO: es una estrategia educativa de espacio de tiempo, donde se organizan pequeños equipos, grupos (secciones), para trabajar simultáneamente dentro de una ruta pedagógica, los cuales se busca crear una experiencia productiva en enseñanza-aprendizaje, utilizando los recursos existentes, los estudiantes y los facilitadores.

RENDIMIENTO ACADÉMICO: Se refiere fundamentalmente al nivel de conocimiento y destrezas escolares manifestadas por un estudiante y expresadas mediante cualquier procedimiento de evaluación.

RESPECTO: Tratar a las demás personas como queremos que nos traten.

SALUD: Considerando la definición de salud de la Organización Mundial de la Salud, se contempla que es un estado de completo bienestar físico, mental y social.

SOCIALIZACIÓN: Es el proceso a través del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo.

SOLIDARIDAD: Ayudar a los demás sin esperar nada a cambio y cuando más lo necesitan.

VALORES: Son algo que viene dado desde el seno de la familia, del entorno que les rodea, pues son algo que se va inculcando por tradición de generación en generación, y que desde luego son moldeados y aplicados en la sociedad en la que se vive.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1 Tipo de investigación.

La investigación que se realizara será de tipo “Cuantitativo” porque se llevara un orden secuencial y probatorio, es decir que se deben ir respetando cada una de las etapas, y probatorio porque se busca aceptar o rechazar las hipótesis planteadas para la investigación.

“Enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”⁴³.

Por medio de los datos cuantitativos se podrán desarrollar análisis numéricos de cantidades, frecuencias, porcentajes, fórmulas estadísticas, etc. que contribuirán para dar respuesta al planteamiento del problema y probar las hipótesis que han sido planteadas en torno a la problemática.

La investigación está orientada a comprobar la incidencia que tiene en la motivación del aprendizaje la aplicación del Plan Social Educativo “Vamos a la Escuela” en lo referido al proyecto “Un Sueño Posible” específicamente en la aplicación de los Recreos Dirigido en la institución educativa “Centro Escolar Colonia El Milagro” y se desarrollará por medio de la recolección de datos para poder comprobar las hipótesis planteadas y el análisis de los datos.

3.2. Población.

La investigación será desarrollada con los estudiantes de educación básica (primero a noveno grado, los cuales hacen un total de 423) del turno matutino del Centro Escolar Colonia El Milagro, del Municipio de San Marcos, departamento de San Salvador. Tomando en cuenta también al personal docente de dicha

⁴³ Roberto Hernández Sampieri “Metodología de la investigación”. Editorial, McGrawHill. Mexico. 1991, pág.

institución, siempre del turno de la mañana, haciendo un total de 19 docentes. Cabe mencionar que la población utilizada en la investigación es finita, porque, se enfoca específicamente en estudiantes y docentes de un centro escolar y municipio específico de San Salvador.

3.3 Muestra.

La muestra es en esencia un subgrupo de la población. Es decir, “que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población”⁴⁴.

Debido a que la investigación es de tipo cuantitativa, la muestra se obtuvo a través de la fórmula estadística para población finita, utilizando **un margen de error de 0.05%** ya que se debe obtener una muestra con la que se trabajará para probar las hipótesis planteadas, tomando en cuenta el total de la población, y de esta manera obtener la muestra necesaria:

Cálculo de la muestra:

$$n = \frac{Z^2 \cdot P \cdot Q \cdot N}{(N-1)E^2 + Z^2 \cdot P \cdot Q \cdot N}$$

En donde:

n= Tamaño de muestra

Z= Valor Z curva normal (1.96)

P= Probabilidad de éxito (0.50)

Q= Probabilidad de fracaso (0.50)

N= Población (423)

E= Error muestral (0.05)

Sustituyendo la fórmula:

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.50) (0.50) (423)}{(423-1)(0.05)^2 + (1.96)^2 (0.50) (0.50) (423)}$$

⁴⁴ Roberto Hernández Sampieri “Metodología de la Investigación”. Editorial, McGrawHill. Mexico.1991

$$(423 - 1) (0.05)^2 + (1.96)^2 (0.50) (0.50)$$

$$n = \frac{(3.84) (0.25) (423)}{(422) (0.0025) + (3.84) (0.25)}$$

$$n = \frac{(0.96) (423)}{1.05 + 0.96}$$

$$n = \frac{406.08}{2.01}$$

$$n = 202$$

$$N = 202$$

$$N = 202$$

$$N = 202$$

El total de la muestra de investigación es de 202 estudiantes, las encuestas para cada grado se presentan a continuación:

Para llevar a cabo el muestreo por ciclo se utilizo la fórmula siguiente:

Fórmula:

$$S_n = N_h \left(\frac{n}{N} \right)$$

$$\text{I Ciclo: } \frac{115 \times 202}{423} = 55 \text{ estudiantes} \quad 3 \text{ aulas}$$

$$\text{II Ciclo: } \frac{153 \times 202}{423} = 73 \text{ estudiantes} \quad 4 \text{ aulas}$$

$$\text{III Ciclo: } \frac{155 \times 202}{423} = 74 \text{ estudiantes} \quad 4 \text{ aulas}$$

Total= 202 estudiantes

3.3.1 Estadístico.

El estadístico: que se aplicará dependerá de las técnicas a utilizar, en este caso, de cada una de las entrevistas y encuestas realizadas en la investigación.

Para ello se utilizará el método porcentual, desarrollando la siguiente fórmula:

$$P = \frac{E}{N} \times 100$$

N

P= Porcentaje

F= Número de veces que se repiten los casos

100= Constante de la muestra

N = Total de casos

Reglas de redondeo.

Sí el porcentaje (%) es igual o mayor a 50% se acepta la hipótesis, en caso contrario se rechaza.

3.4 Métodos, Técnicas e Instrumentos de Investigación.

3.4.1. El Método.

El método es el mecanismo que el equipo investigador utilizará, para el buen desarrollo de la investigación; en este caso es el Método Hipotético Deductivo,

3.4.2. Técnicas e instrumentos de investigación.

La técnica es un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener un resultado deseado. Se pondrá en práctica en la investigación a fin de verificar los datos que contribuyan para la veracidad y la calidad de la investigación y para la comprobación de las hipótesis planteadas.

3.4.2.1.1 La Entrevista.

La entrevista es una de las técnicas que contribuirá en el desarrollo de la investigación, puesto que a través de las preguntas estructuradas que se desarrollen a cada uno de los docentes del Centro Escolar Colonia El Milagro del municipio de San Marcos, se podrá obtener información pertinente sobre la Implementación de los Recreos Dirigidos y si éstos en la motivación al aprendizaje

de los estudiantes, puesto que ellos son actores que intervienen de manera directa en la problemática que se está investigando.

3.4.2.1.2 Encuesta

Es un procedimiento metodológico-técnico que consiste en interrogar a las personas para recolectar datos sobre su tema. Mediante la interrogación se sondea el mundo interno del ser humano, explorando sus opiniones, creencias, motivaciones, sentimientos, actitudes o estado anímicos.

A través de la encuesta se obtendrá información ordenada de los encuestados por medio de preguntas cerradas, y se aplicará a estudiantes, que son la muestra de la población sujeto de la investigación.

3.4.2.1.3 Generalidades del instrumento:

Características de los instrumentos:

La entrevista:

El instrumento consta de dos partes, la primera se divide en: datos generales, nombre del centro educativo, objetivo; la segunda parte consta de 8 ítems. Su aplicación es de carácter individual, el cual será aplicado únicamente a los docentes del centro escolar.

El cuestionario:

Este instrumento consta de una sola parte, la cual consta de 32 preguntas de carácter cerradas. Su aplicación es de carácter individual y la forma de contestarse es escrita. Este instrumento será aplicado solamente a los estudiantes de I, II y III ciclo de educación básica determinados ya por la muestra seleccionada.

3.5. Metodología y Procedimiento.

La investigación que se realizó es de tipo “Cuantitativo” ya que se pretende obtener datos numéricos que ayuden a aceptar o rechazar las hipótesis planteadas para la investigación.

El procedimiento que se empleó para la realización de la investigación, fue el siguiente:

Para realizar la investigación referida al tema “La implementación de los Recreos Dirigidos y su incidencia en la Motivación del Aprendizaje de los Estudiantes de 1° a 9° grado del Centro Escolar Colonia El Milagro” se llevarán a cabo los siguientes pasos:

- Se realizó la visita a la institución educativa para solicitar la autorización.

- Una vez concedida la autorización por parte de las autoridades del centro escolar, se estableció el horario para las visitas en las cuales se llevarían a cabo observaciones, entrevistas y encuestas, de este modo poder elaborar el diagnóstico de la institución educativa, a fin de identificar las principales problemáticas que presenta dicha institución, tomando en cuenta la de mayor relevancia para considerarlo como tema de investigación. Para el desarrollo del diagnóstico se emplearon entrevistas a docentes y directora del Centro Escolar, se observó y se consultó información bibliográfica obtenida en el Proyecto Educativo Institucional (PEI).

Después de eso se seleccionó el tema y se estableció el diseño de investigación , así mismo se fundamentó teóricamente para respaldar lo investigado; seguidamente se define la metodología empleada la cual es de tipo cuantitativo, pues se llevaron a cabo encuestas dirigidas a los estudiantes y profesores de este centro escolar, tomando como población los estudiantes del Centro Escolar

“Colonia El Milagro” y como muestra a los estudiantes de 1° a 9° grado del turno matutino de dicho centro escolar.

Una vez recopilada la información se procedió a analizarla e interpretarla por medio del vaciado de las encuestas y se procesaron por ciclos (I, II y III), representándose en graficas circulares ya que este tipo de gráfica es un recurso estadístico que se utiliza para representar porcentajes y proporciones, empleando tonalidades de colores para diferenciar cada proporción con respecto a su porcentaje de respuesta. Además se utilizan en aquellos casos donde interesa no sólo mostrar el número de veces que se da una característica o atributo de manera tabular sino más bien de manera gráfica, de tal manera que se pueda visualizar mejor la proporción en que aparece esa característica respecto del total.

Para analizar e interpretar los datos se fue orientando por medio de los resultados que presentan los gráficos, los cuales muestran las proporciones en porcentaje de las respuestas obtenidas en cada pregunta que se realizó., entre las cuales las opciones de respuesta eran SI, NO siendo estas de opción cerrada.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Presenta la información recolectada mediante los instrumentos aplicados a los estudiantes y docentes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, los cuales fueron (encuesta y entrevista), así como también da a conocer si se aceptan o rechazan las hipótesis planteadas, todo esto por medio de los resultados obtenidos en la investigación, los cuales serán procesados de forma estratificada debido a que se está trabajando con tres ciclos (I,II y III). Finalmente se muestra un consolidado general.

4.1 Organización y Clasificación de los datos.

Se presenta la organización de los datos obtenidos en la investigación que se llevó a cabo mediante la recolección de datos a través de los instrumentos que se aplicaron.

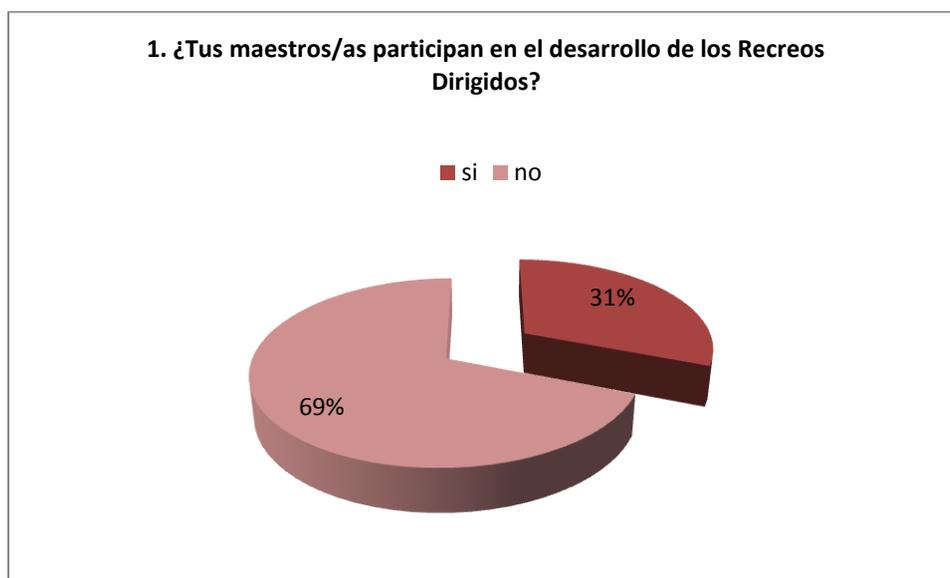
4.2 Análisis e Interpretación de Resultados.

Primer ciclo de educación básica del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

HIPOTESIS GENERAL

La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

Si	17
No	38
Total	55

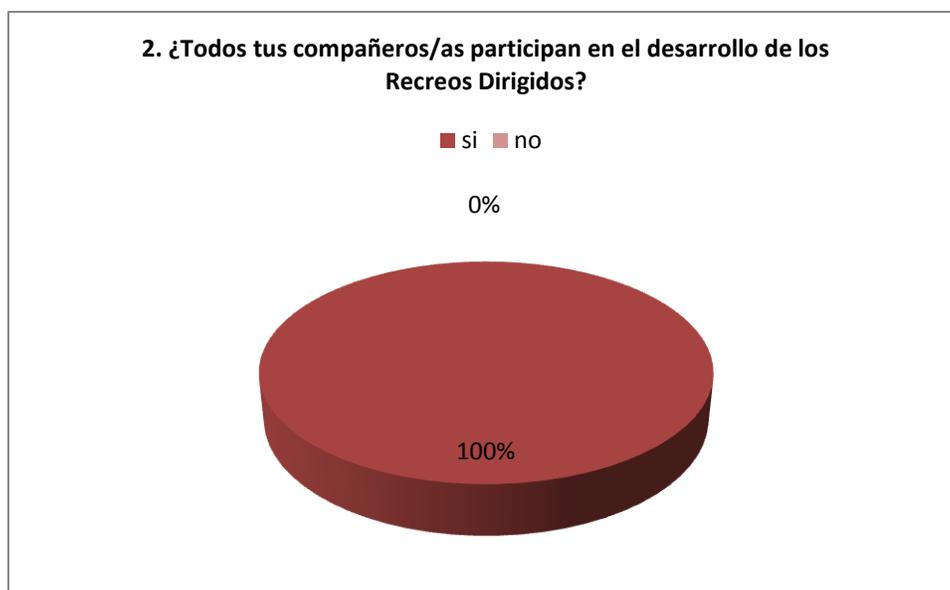


INTERPRETACIÓN:

De los 55 estudiantes de primer ciclo de educación básica del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, el 31% (17) de los estudiantes encuestados al preguntarles si sus maestros participan en el desarrollo de los Recreos Dirigidos, contestaron que sí y el 69% (38) de los estudiantes, manifiestan que sus docentes no participan en el desarrollo de los Recreos Dirigidos.

ANÁLISIS: De acuerdo a los estudiantes la mayoría de los maestros/as del primer ciclo no participan en el desarrollo de Recreos Dirigidos, este fenómeno puede ser causado por diferentes circunstancias: primero, por el desinterés de los docentes para con el desarrollo de actividades que contribuyan al aprendizaje de los estudiantes, también porque no hay coordinación entre ellos al momento del desarrollo de los Recreos Dirigidos.

si	55
no	0
Total	55



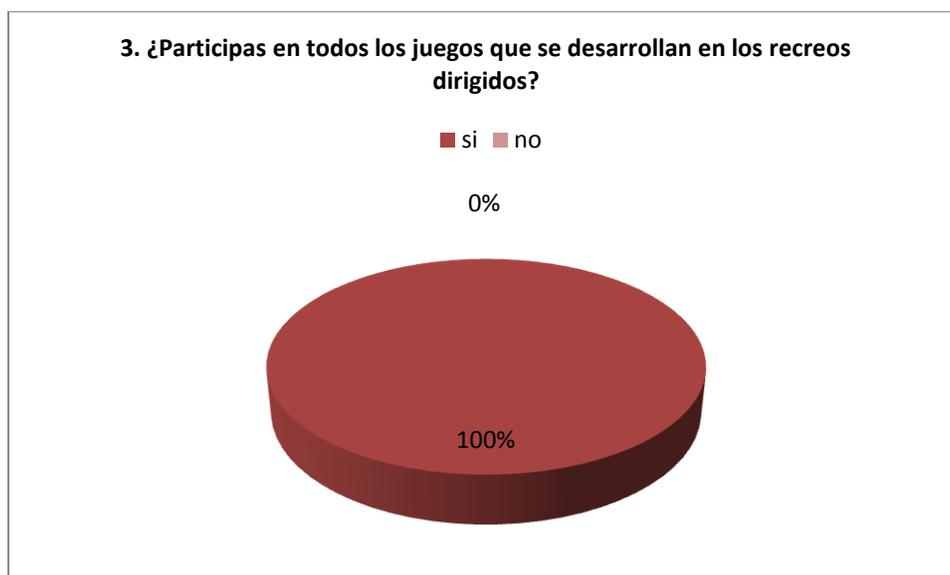
INTERPRETACIÓN:

Al preguntarles a los estudiantes de primer ciclo (1^o a 3^o grado), si todos sus compañeros participan en el desarrollo de los Recreos Dirigidos, los 55 estudiantes, es decir, el 100% de los encuestados contestaron que sí, que todos sus compañeros participan en el desarrollo de los recreos Dirigidos.

ANÁLISIS:

Con la investigación se puede verificar que los estudiantes muestran interés por participar en el desarrollo de los Recreos Dirigidos, y se sienten atraídos y hasta identificados con los juegos que se desarrollan.

si	55
no	0
Total	55



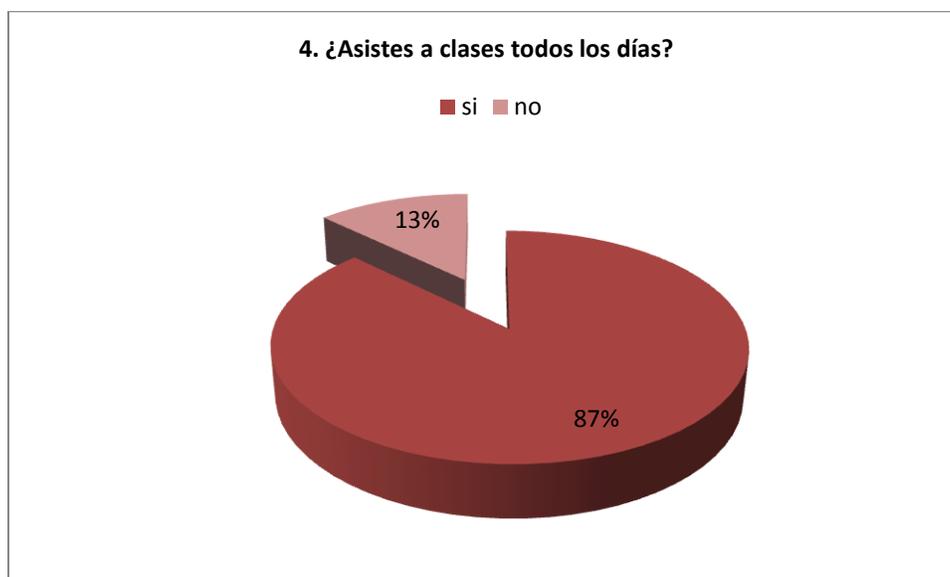
INTERPRETACIÓN:

Al preguntar a los estudiantes de primer ciclo de educación básica, si participan en todos los juegos que se desarrollan en los Recreos Dirigidos; el 100% de los estudiantes encuestados manifiestan que sí participa en todos los juegos que se desarrollan durante la implementación del Recreo Dirigido.

ANÁLISIS:

Todos los estudiantes de primer ciclo participan en el desarrollo de los recreos dirigidos, lo que indica que es un factor motivador para ellos, puesto que mediante los juegos dirigidos pueden compartir con sus demás compañeros/as y docentes y se van apropiando del aprendizaje a través de las actividades lúdicas que se desarrollan.

si	48
no	7
Total	55



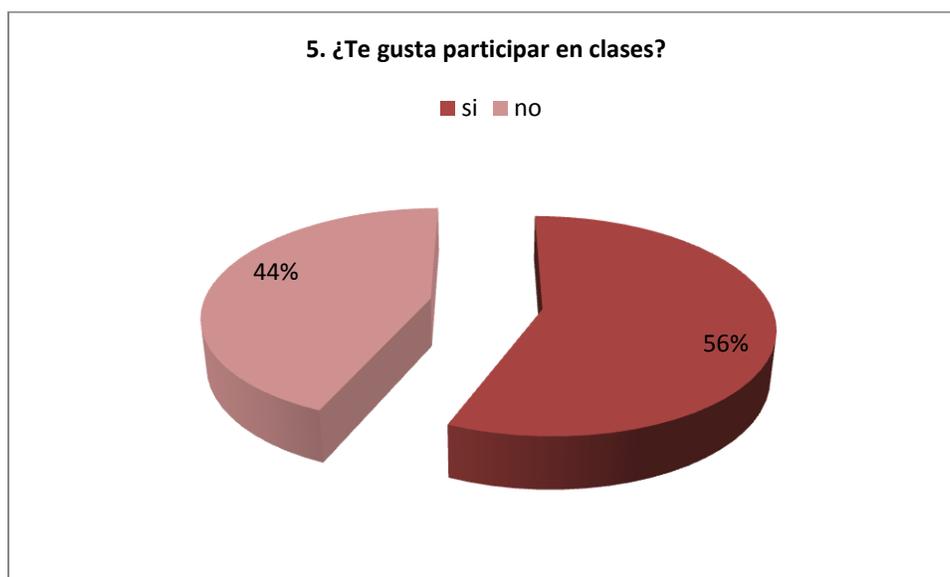
INTERPRETACIÓN:

Se preguntó a los estudiantes si asisten a clases todos los días, obteniendo de los 55 encuestados, pertenecientes a primer ciclo de educación básica; que el 87% de los estudiantes si asiste a clases todos los días, mientras que el 13% dice no asistir regularmente a clases.

ANÁLISIS:

La mayoría de los estudiantes asisten a clases, lo que significa que hay un factor motivador que les hace o mueve a asistir todos los días, ya sea este factor externo o interno; es decir, que los motive el ambiente, sea la implementación de los recreos dirigidos, la exigencia de los padres y docentes, o que los estudiantes mismos se creen conciencia de la necesidad y la importancia que requiere la educación.

si	31
no	24
Total	55



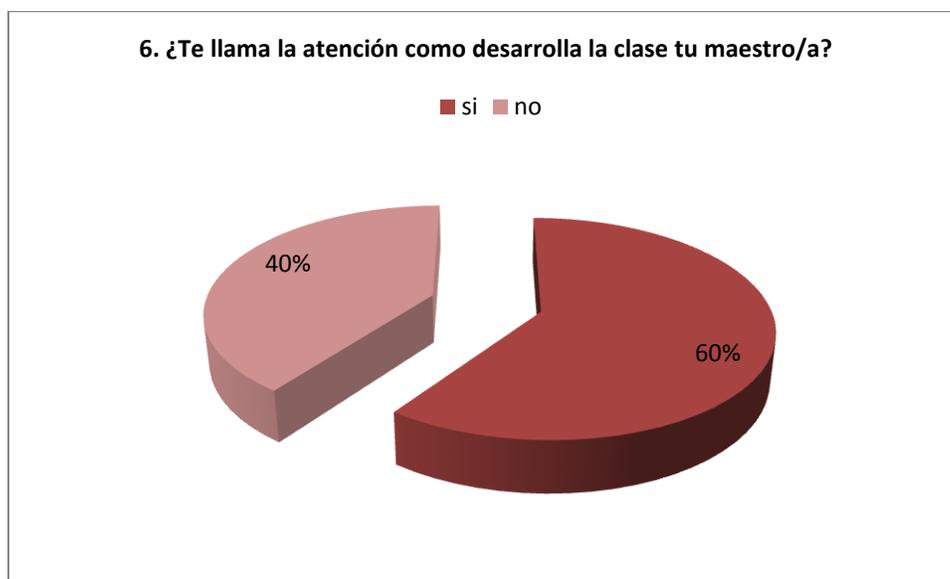
INTERPRETACIÓN:

Al entrevistar a los 55 estudiantes de primer ciclo de educación básica del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, se obtuvo que el 56% participa en el desarrollo de las clases, mientras que al 44% de los estudiantes no le gusta participar en las clases.

ANÁLISIS:

La mayoría de los estudiantes de primer ciclo al haber manifestado que participan en clases dan a conocer que se interesan por las mismas, lo que significa que los maestros/as hacen las clases entretenidas, integradoras e interesantes; por lo que el estudiante busca aportar sus ideas.

si	33
no	22
Total	55



INTERPRETACIÓN:

De los 55 estudiantes de primer ciclo encuestados, al 60% (33) de ellos les gusta la manera en que sus maestros/as desarrollan las clases, mientras al 40% (22) de los estudiantes no les llama la atención la manera en que sus docentes desarrollan las clases.

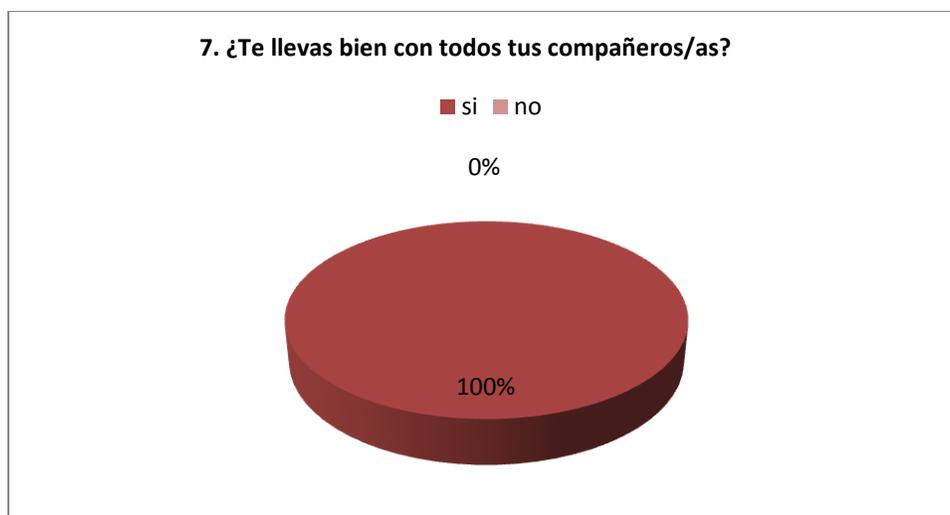
ANÁLISIS:

A la mayoría de los estudiantes de primer ciclo le agrada la manera en que los maestros/as les imparten las clases, lo que significa que el maestro utiliza metodologías adecuadas para hacer la clase más interesante para sus alumnos/as, aunque a otra proporción de los entrevistados les es indiferente la manera en que sus maestros/as desarrollan la clase; y debido a este desinterés los alumnos se ven afectados en su rendimiento académico y en su asistencia a la escuela.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 1.

Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

si	55
no	0
Total	55

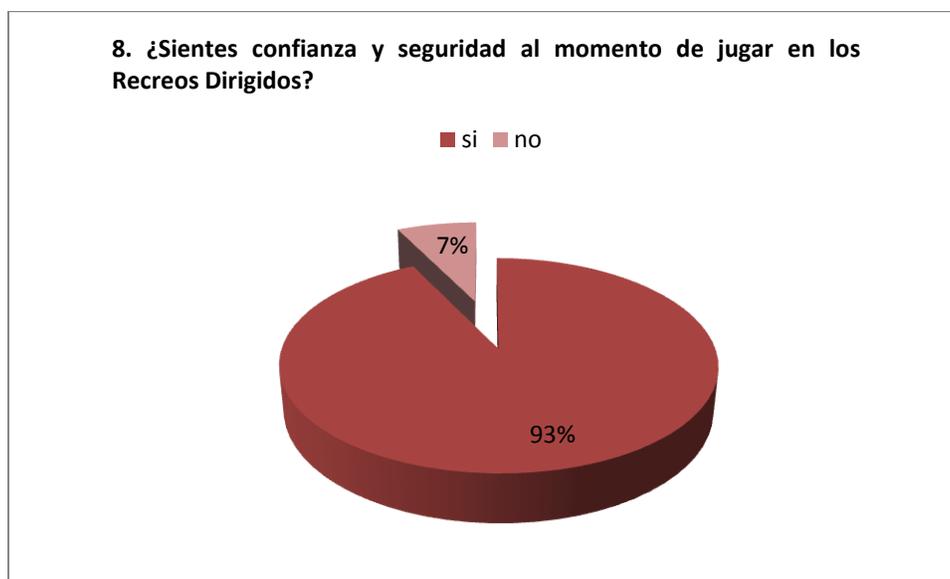


INTERPRETACIÓN: Los 55 estudiantes de primer ciclo de educación básica, manifestaron llevarse bien con sus demás compañeros, haciendo el 100% de los encuestados.

ANÁLISIS:

De acuerdo a lo investigado y a las respuestas obtenidas por los estudiantes de primer ciclo se puede decir que todos se relacionan entre sí, es decir, que tienen buenas relaciones interpersonales; interactuando con todos sus compañeros/as de clases.

si	51
no	4
Total	55



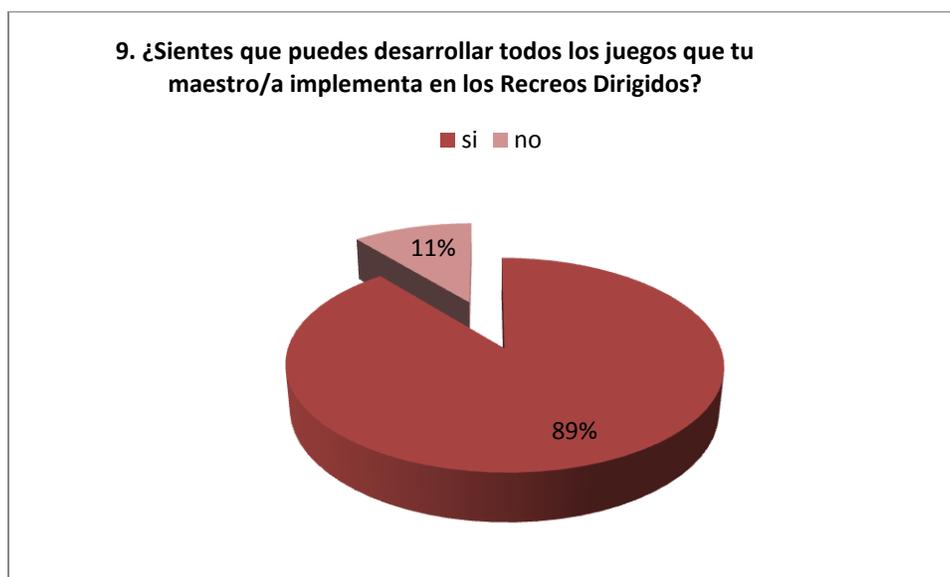
INTERPRETACIÓN:

El 93% de los estudiantes de primer ciclo manifiesta que al participar en los juegos que se implementan en los Recreos Dirigidos siente confianza y seguridad para realizarlos, mientras que un 7% dice que no siente confianza ni seguridad al momento de participar en los juegos que se implementan.

ANÁLISIS:

Mediante el desarrollo de juegos recreativos, los estudiantes van desarrollando habilidades físicas y mentales que les ayudan para su desempeño; fortaleciendo su carácter y autoestima, haciéndoles personas más seguras de sí mismas y de sus capacidades; desarrollando competencias que le servirán para su vida.

si	49
no	6
Total	55



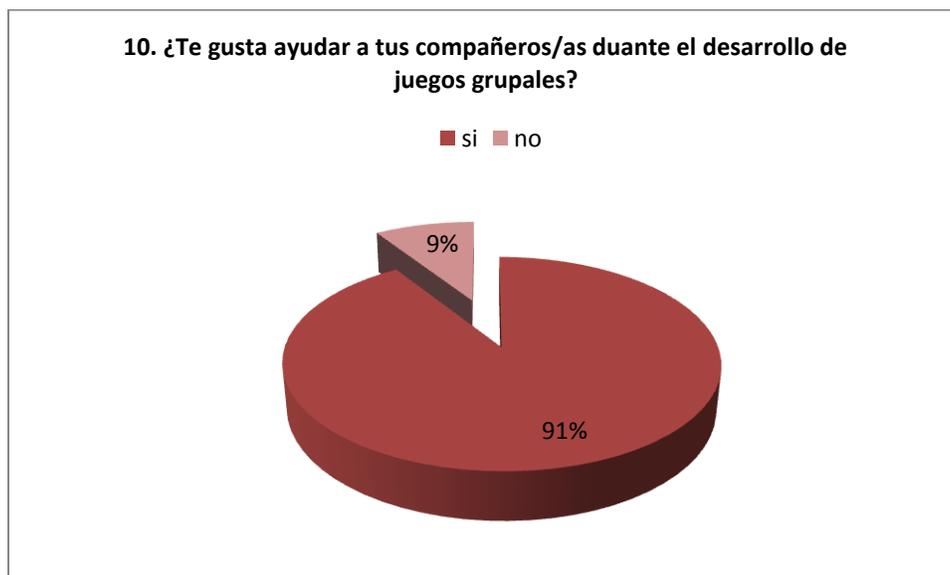
INTERPRETACIÓN:

De los 55 estudiantes de primer ciclo encuestados el 89% puede desarrollar todos los juegos que se implementan en los Recreos Dirigidos, no así el 11% de los estudiantes, quienes manifestaron no poder desarrollar todos los juegos que se desarrollan en los Recreos Dirigidos.

ANÁLISIS:

Al participar en las actividades que se desarrollan en los Recreos Dirigidos el estudiante va descubriendo la capacidad que tiene para desempeñar cada una, aprendiendo de sus debilidades y transformándolas en destrezas que le servirán para toda su vida.

si	50
no	5
Total	55



INTERPRETACIÓN:

Al preguntarle a los estudiantes de primer ciclo de educación básica del Centro Escolar "Colonia El Milagro" si les gusta ayudar a sus compañeros/as al momento de desarrollar los juegos grupales si ellos lo necesitan; el 91% de los encuestados dijo que si y el 9% contestó que no le gusta ayudar a sus compañeros/as.

ANÁLISIS:

Por medio del juego los estudiantes aprenden y ponen en práctica de valores morales tales como la solidaridad; tomando en cuenta que de acuerdo a la investigación la mayoría de los estudiantes comparte y ayuda a sus demás compañeros/as cuando éstos estas en situaciones en las que necesitan de la colaboración de sus semejantes.

si	55
no	0
Total	55



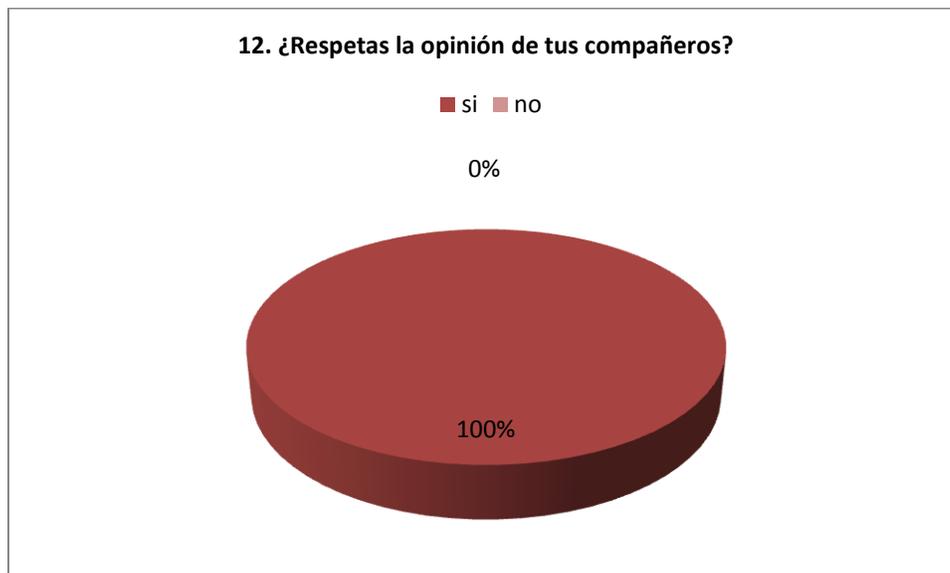
INTERPRETACIÓN:

El 100% de los estudiantes de primer ciclo encuestados manifiestan que practican el valor del respeto tanto con sus compañero/as como con sus maestros/as.

ANÁLISIS:

El respeto en las relaciones interpersonales comienza en la persona misma, en el reconocimiento de cada uno como persona única que necesita que se comprenda. Consiste en saber valorar los intereses y necesidades de los demás. Es decir, que cuando se realizan juegos en los Recreos Dirigidos, los estudiantes participan y van desarrollando este tipo de valores, aprendiendo a respetar todas las diferencias individuales que son por las que cada uno se caracteriza.

si	55
no	0
Total	55



INTERPRETACIÓN:

Todos los estudiantes de primer ciclo de educación básica o sea el 100% de los encuestados señalan que respeta la opinión de sus demás compañeros/as.

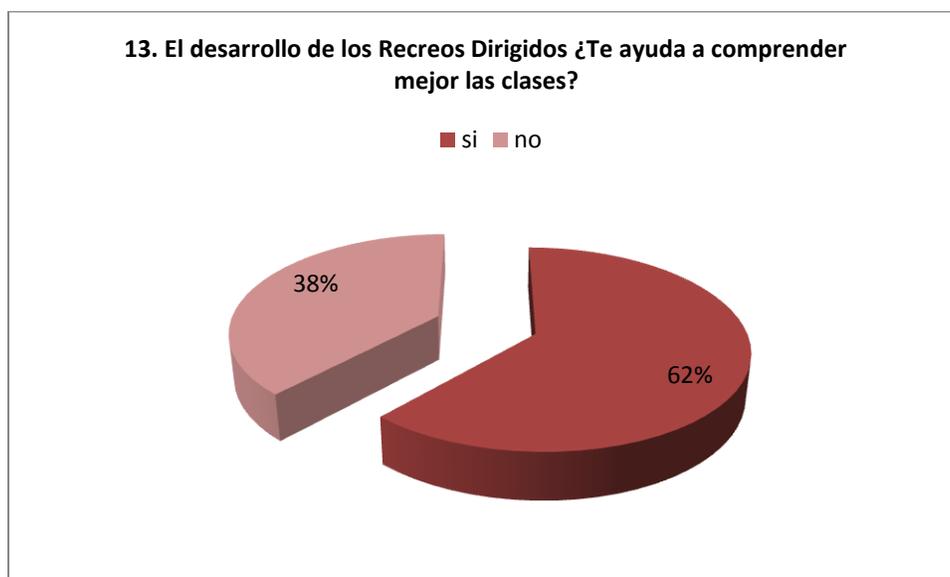
ANÁLISIS:

De acuerdo a la investigación se puede concluir que todos los estudiantes de primer ciclo practican el valor de la tolerancia; puesto que además de respetar las diferencias individuales, respetan las opiniones de sus demás compañeros/as.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 2.

Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

si	34
no	21
Total	55



INTERPRETACIÓN:

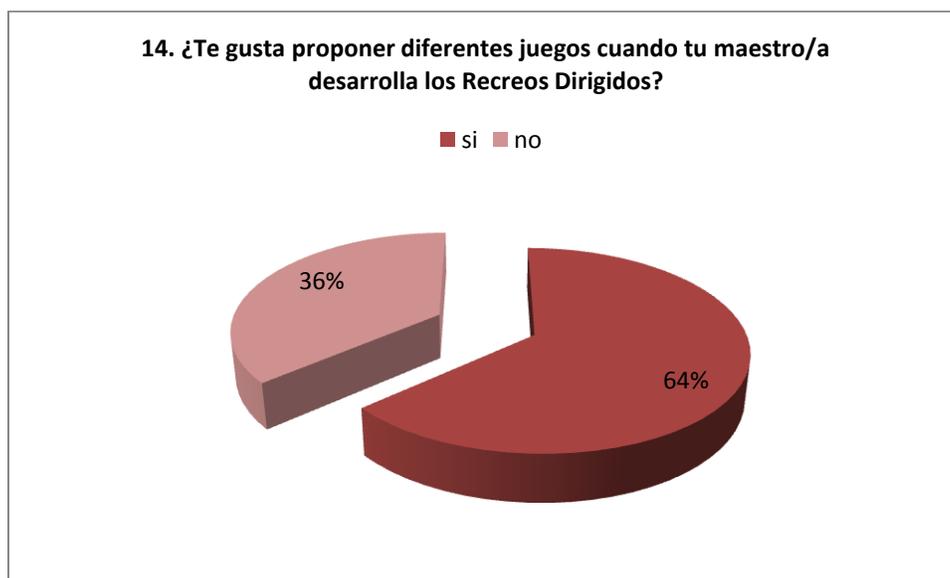
Del 100% de los estudiantes encuestados de primer ciclo de educación básica, el 62% considera que el desarrollo de los Recreos Dirigidos le ayuda a comprender

mejor las clases, al contrario del 38% de los encuestados que dice el desarrollo de los Recreos Dirigidos no les ayuda para comprender las clases.

ANÁLISIS:

Debido a que la mayor parte de los estudiantes de primer ciclo consideran que mediante la implementación de los Recreos dirigidos entienden mejor las clases, se podrían tomar en cuenta como una estrategia metodológica para el docente para auxiliarse de ellos para el desarrollo de contenidos con sus estudiantes.

si	35
no	20
Total	55



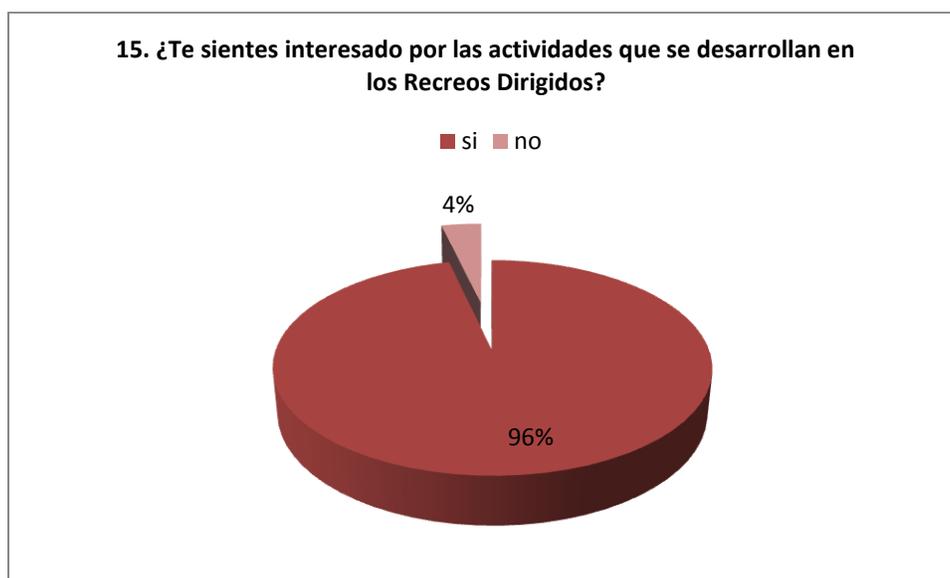
INTERPRETACIÓN:

El 64% de los estudiantes de primer ciclo encuestados, dice que le gusta proponer a sus maestros diferentes opciones de juegos para el desarrollo de Recreos Dirigidos, no así el 36% de los estudiantes que respondieron que no les gusta proponer ningún juego a su maestro/a para el desarrollo de Recreos Dirigidos en la institución.

ANÁLISIS:

Los estudiantes van aprendiendo a desenvolverse mejor mediante la práctica de diferentes actividades recreativas; desarrollando su creatividad y proponiendo ideas innovadoras para convivir con sus demás compañeros

si	53
no	2
Total	55



INTERPRETACIÓN:

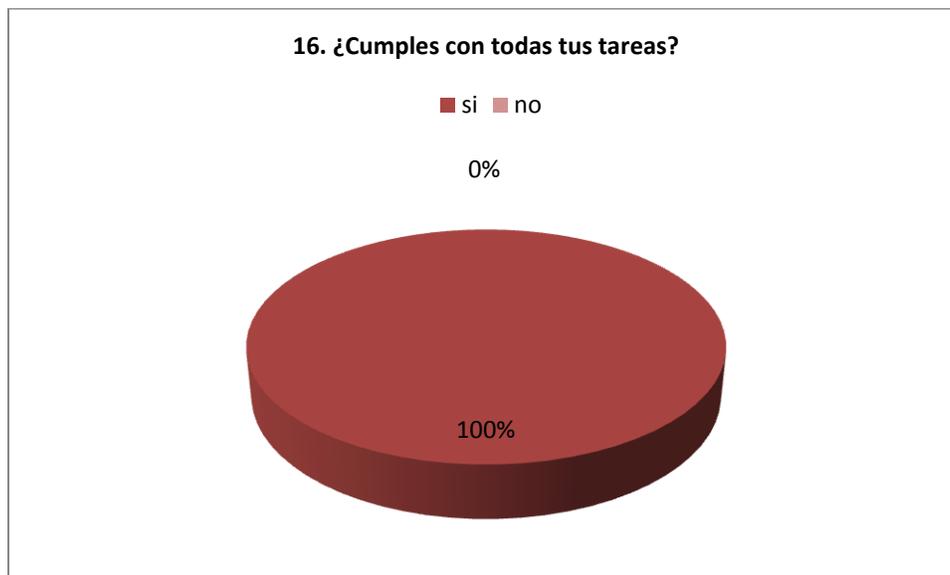
El 96% de los estudiantes de primer ciclo encuestados, se siente atraído o interesado por las actividades que se desarrollan durante los Recreos Dirigidos al contrario del 4% de los encuestados que no siente interés por las actividades de los Recreos Dirigidos.

ANÁLISIS:

Si las actividades recreativas a desarrollarse en los Recreos Dirigidos son bien seleccionadas, es decir; elegir las con un propósito de aprendizaje y no por mera

recreación, los estudiantes se sentirán atraídos por dichas actividades y será un medio por el cual ellos se sientan motivados para participar y aprender al mismo tiempo.

si	55
no	0
Total	55



INTERPRETACIÓN:

El 100% de la población de primer ciclo que fue encuestada contestó a la interrogante que sí cumple con todas sus tareas.

ANÁLISIS:

Todos los estudiantes son responsables en el desarrollo de sus actividades, presentando sus tareas en las fechas correspondientes.

si	47
no	8
Total	55



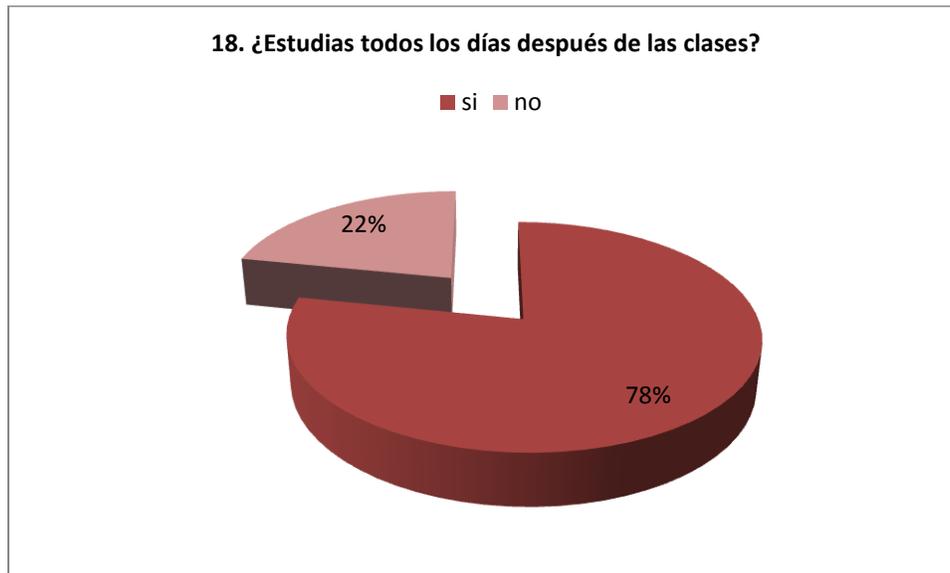
INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a la información proporcionada por los estudiantes al preguntarles si obtienen buenas calificaciones en sus actividades y exámenes, el 85% si obtiene buenas calificaciones y el 15% sale mal evaluado en sus actividades y exámenes.

ANÁLISIS:

De acuerdo a las respuestas obtenidas se puede decir que la mayoría de los estudiantes obtiene buenas calificaciones, esto debido a que se crean hábitos de estudio que les ayuda a responsabilizarse al momento de entregar sus tareas y tienen una buena preparación al momento de realizar sus evaluaciones escritas.

si	43
no	12
Total	55



INTERPRETACIÓN:

El 78% de los estudiantes encuestados de primer ciclo manifiesta que sí estudia todos los días después de clases mientras que el 22% de los mismos dicen que no estudian todos los días después de recibir las clases en la institución.

ANÁLISIS:

La mayoría de los estudiantes del primer ciclo del Centro Escolar “Colonia El Milagro” manifiesta que posee hábitos de estudio; es decir, que todos los días después de las clases tienen un tiempo determinado para repasar sus lecciones y desarrollar sus tareas.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 3.

Los estudiantes desarrollan habilidades motrices con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.

si	49
no	6
Total	55



INTERPRETACIÓN:

De todos los estudiantes pertenecientes al primer ciclo y que fueron encuestados, el 89% expresa que le gusta sobresalir de entre sus compañeros/as a la hora de jugar en los Recreos Dirigidos, y al 11% restante no le interesa sobresalir mientras se desarrollan las actividades de Recreos Dirigidos.

ANÁLISIS:

La mayoría de los estudiantes del primer ciclo trata de sobresalir en el desarrollo de las actividades de los Recreos Dirigidos, lo que implica que éstos contribuyen al desarrollo de competencias en los estudiantes.

si	41
no	14
Total	55



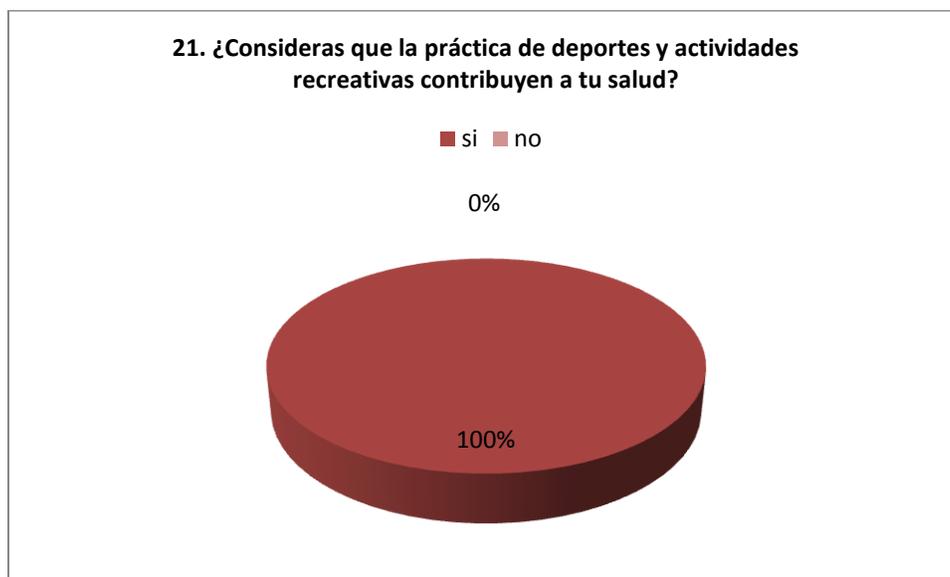
INTERPRETACIÓN:

El 75% de los estudiantes de primer ciclo encuestados dice que al realizar deportes y actividades recreativas ponen en movimiento todo su cuerpo, mientras que el 25% de los estudiantes respondió que no se pone en movimiento.

ANÁLISIS:

Con el desarrollo de los Recreos Dirigidos, los estudiantes de primer ciclo del Centro Escolar "Colonia El Milagro", desarrollan destrezas; ya que en varios de los juegos ponen en movimiento todo su cuerpo.

si	55
no	0
Total	55



INTERPRETACIÓN:

El 100% de los estudiantes de primer ciclo encuestados manifiestan que la práctica de deportes y actividades recreativas favorecen para su salud.

ANÁLISIS:

Para todos los estudiantes de primer ciclo, la práctica de deportes y actividades recreativas contribuye en la salud; por lo que debe ser un factor relevante para los docentes al momento de implementar los recreos dirigidos.

II CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL TURNO MATUTINO DEL CENTRO ESCOLAR “COLONIA EL MILAGRO”.

HIPOTESIS GENERAL

La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

SI	22
NO	51
TOTAL	73



Interpretación: Del 100% de los estudiantes encuestados el 30% manifestaron que los maestros participan en los, mientras que el 70% manifestaron que no participan en el desarrollo de los juegos.

Análisis: Como se puede observar en la grafica que una minoría de maestros participan en los juegos; mientras que la mayoría no les gusta participar en los juegos.

SI	58
NO	15
TOTAL	73



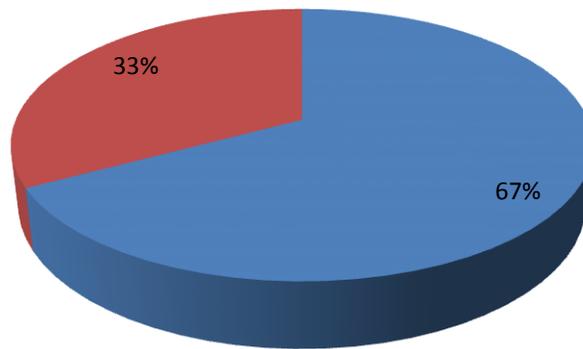
Interpretación: Del 100% de los estudiantes un 79% participan en el desarrollo de los recreos dirigido; mientras que el 21% no participan en el desarrollo de los recreos dirigidos.

Análisis: Se puede decir que la gran mayoría de los estudiantes les gusta participar en los recreos dirigidos mientras que una minoría no les gusta participar.

SI	49
NO	24
TOTAL	73

3. ¿Participas en todos los juegos que se desarrollan en los recreos dirigidos?

■ SI ■ NO

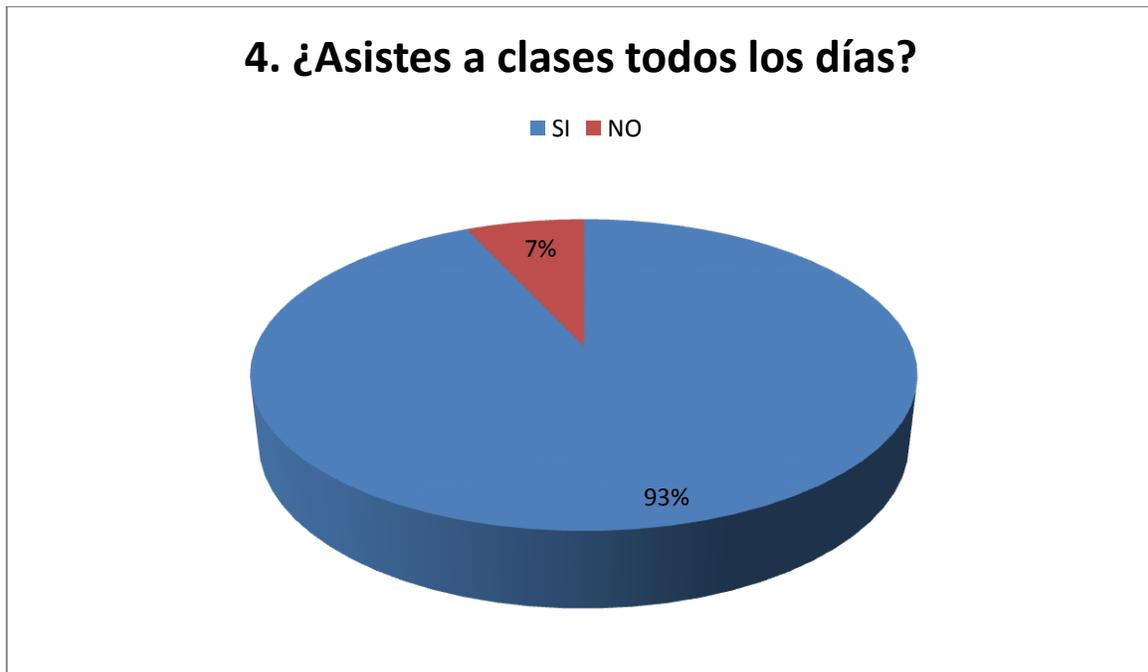


Interpretación: Un 67% de los estudiantes encuestados manifestaron que participan en todos los juegos que se realizan en los recreos dirigidos mientras; que 33% no les gusta participar en los juegos que se desarrollan en los recreos dirigidos.

Análisis: según la grafica se puede observar que la mayoría de los estudiantes participan en todos los juegos que se desarrollan en los recreos dirigidos; mientras que una cantidad bien pequeña no participan en los juegos que se desarrollan en los recreos dirigidos.

SI	68
----	----

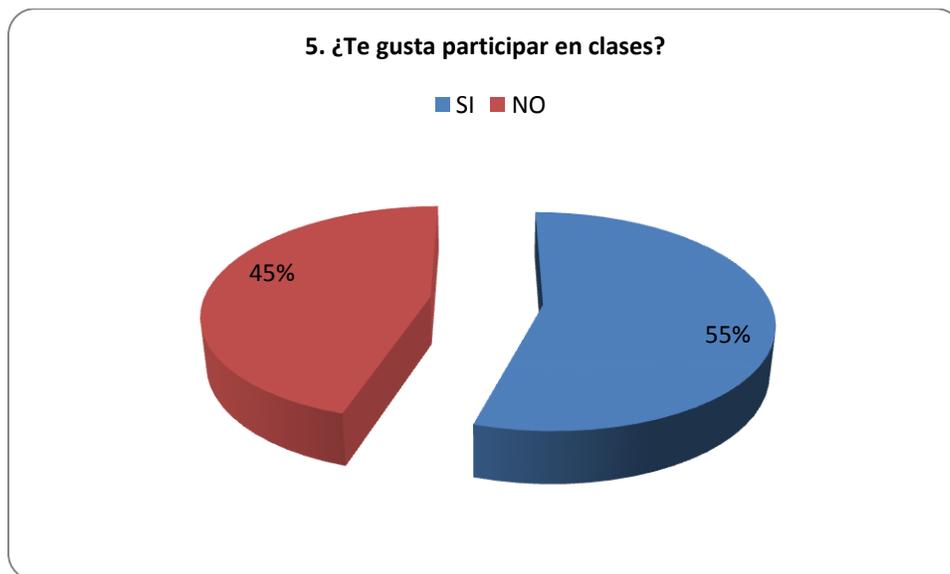
NO	5
TOTAL	73



Interpretación: del 100% de estudiantes encuestados se puede decir que un 93% manifestaron que si asisten a clase a todos los días; mientras que el 7% dijeron que no asisten a clases.

Análisis: Como se puede observar en el grafico que 93% de los estudiantes asisten a clases; mientras que el 7% de los estudiantes no asisten a clases.

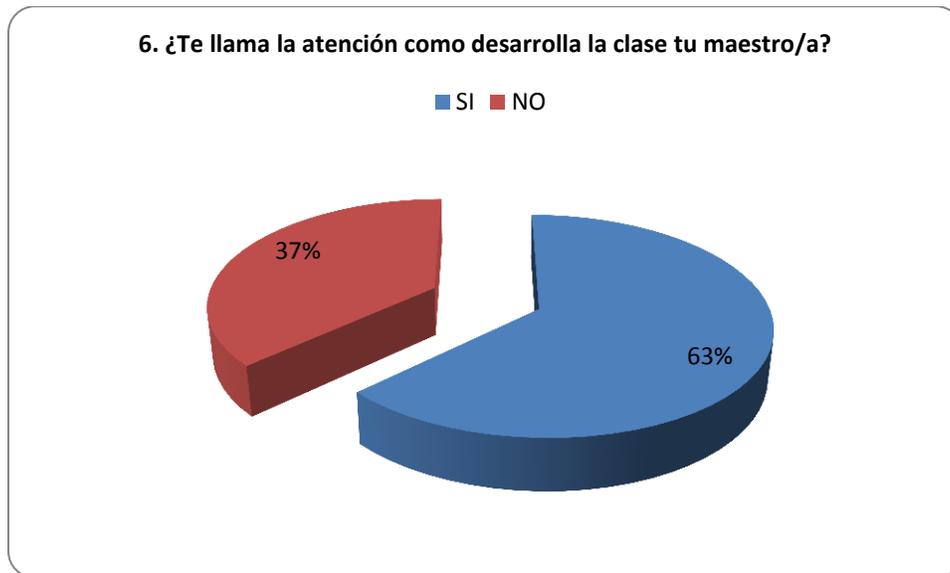
SI	40
NO	33
TOTAL	73



Interpretación: De acuerdo a la respuesta de esta interrogante el 55% revelaron que les gusta participar en clases; mientras que un 45% manifestaron que no les gusta participar en clases.

Análisis: Se puede observar que la mayoría de los estudiantes les gusta participar en clases.

SI	46
NO	27
TOTAL	73



Interpretación: De acuerdo a la pregunta se dice que un 63% de los estudiantes les llama la atención de cómo el maestro desarrolla la clase; mientras que un 30% no les llama la atención como sus maestros desarrollan las clases.

Análisis: Como se puede ver en su mayoría los estudiantes les llama la atención como desarrolla la clase el maestro; mientras que un porcentaje muy bajo opina que no les llama la atención.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 1.

Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

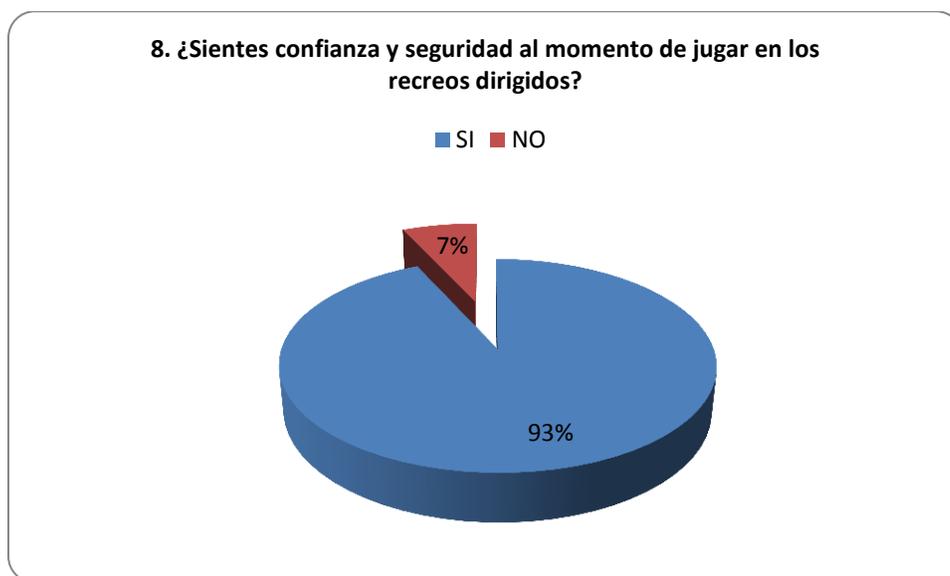
SI	67
NO	6
TOTAL	73



Interpretación: De acuerdo a esta interrogante el 92% de los estudiantes manifestaron que se llevan bien con todos los compañeros; mientras que un 8% de los estudiantes no se llevan bien con sus compañeros.

Análisis: Como se puede observar que todos los estudiantes tienen buenas relaciones personales ya que se conviven con todos sus compañeros de clases.

SI	68
NO	5
TOTAL	73



Interpretación: De acuerdo con esta pregunta el 93% de los estudiantes sienten confianza y seguridad al momento de jugar en los recreos dirigidos; mientras que el otro 7% no siente seguridad y confianza al momento de jugar en los recreos dirigidos.

Análisis: Se puede observar en relación a esta interrogante que la mayoría de los estudiantes se siente con seguridad al jugar en los recreos dirigidos.

SI	73
NO	0
TOTAL	73



Interpretación: Con respecto a esta pregunta el 100% de los estudiantes manifestaron que si pueden desarrolla todos los juegos que el maestro/a implementa en los recreos dirigidos.

Análisis: Como se puede observar que todos los estudiantes se motivan al realizar los recreos dirigidos ya que todos los juegos pueden desarrollar.

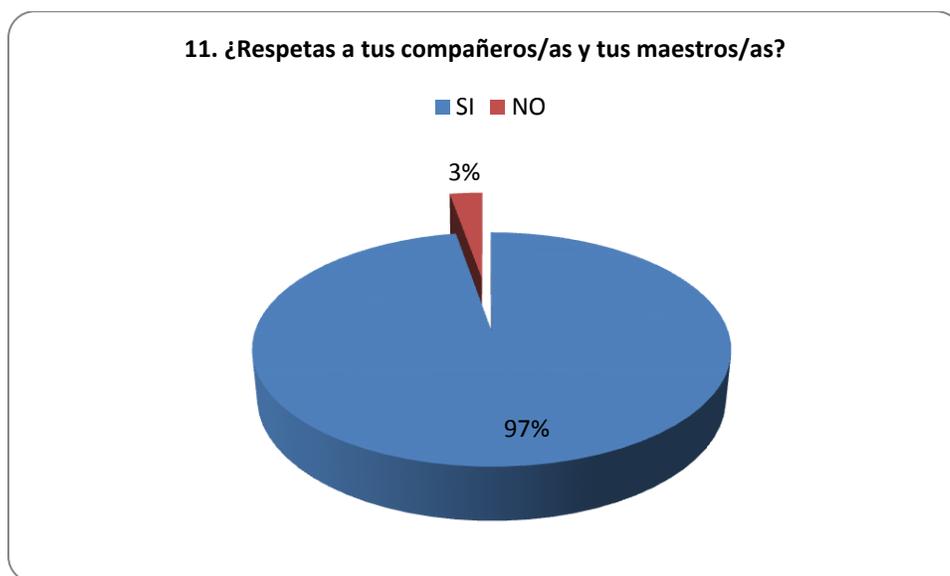
SI	70
NO	3
TOTAL	73



Interpretacion: Del 100% de los estudiantes un 96% dijeron que les gusta ayudar a sus compañeros. cuando lo necesitan; mientras que un 4% no les gusta ayudar a sus compañeros.

Analisis: Como se puede observar en la grafica que la mayoria de estudiantes les gusta ayudar cuando sus compañeros lo necesitan.

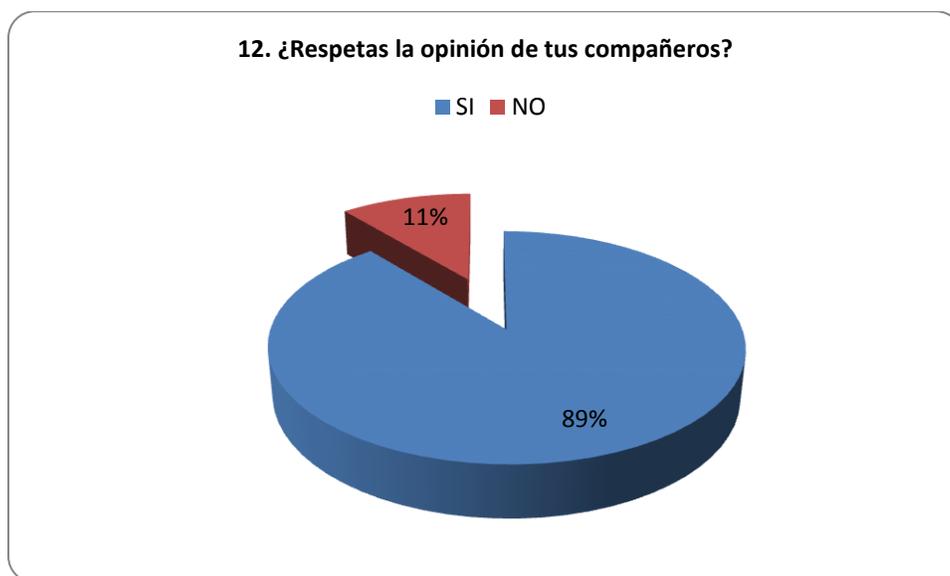
SI	71
NO	2
TOTAL	73



Interpretacion: Del 100% de los estudiantes encuestados un 97% manifestaron que respetan a sus compañeros; mientras que un 3% dijeron que no respetan.

Analisis: Como se puede decir que en gran mayoria los alumnos practican los valores morales y uno de ellos es el respeto ya que respetan a compañeros y maestros/as.

SI	68
NO	5
TOTAL	73



Interpretacion: Del 100% de los estudiantes encuestados el 89% manifestaron que respetan la opinion de sus compañeros; mientras que un 11% manifestaron que no respetan la opinion de sus compañeros.

Analisis: Se puede decir que la mayoría los alumnos respetan la opinion de sus compañeros; y un porcentaje bien bajo no respetan la opion de sus compañeros.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 2.

Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

SI	71
NO	2
TOTAL	73



Interpretación: Del 100% de los estudiantes encuestados se puede decir que un 97% está de acuerdo que los recreos dirigidos les ayudan a comprender mejor las clases; mientras que un 3% no están de acuerdo.

Análisis: Como se puede comprobar que el desarrollo de los recreos dirigidos si ayudan a los estudiantes a comprender mejor sus clases; ya que el propósito es lograr objetivos que refuercen aspectos académicos y morales en los estudiantes.

SI	73
NO	0
TOTAL	73



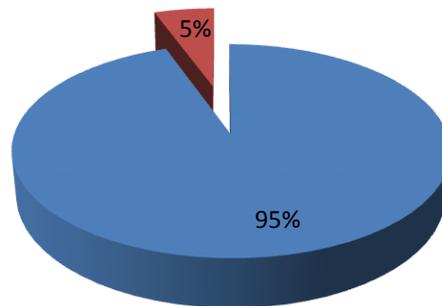
Interpretación: Se puede decir que el 100% de los estudiantes proponen diferente juegos cuando el maestro/a desarrollo los recreos dirigidos.

Análisis: De acuerdo a la grafica se puede decir que todos los estudiantes proponen diferentes juegos cuando el maestro está desarrollando los recreos dirigidos.

SI	69
NO	4
TOTAL	73

15. ¿Te sientes interesado por las actividades que se desarrollan en los recreos dirigidos?

■ SI ■ NO



Interpretación: Del 100% de los estudiantes encuestados el 95% se sienten interesados por las actividades que se desarrollan en los recreos dirigidos; mientras que un 5% dicen que no se sienten interesados.

Análisis: Como se muestra en la grafica que la mayoría de estudiantes se sienten motivados por las actividades que se desarrollan en los recreos dirigidos.

SI	61
NO	12
TOTAL	73



Interpretación: Del 100% de los estudiantes encuestados el 84% dijeron que cumplen con sus tareas; mientras que un 16% comenta que no cumplen con sus tareas.

Análisis: Como se muestra en la grafica que la mayoría de estudiantes si cumple con todas sus tareas; ya que unos pocos los que no cumplen con las tareas que les asignan los maestros.

SI	62
NO	11
TOTAL	73



Interpretación: Del 100% de los estudiantes encuestados el 86% obtiene buenas calificaciones en las actividades y exámenes; mientras que un 14% dicen que no obtienen buenas calificaciones.

Análisis: Según se muestra en la gráfica que la mayoría sí cumple con las calificaciones mientras que unos pocos alumnos no obtienen buenas calificaciones en actividades y exámenes.

SI	43
NO	30
TOTAL	73



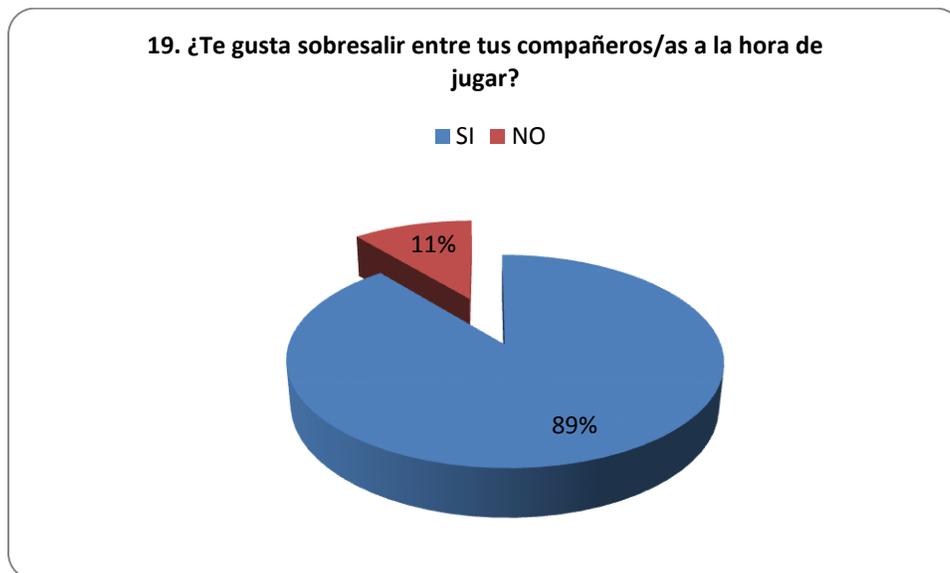
Interpretación: Del 100% de estudiantes encuestados se pudo comprobar que el 59% estudia todos los días después de clases; por lo tanto un 41% no estudia todos los días después de sus clases.

Análisis: Se puede decir que la mayoría de los estudiantes sí estudia todos los días después de clases; mientras que una minoría no estudia.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 3.

Los estudiantes desarrollan habilidades motrices con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.

SI	65
NO	8
TOTAL	73



Interpretación: Del 100% de los estudiantes encuestados un 89 % dijeron que si les gusta sobre si les gusta sobresalir entre sus compañeros a la hora de jugar; mientras un 11% dijeron que no les gusta sobresalir.

Análisis: como se muestra en la grafica la gran mayoría les gusta sobresalir a la hora de jugar; mientras que una cantidad pequeña dice q no les gusta sobresalir.

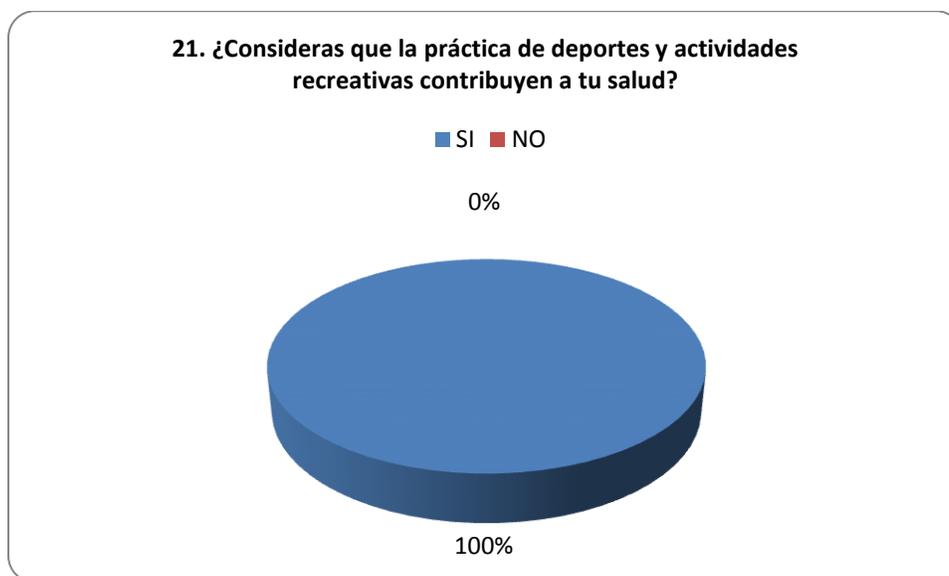
SI	73
NO	0
TOTAL	73



Interpretación: El 100% de los estudiantes están de acuerdo que al realizar deportes y actividades recreativas ponen en movimiento todo el cuerpo.

Análisis: Se puede decir que todos los estudiantes están de acuerdo con esta pregunta ya que ellos al realizar cualquier actividad deportiva ponen en movimiento todo el cuerpo.

SI	73
NO	0
TOTAL	73



Interpretación: todos los estudiantes están de acuerdo que al practicar deportes y actividades recreativas contribuyen a una buena salud.

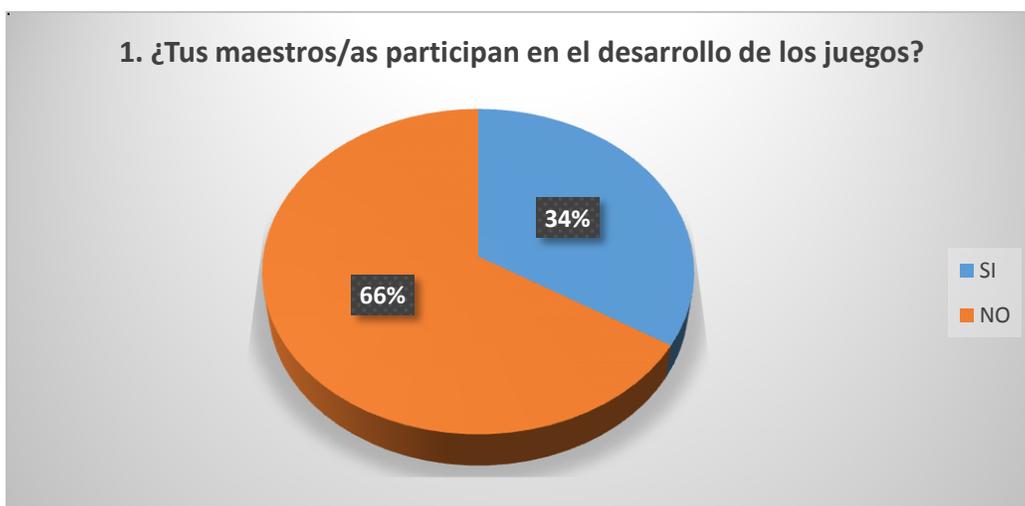
Análisis: De acuerdo a la esta pregunta los estudiantes consideran que los deportes y actividades recreativas contribuyen una buena salud.

III CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL TURNO MATUTINO DEL CENTRO ESCOLAR “COLONIA EL MILAGRO”

HIPOTESIS GENERAL

La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

SI	25
NO	49
TOTAL	74



Interpretación: Del 100% de los maestros/as de tercer ciclo de educación básica del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, solamente el 34% de ellos/as participan en el desarrollo de los juegos; mientras que el otro 66% no.

Análisis: Como se puede observar la mayoría de los/as maestros/as del Centro Escolar no participan en el desarrollo de los juegos que se hacen durante los Recreos Dirigidos, ya que no planifican la actividad y existe apatía por parte de ellos/as, sólo la minoría de maestros/as si planifica y organiza las actividades.

SI	61
NO	13
TOTAL	74



Interpretación: Del 100% de los/as estudiantes de tercer ciclo el 82% manifestó que sus compañeros/as participan en el desarrollo de los recreos dirigidos, mientras que el 18% no participan.

Análisis: Al observar los resultados de la gráfica anterior se concluye que a la mayoría de los/as compañeros/as de los/as estudiantes de tercer ciclo les gusta participar en el desarrollo de los recreos dirigidos pues les llama la atención los juegos y son pocos los que no lo sienten interesante.

SI	55
NO	19
TOTAL	74



Interpretación: De los/as estudiantes de tercer ciclo el 74% participan en el desarrollo de los recreos dirigidos, mientras que el 26% no participan.

Análisis: A la mayoría de los/as estudiantes les gusta participar en el desarrollo de los recreos dirigidos pues sienten que los juegos son divertidos ya que la mayoría han sido seleccionados por ellos/as y son pocos los que no lo sienten atracción alguna a jugarlos.

SI	67
NO	7
TOTAL	74



Interpretación: Del 100% de los/as estudiantes de tercer ciclo el 99% asiste a sus clases diariamente, mientras que solo el 9% no lo hace.

Análisis: Como se observa en la gráfica la mayoría de los/as estudiantes se sienten motivados a asistir todos los días a clases, son pocos los que no sienten el mismo grado de motivación y por ello no asisten regularmente.

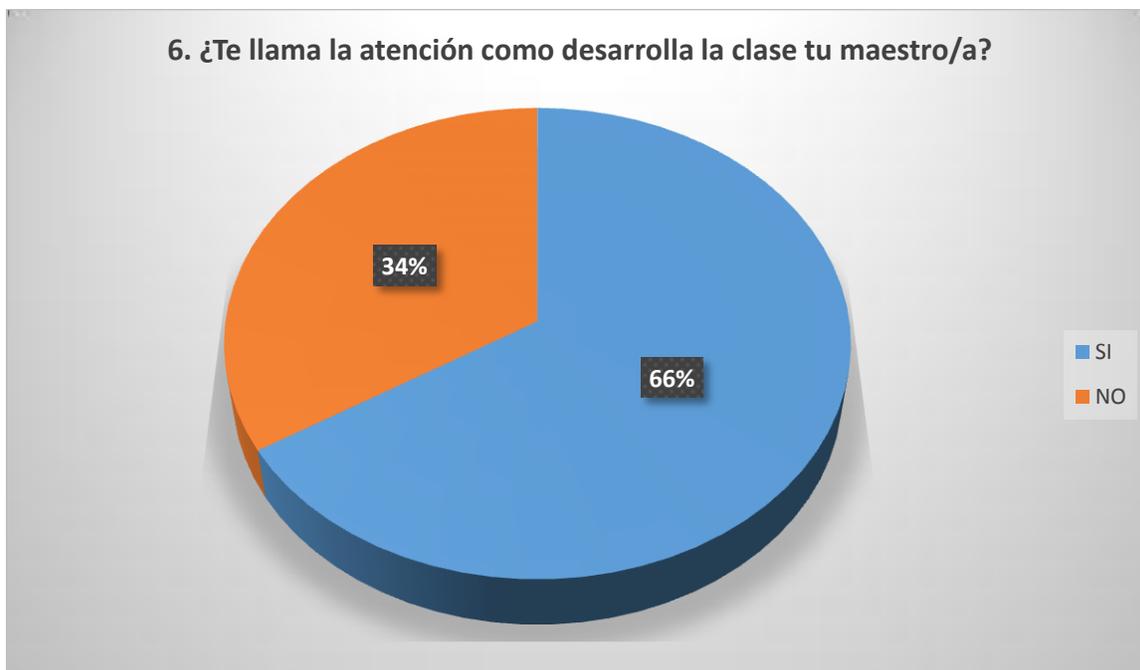
SI	45
NO	29
TOTAL	74



Interpretación: Al 61% de los/as estudiantes de tercer ciclo les gusta participar en clases, mientras que al otro 39% no le gusta participar.

Análisis: Se puede observar que la mayoría de los/as estudiantes de tercer ciclo se sienten movidos a participar en el desarrollo de sus clases, siendo un mínimo de estudiantes que no sienten interés por participar.

SI	49
NO	25
TOTAL	74



Interpretación: Del 100% de los/as estudiantes de tercer ciclo, al 66% le llama la atención como desarrolla la clase su maestro/a y el otro 34% no sienten que llame sus atención.

Análisis: Según lo anterior la mayoría de estudiantes sienten cierto interés que les motiva a prestar atención cuando sus maestro/a está desarrollando la clase.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 1.

Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

SI	70
NO	4
TOTAL	74



Interpretación: El 95% de los/as estudiantes de tercer ciclo se lleva bien con sus compañeros/as y sólo el 5% no se lleva bien con los demás.

Análisis: De los/as estudiantes de segundo ciclo la mayoría se relaciona bien con sus compañeros, pues sienten que lo que les ayuda a fortalecer esto es cuando realizan juegos grupales, son pocos los que no se llevan bien.

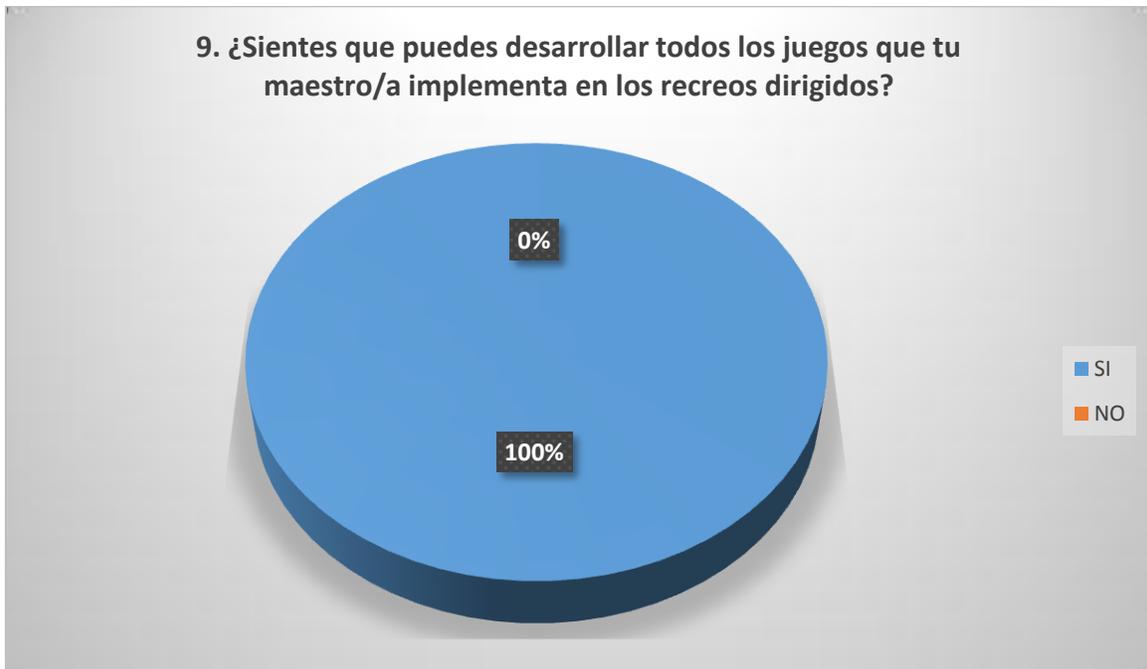
SI	68
NO	6
TOTAL	74



Interpretación: Del 100% de los estudiantes el 92% sienten confianza y seguridad cuando están jugando en los recreos dirigidos, mientras que el otro 8% no siente confianza ni seguridad al jugar.

Análisis: Al observar la gráfica anterior la mayoría de los/as estudiantes sienten que los juegos que se desarrollan en los recreos dirigidos son seguros y confiables, son pocos los que no se sienten tan seguros al realizar las actividades recreativas.

SI	74
NO	0
TOTAL	74



Interpretación: El 100% de los/as estudiantes de segundo ciclo sienten que pueden desarrollar todos los juegos que sus maestro/a implementa en los recreos dirigidos.

Análisis: De acuerdo al gráfico anterior todos los estudiantes de tercer ciclo sienten que pueden desarrollar con facilidad todos los juegos que sus maestro/a implementa en los recreos dirigidos, pues sienten que desarrolla y fortalecen sus habilidades con la práctica de estas actividades.

SI	69
NO	5
TOTAL	74



Interpretación: Al 93% de los/as estudiantes les gusta ayudar a sus compañeros/as durante el desarrollo de juegos grupales, mientras que al otro 7% no le gusta ayudar a sus compañeros/as.

Análisis: Según los resultados del gráfico la mayoría de los/as estudiantes de tercer ciclo ponen en práctica el valor de la solidaridad a la hora de desarrollar juegos grupales, de esta manera fortalecen sus relaciones interpersonales.

SI	70
NO	4
TOTAL	74



Interpretación: Del 100% de los estudiantes el 95% de ellos/as respetan a sus compañero/as y a sus maestros/as, solo el 5% no los/as respeta.

Análisis: Es evidente que la mayoría de los estudiantes de tercer ciclo practican los valores morales adquiridos en el seno de sus familia, escuela y sociedad. Son muy pocos los que no lo practican.

SI	67
NO	7
TOTAL	74



Interpretación: Del 100% de los/as estudiantes de tercer ciclo, el 91% respeta la opinión de sus compañeros/as, mientras que solo el 9% no lo hace.

Análisis: De los/as estudiantes de tercer ciclo la mayor parte de ellos/as son respetuosos y tolerantes en cuanto a la opinión que emiten sus compañeros/as, esta es una clara evidencia que practican los valores morales.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 2.

Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

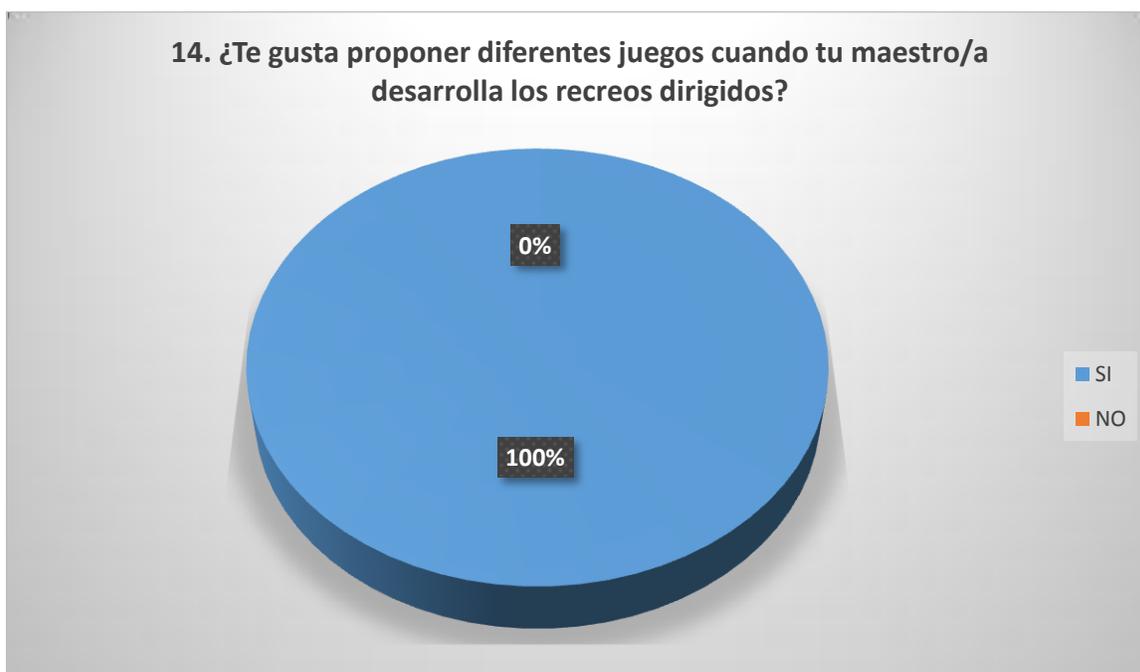
SI	70
NO	4
TOTAL	74



Interpretación: El 96% de los/as estudiantes de tercer ciclo sienten que el desarrollo de los recreos dirigidos les ayuda a comprender mejor las clases, solo el 4% siente que no les ayuda.

Análisis: El desarrollo de actividades lúdicas contribuye de manera positiva en los estudiantes de tercer ciclo, pues han manifestado que esto les ayuda a comprender mejor las clases y así construir un aprendizaje significativo.

SI	70
NO	4
TOTAL	74



Interpretación: Al 100% de los/as estudiantes de tercer ciclo les gusta proponer diferentes juegos cuando sus maestro/a desarrolla los recreos dirigidos.

Análisis: Es evidente que todos los/as estudiantes de tercer ciclo tienen iniciativa ya que proponen diversidades de juegos para las actividades recreativas que van a desarrollar con sus maestros/as, lo cual a su vez les estimula a ser seguros de ellos/as mismos/as.

SI	68
NO	6
TOTAL	74



Interpretación: El 92% de los estudiantes se sienten interesados/as por las actividades que se desarrollan en los recreos dirigidos y solo el 8% no sienten mayor interés.

Análisis: La mayoría de los estudiantes de tercer ciclo se sienten estimulados con las actividades que se desarrollan durante los recreos dirigidos, lo cual hace que el proceso enseñanza aprendizaje sea mucho más divertido y significativo.

SI	60
NO	14
TOTAL	74



Interpretación: Del 100% de los/as estudiantes el 81% cumplen con sus tareas, mientras que el otro 19% no.

Análisis: Las tareas en el proceso enseñanza aprendizaje son un factor que pueden contribuir en el desarrollo de conocimientos del estudiante, pero al observar la gráfica son pocos estudiantes de tercer ciclo los que no cumplen con sus tareas, mientras que la mayoría es responsable y si cumplen con ellas, estas a su vez influyen en el rendimiento académico de cada uno.

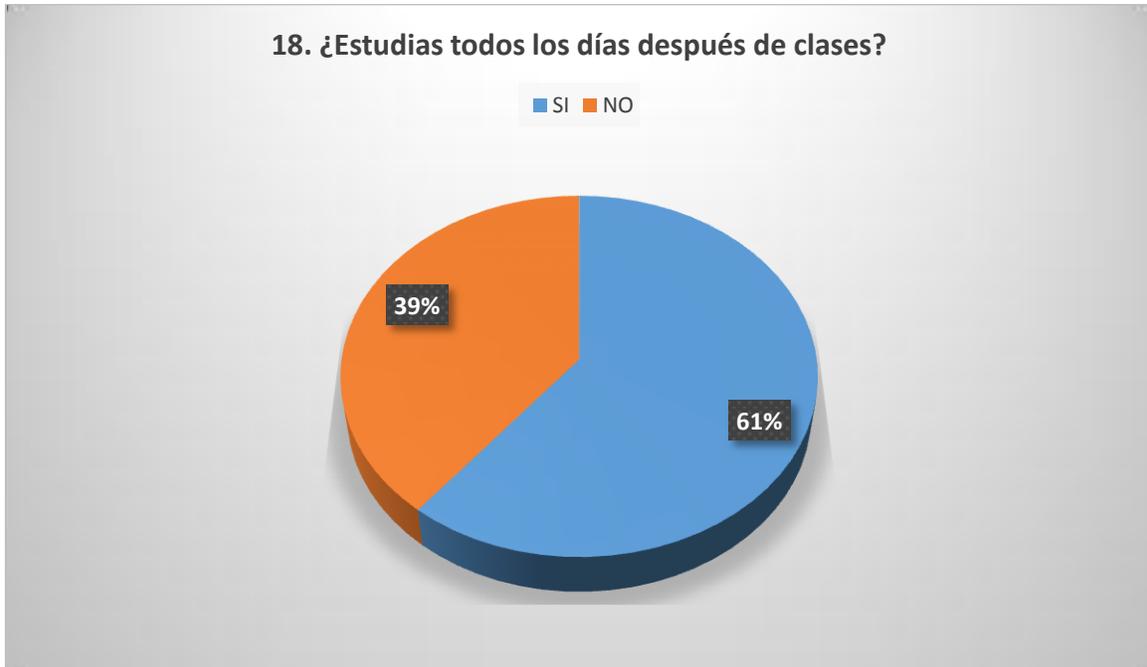
SI	57
NO	17
TOTAL	74



Interpretación: El 77% de los estudiantes de tercer ciclo obtienen buenas calificaciones en las actividades y exámenes, mientras que el 23% de ellos/as no.

Análisis: La mayor parte de los/as estudiantes de tercer ciclo obtienen buenas calificaciones en actividades y exámenes, lo cual les ayuda a tener un mayor rendimiento académico, también aquí interviene el cumplimiento de tareas y los hábitos de estudio que tenga cada estudiante.

SI	45
NO	29
TOTAL	74



Interpretación: Del 100% de los/as estudiantes de tercer ciclo el 49% estudia después de sus clases, y el 29% no.

Análisis: Se puede ver que son muy pocos estudiantes los que tienen el hábito de dedicar tiempo para repasar o estudiar las clases vistas en sus tiempos libres, se carece de ese buen hábito, el cual si se practicara contribuiría a mejorar el rendimiento académico.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 3.

Los estudiantes desarrollan habilidades motrices con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.

SI	63
NO	11
TOTAL	74



Interpretación: Al 85% de los/as estudiantes les gusta sobresalir de entre sus compañeros/as a la hora de jugar, solo al 15% no le gusta sobresalir.

Análisis: A la mayoría de estudiantes les gusta fortalecer y desarrollar sus competencias, una forma de hacerlo es por medio de la socialización que se da entre ellos a la hora de jugar en donde se van conociendo más y aprendiendo a respetarse los unos a los otros.

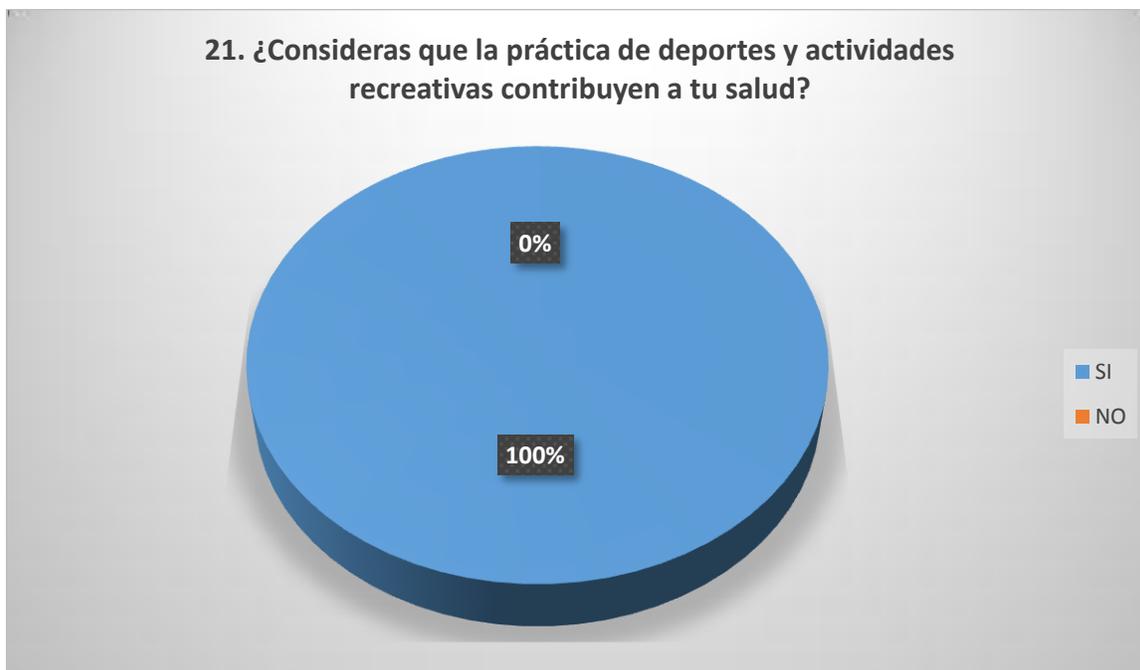
SI	74
NO	0
TOTAL	74



Interpretación: El 100% de los/as estudiantes de tercer ciclo al realizar deportes y actividades recreativas ponen en movimiento todo sus cuerpo.

Análisis: Es evidente que al realizar un deporte u otra actividad recreativa conlleva a tener en constante movimiento todo el cuerpo, desarrollando y fortaleciendo sus habilidades motrices.

SI	74
NO	0
TOTAL	74



Interpretación: El 100% de los/as estudiantes consideran que las actividades de deportes y actividades recreativas contribuyen a sus salud.

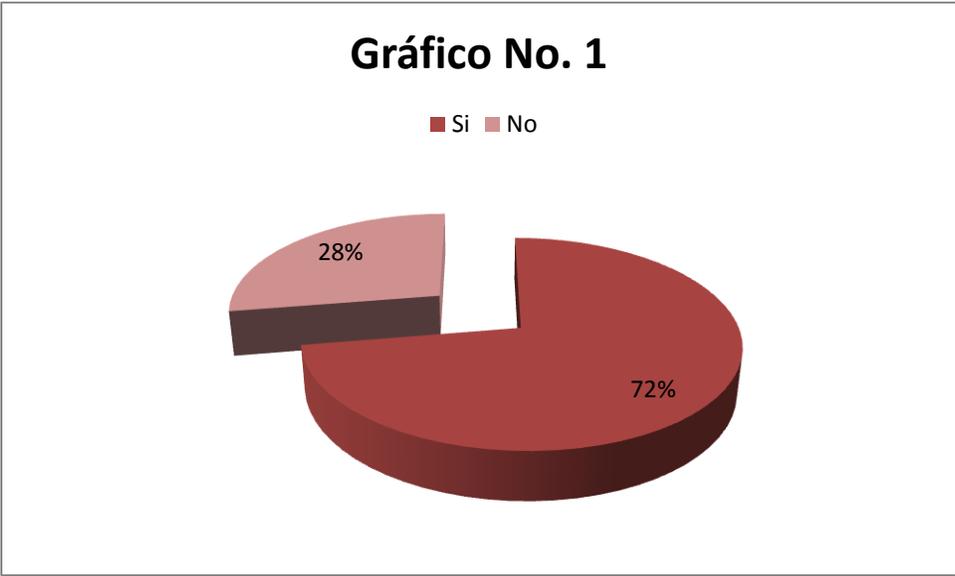
Análisis: Toda la población estudiantil de tercer ciclo del Centro Escolar “Colonia El Milagro” considera que al practicar deportes u otras actividades que estén organizadas contribuyen a mantener un equilibrio entre mente sana y cuerpo sano.

HIPOTESIS GENERAL (I CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA)

La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

CUADRO No. 1

	Preguntas del cuestionario	Si	No	Total
1	¿Tus maestros/as participan en el desarrollo de los Recreos Dirigidos?	17	38	55
Frecuencia		69%	31%	100%
2	¿Todos tus compañeros/as participan en el desarrollo de los Recreos Dirigidos?	55	0	55
Frecuencia		100%	0%	100%
3	¿Participas en todos los juegos que se desarrollan en los recreos dirigidos?	55	0	55
Frecuencia		100%	0%	100%
4	¿Asistes a clases todos los días?	48	7	55
Frecuencia		87%	13%	100%
5	¿Te gusta participar en clases?	31	24	55
Frecuencia		56%	44%	100%
6	¿Te llama la atención como desarrolla la clase tu maestro/a?	33	22	55
Frecuencia		60%	40%	100%
Total global		239	91	330
Frecuencia global		72%	28%	100%



ANÁLISIS:

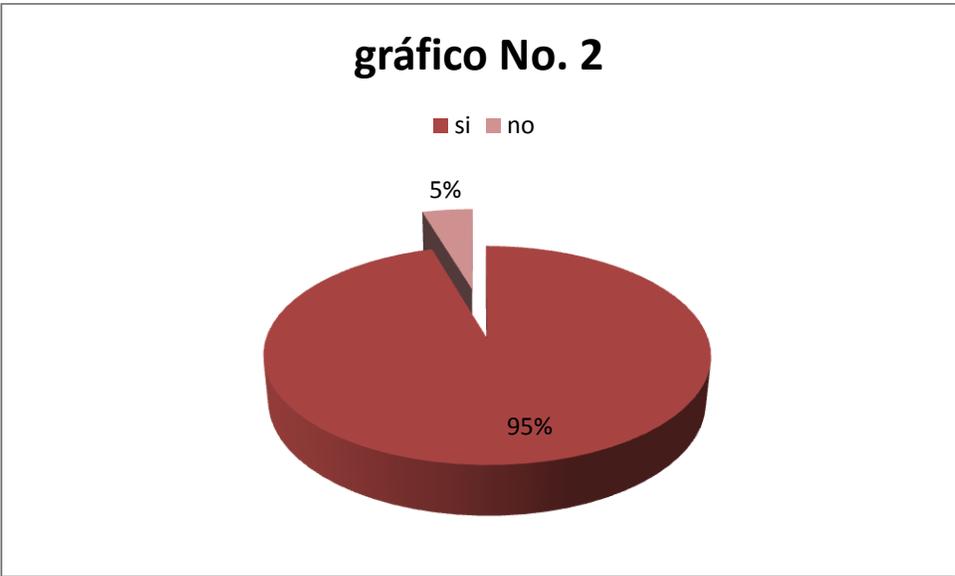
De los 55 estudiantes de primer ciclo encuestados, en referencia a las primeras 6 interrogantes del cuestionario el 72% optó por la alternativa de respuesta SI; mientras que un 28% eligió la respuesta NO, lo que significa que la mayoría de los estudiantes se sienten interesados por el desarrollo de los Recreos Dirigidos; participan en las actividades; asisten a clases, participan y se sienten atraídos por el desarrollo de los contenidos; por lo que se acepta la Hipótesis General que dice: “La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 1.

Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

CUADRO No. 2

No.	Preguntas	Si	No	Total
7	¿Te llevas bien con todos tus compañeros/as?	55	0	55
Frecuencia		100%	0%	100%
8	¿Sientes confianza y seguridad al momento de jugar en los Recreos Dirigidos?	51	4	55
Frecuencia		93%	7%	100%
9	¿Sientes que puedes desarrollar todos los juegos que tu maestro/a implementa en los Recreos Dirigidos?	49	6	55
Frecuencia		89%	11%	100%
10	¿Te gusta ayudar a tus compañeros/as en lo que necesiten?	50	5	55
Frecuencia		91%	9%	100%
11	¿Respetas a tus compañeros/as y tus maestros/as?	55	0	55
Frecuencia		100%	0%	100%
12	¿Respetas la opinión de tus compañeros?	55	0	55
Frecuencia		100%	0%	100%
Total global		315	15	330
Frecuencia global		95%	5%	100%



ANÁLISIS:

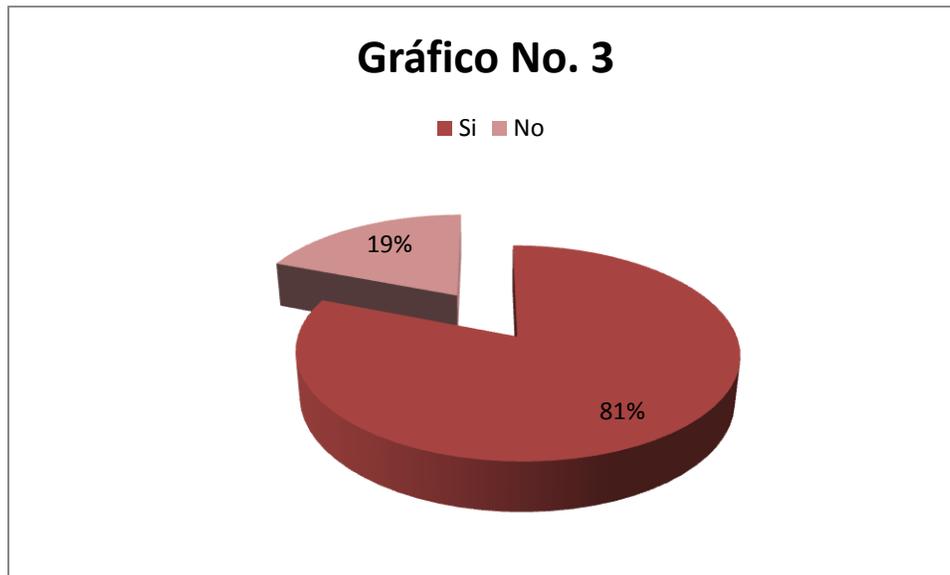
De todos los estudiantes de primer ciclo encuestados el 95% de ellos se lleva bien con sus compañeros, siente confianza y seguridad en el desarrollo de las actividades y practica valores morales con sus compañeros/as al momento de desarrollar los Recreos Dirigidos; mientras que el 5% de los estudiantes eligió la alternativa de respuesta NO, por lo tanto de acuerdo a los resultados obtenidos se acepta la hipótesis específica 1 que expresa lo siguiente: “Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 2.

Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

CUADRO No. 3

No.	Preguntas	Si	No	Total
13	El desarrollo de los Recreos Dirigidos ¿Te ayuda a comprender mejor las clases?	34	21	55
Frecuencia		62%	38%	100%
14	¿Te gusta proponer diferentes juegos cuando tu maestro/a desarrolla los Recreos Dirigidos?	35	20	55
Frecuencia		64%	36%	100%
15	¿Te sientes interesado por las actividades que se desarrollan en los Recreos Dirigidos?	53	2	55
Frecuencia		96%	4%	100%
16	¿Cumples con todas tus tareas?	55	0	55
Frecuencia		100%	0%	100%
17	¿Obtienes buenas calificaciones en las actividades y exámenes?	47	8	55
Frecuencia		85%	15%	100%
18	¿Estudias todos los días después de las clases?	43	12	55
Frecuencia		78%	22%	100%
Total global		267	63	330
Frecuencia global		81%	19%	100%



ANÁLISIS:

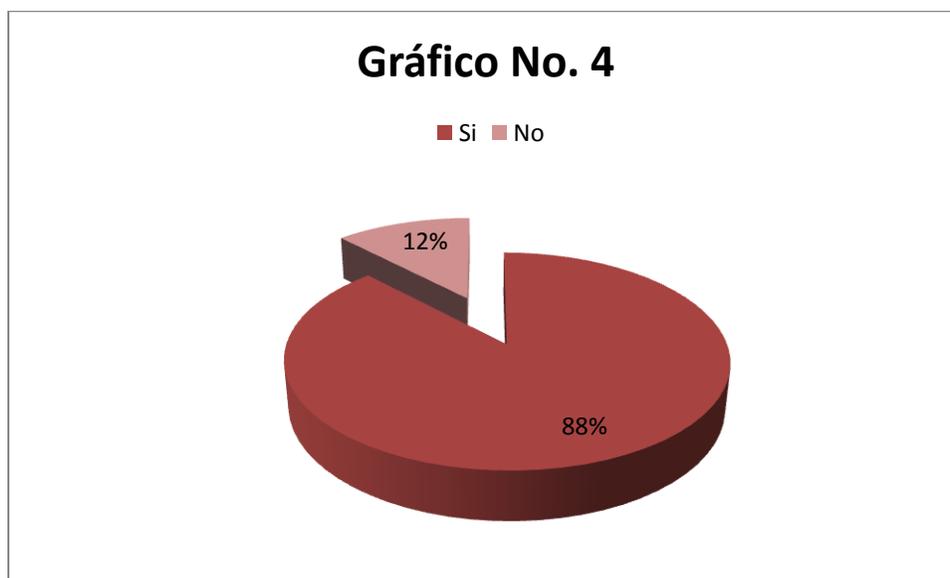
De acuerdo a lo investigado, el 81% de los estudiantes tiene interés, es responsable con sus tareas; tiene iniciativa en el desarrollo de actividades, obtiene buenas calificaciones y tiene hábitos de estudio; en contraparte con el 19% que eligió la alternativa NO; por lo que de acuerdo a las respuestas obtenidas por los estudiantes de primer ciclo se acepta la hipótesis específica 2, que dice: “Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje”

HIPOTESIS ESPECÍFICA 3.

Los estudiantes desarrollan habilidades motrices con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.

CUADRO No. 4

No.	Preguntas	Si	No	Total
19	¿Te gusta sobresalir entre tus compañeros/as a la hora de jugar?	49	6	55
Frecuencia		89%	11%	100%
20	Al realizar deportes y actividades recreativas ¿pones en movimiento todo tu cuerpo?	41	14	55
Frecuencia		75%	25%	100%
21	¿Consideras que la práctica de deportes y actividades recreativas contribuyen a tu salud?	55	0	55
Frecuencia		100%	0%	100%
Total global		145	20	165
Frecuencia global		88%	12%	100%



ANÁLISIS:

El 88% de los estudiantes de primer ciclo encuestados considera que desarrolla competencias y habilidades con la práctica de deportes y actividades recreativas, mientras que el 12% considera que todo lo contrario; por lo que se acepta la

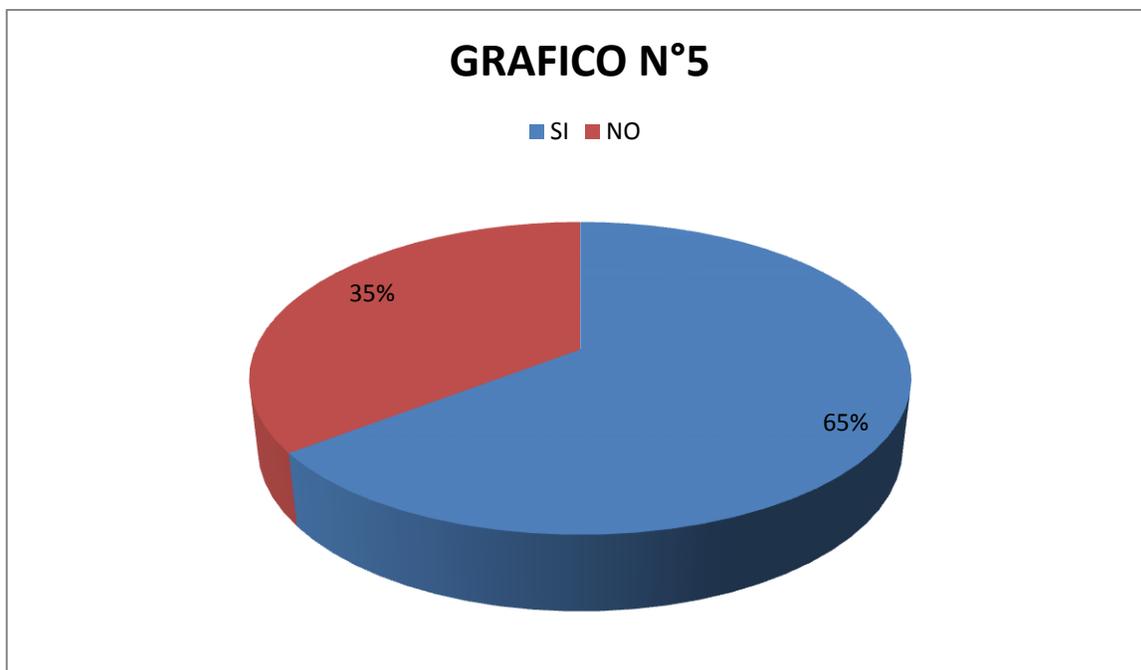
hipótesis específica 3; “Los estudiantes desarrollan habilidades motrices con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje”.

HIPOTESIS GENERAL (II CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA)

La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes DE 1º A 9º grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

CUADRO No. 5

PREGUNTA	ALTERNATIVA		TOTAL
	SI	NO	
1. ¿Tus maestros/as participan en el desarrollo de los juegos?	22	51	73
Frecuencia	30%	70%	100%
2. ¿Todos tus compañeros/as participan en el desarrollo de los recreos dirigidos?	58	15	73
Frecuencia	79%	21%	100%
3. ¿Participas en todos los juegos que se desarrollan en los recreos dirigidos?	49	24	73
Frecuencia	67%	33%	100%
4. ¿Asistes a clases todos los días?	68	5	73
Frecuencia	93%	7%	100%
5. ¿Te gusta participar en clases?	40	33	73
Frecuencia	55%	45%	100%
6. ¿Te llama la atención como desarrolla la clase tu maestro/a?	46	27	73
Frecuencia	63%	37%	100%
Total Global	283	155	438
Frecuencia Global	65%	35%	100%



ANÁLISIS.

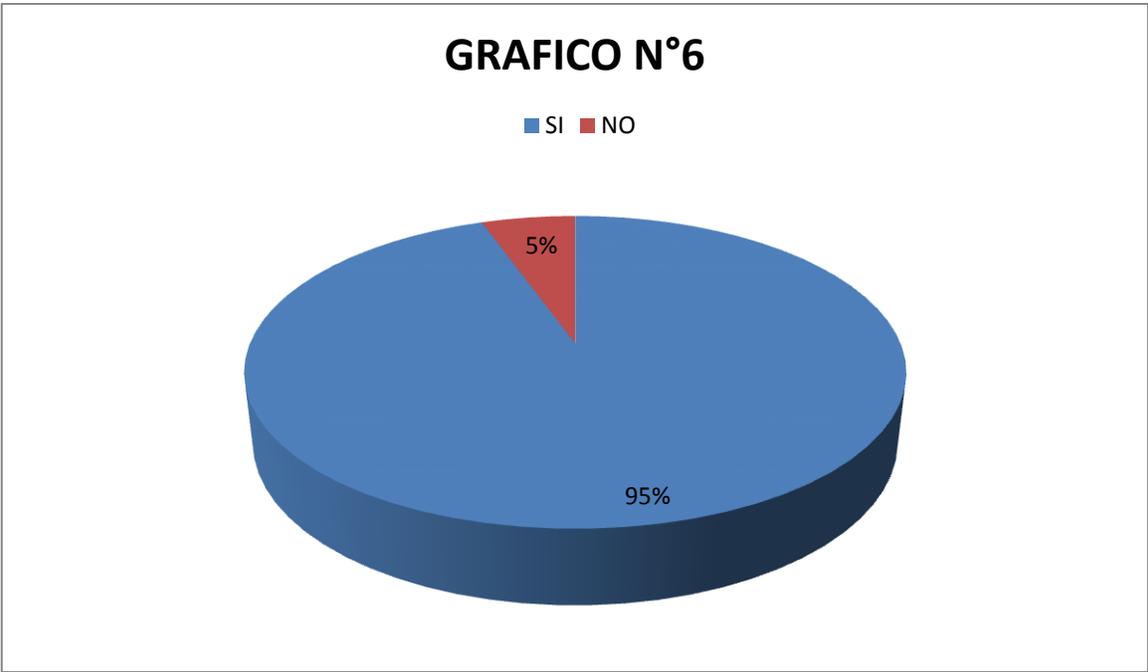
De los 73 estudiantes encuestados en las primeras seis preguntas del cuestionario el 65% optaron por la alternativa SI, mientras que el 35% restante contestó que NO. Como conclusión en base a las primeras seis preguntas la Hipótesis General se acepta la cual indica que: La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

CUADRO No. 6

PREGUNTA	ALTERNATIVA		TOTAL
	SI	NO	
7. ¿Te llevas bien con todos tus compañeros/as?	67	6	73
Frecuencia	92%	8%	100%
8. ¿Sientes confianza y seguridad al momento de jugar en los recreos dirigidos?	68	5	73
Frecuencia	93%	7%	100%
9. ¿Sientes que puedes desarrollar todos los juegos que tu maestro/a implementa en los recreos dirigidos?	73	0	73
Frecuencia	100%	0%	100%
10. ¿Te gusta ayudar a tus compañeros/as en lo que necesiten?	70	3	73
Frecuencia	96%	4%	100%
11. ¿Respetas a tus compañeros/as y tus maestros/as?	71	2	73
Frecuencia	97%	3%	100%
12. ¿Respetas la opinión de tus compañeros?	65	8	73
Frecuencia	89%	11%	100%
Total Global	414	24	438
Frecuencia Global	95%	5%	100%



ANÁLISIS:

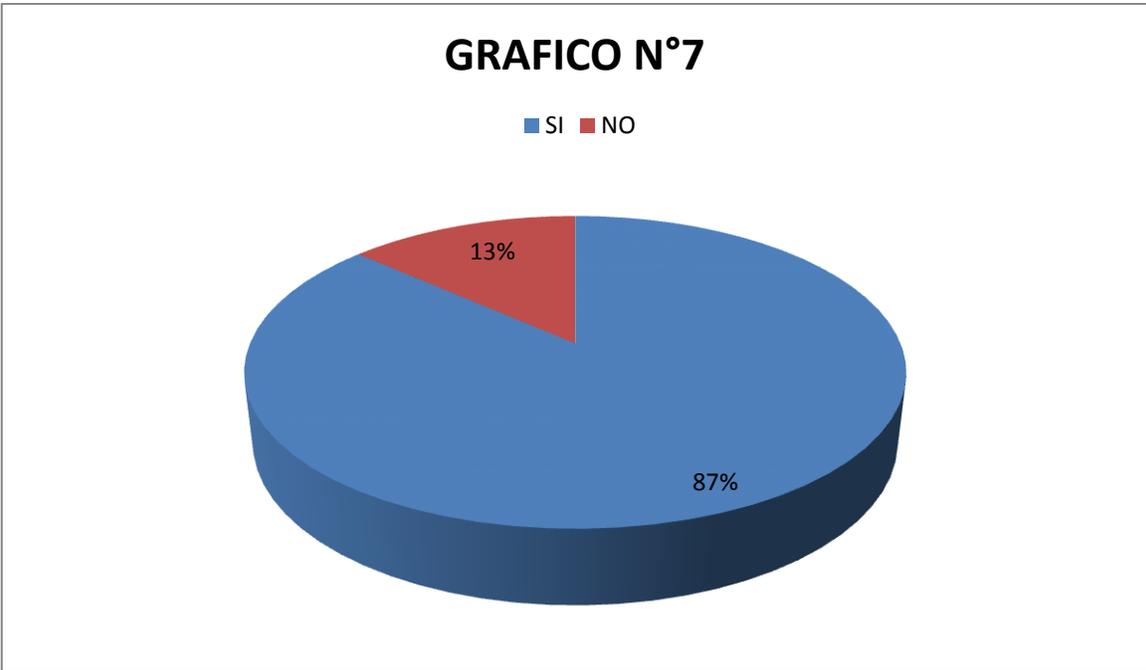
De los 73 estudiantes de segundo ciclo de educación básica del Centro Escolar “Colonia El Milagro” del Municipio de San Marcos, Departamento de San Salvador, de la preguntas del 7 al 12 del cuestionario el 95% contestó que SI, y el otro 5% de estudiantes dijo que NO, como conclusión en base a las preguntas de la 7 a la 12 se acepta la Hipótesis Específica N°1 la cual dice: Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 2.

Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

CUADRO No. 7

PREGUNTA	ATERNATIVA		TOTAL
	SI	NO	
13. El desarrollo de los recreos dirigidos ¿Te ayuda a comprender mejor las clases?	71	2	73
Frecuencia	97%	3%	100%
14. ¿Te gusta proponer diferentes juegos cuando tu maestro/a desarrolla los recreos dirigidos?	73	0	73
Frecuencia	100%	0%	100%
15. ¿Te sientes interesado por las actividades que se desarrollan en los recreos dirigidos?	69	4	73
Frecuencia	95%	5%	100%
16. ¿Cumples con todas tus tareas?	61	12	73
Frecuencia	84%	16%	100%
17. ¿Obtienes buenas calificaciones en las actividades y exámenes?	62	11	73
Frecuencia	86%	14%	100%
18. ¿Estudias todos los días después de clases?	43	30	73
Frecuencia	59%	41%	100%
Total Global	379	59	438
Frecuencia Global	87%	13%	100%



ANÁLISIS:

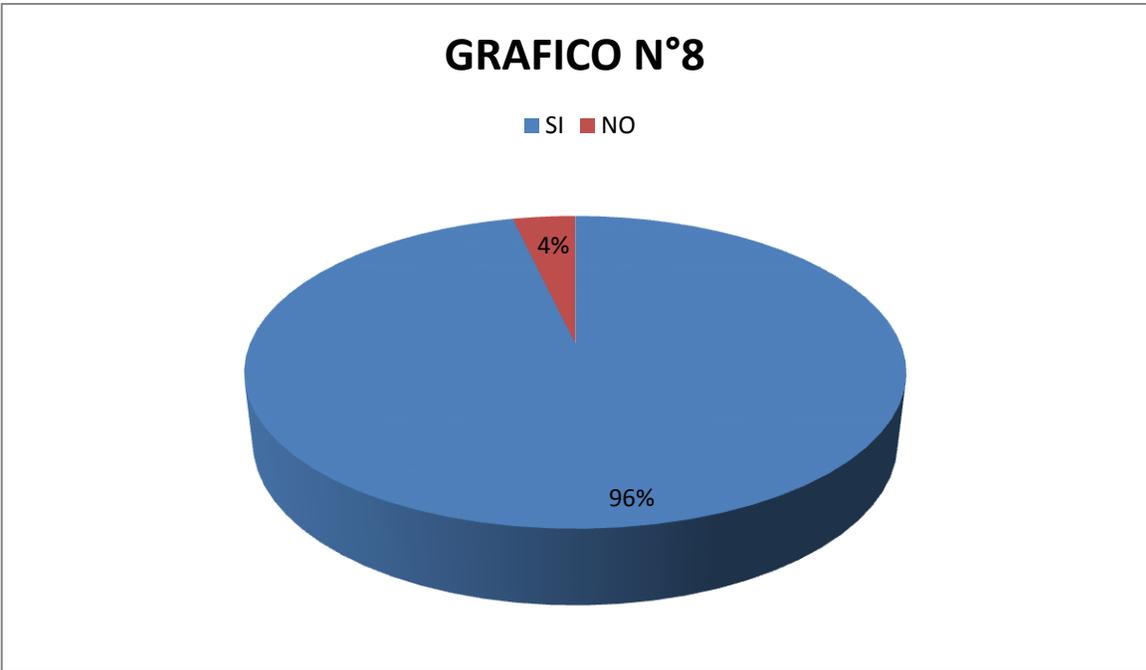
De los 73 estudiantes encuestados, en las preguntas de la 13 a la 18 del cuestionario el 87% optó por la alternativa SI, mientras que el otro 13% respondió que NO, como conclusión en base a las preguntas de la 13 a la 18 se acepta la Hipótesis Específica N°2 la cual dice de la siguiente manera: Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 3.

Los estudiantes desarrollan habilidades motrices con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.

CUADRO No. 8

PREGUNTA	TERNATIVA		TOTAL
	SI	NO	
19. ¿Te gusta sobresalir entre tus compañeros/as a la hora de jugar?	65	8	73
Frecuencia	89%	11%	100%
20. Al realizar deportes y actividades recreativas ¿pones en movimiento todo tu cuerpo?	73	0	73
Frecuencia	100%	0%	100%
21. ¿Consideras que la práctica de deportes y actividades recreativas contribuyen a tu salud?	73	0	73
Frecuencia	100%	0%	100%
Total Global	211	8	219
Frecuencia Global	96%	4%	100%



ANÁLISIS:

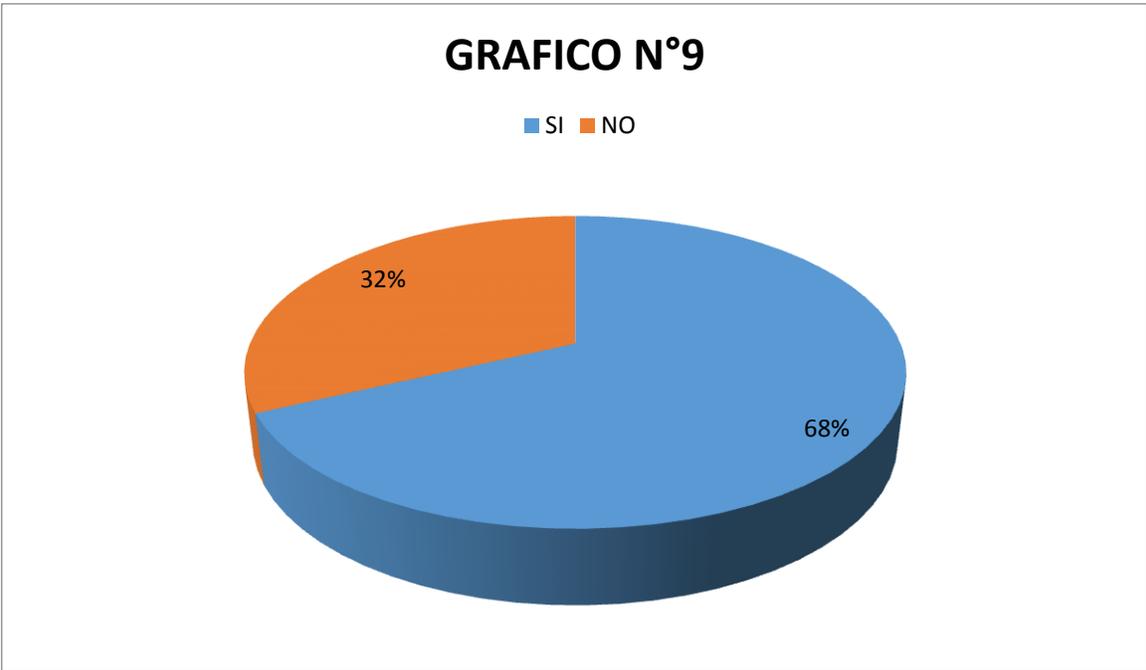
De loa 73 estudiantes encuestados de segundo ciclo del turno matutino, en las preguntas de la 19 a la 21 el 96% dijo que SI, mientras que el otro 4% restante dijo que NO, así que como conclusión en base a las preguntas de la 19 a la 21 la Hipótesis Específica N°3 se acepta, la cual dice de la siguiente manera: Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

HIPOTESIS GENERAL (III CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA)

La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

CUADRO No. 9

PREGUNTA	ALTERNATIVA		TOTAL
	SI	NO	
1. ¿Tus maestros/as participan en el desarrollo de los juegos?	25	49	74
Frecuencia	34%	66%	100%
2. ¿Todos tus compañeros/as participan en el desarrollo de los recreos dirigidos?	61	13	74
Frecuencia	82%	18%	100%
3. ¿Participas en todos los juegos que se desarrollan en los recreos dirigidos?	55	19	74
Frecuencia	74%	26%	100%
4. ¿Asistes a clases todos los días?	67	7	74
Frecuencia	91%	9%	100%
5. ¿Te gusta participar en clases?	45	29	74
Frecuencia	61%	39%	100%
6. ¿Te llama la atención como desarrolla la clase tu maestro/a?	49	25	74
Frecuencia	66%	34%	100%
Total Global	302	142	444
Frecuencia Global	68%	32%	100%



ANÁLISIS.

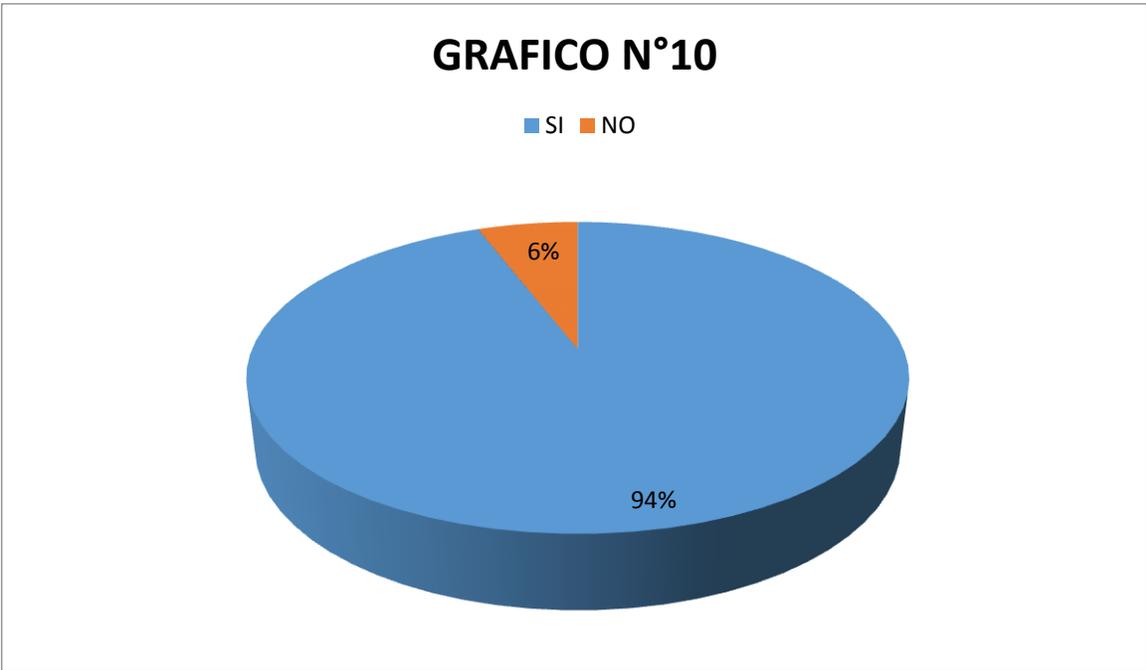
De los 74 estudiantes encuestados en las primero seis preguntas del cuestionario el 68% optaron por la alternativa SI, mientras que el 32% restante contesto que NO. Como conclusión en base a las primeras seis preguntas la Hipótesis General se acepta la cual indica que: La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 1.

Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

CUADRO No. 10

PREGUNTA	ATERNATIVA		TOTAL
	SI	NO	
7. ¿Te llevas bien con todos tus compañeros/as?	70	4	74
Frecuencia	95%	5%	100%
8. ¿Sientes confianza y seguridad al momento de jugar en los recreos dirigidos?	68	6	74
Frecuencia	92%	8%	100%
9. ¿Sientes que puedes desarrollar todos los juegos que tu maestro/a implementa en los recreos dirigidos?	74	0	74
Frecuencia	100%	0%	100%
10. ¿Te gusta ayudar a tus compañeros/as en lo que necesiten?	69	5	74
Frecuencia	93%	7%	100%
11. ¿Respetas a tus compañeros/as y tus maestros/as?	70	4	74
Frecuencia	95%	5%	100%
12. ¿Respetas la opinión de tus compañeros?	67	7	74
Frecuencia	91%	9%	100%
Total Global	418	26	444
Frecuencia Global	94%	6%	100%



ANÁLISIS:

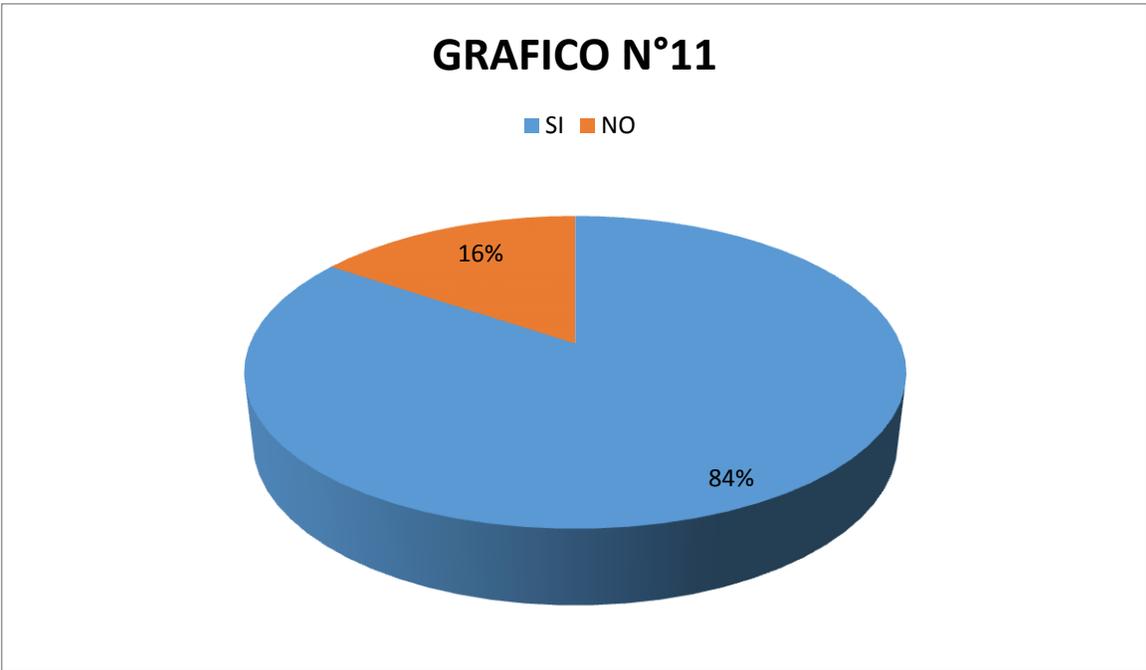
De los 74 estudiantes de tercer ciclo de educación básica del Centro Escolar “Colonia El Milagro” del Municipio de San Marcos, Departamento de San Salvador, de la preguntas del 7 al 12 del cuestionario el 94% contestó que SI, y el otro 6% de estudiantes dijo que NO, como conclusión en base a las preguntas de la 7 a la 12 se acepta la Hipótesis Específica N°1 la cual dice: Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 2.

Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

CUADRO No. 11

PREGUNTA	ATERNATIVA		TOTAL
	SI	NO	
13. El desarrollo de los recreos dirigidos ¿Te ayuda a comprender mejor las clases?	71	3	74
Frecuencia	96%	4%	100%
14. ¿Te gusta proponer diferentes juegos cuando tu maestro/a desarrolla los recreos dirigidos?	74	0	74
Frecuencia	100%	0%	100%
15. ¿Te sientes interesado por las actividades que se desarrollan en los recreos dirigidos?	68	6	74
Frecuencia	92%	8%	100%
16. ¿Cumples con todas tus tareas?	60	14	74
Frecuencia	81%	19%	100%
17. ¿Obtienes buenas calificaciones en las actividades y exámenes?	57	17	74
Frecuencia	77%	23%	100%
18. ¿Estudias todos los días después de clases?	45	29	74
Frecuencia	61%	39%	100%
Total Global	375	69	444
Frecuencia Global	84%	16%	100%



ANÁLISIS:

De los 74 estudiantes de tercer ciclo de educación básica encuestados, en las preguntas de la 13 a la 18 del cuestionario el 84% optó por la alternativa SI, mientras que el otro 16% respondió que NO, como conclusión en base a las preguntas de la 13 a la 18 se acepta la Hipótesis Especifica N°2 la cual dice de la siguiente manera: Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 3.

Los estudiantes desarrollan habilidades motrices con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.

CUADRO No. 12

PREGUNTA	ATERNATIVA		TOTAL
	SI	NO	
19. ¿Te gusta sobresalir entre tus compañeros/as a la hora de jugar?	63	11	74
Frecuencia	85%	15%	100%
20. Al realizar deportes y actividades recreativas ¿pones en movimiento todo tu cuerpo?	74	0	74
Frecuencia	100%	0%	100%
21. ¿Consideras que la práctica de deportes y actividades recreativas contribuyen a tu salud?	74	0	74
Frecuencia	100%	0%	100%
Total Global	211	11	222
Frecuencia Global	95%	5%	100%



ANÁLISIS:

De los 74 estudiantes encuestados del tercer ciclo del turno matutino, en las preguntas de la 19 a la 21 el 95% dijo que SI, mientras que el otro 5% restante dijo que NO, así que como conclusión en base a las preguntas de la 19 a la 21 la Hipótesis Específica N°3 se acepta, la cual dice de la siguiente manera: Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

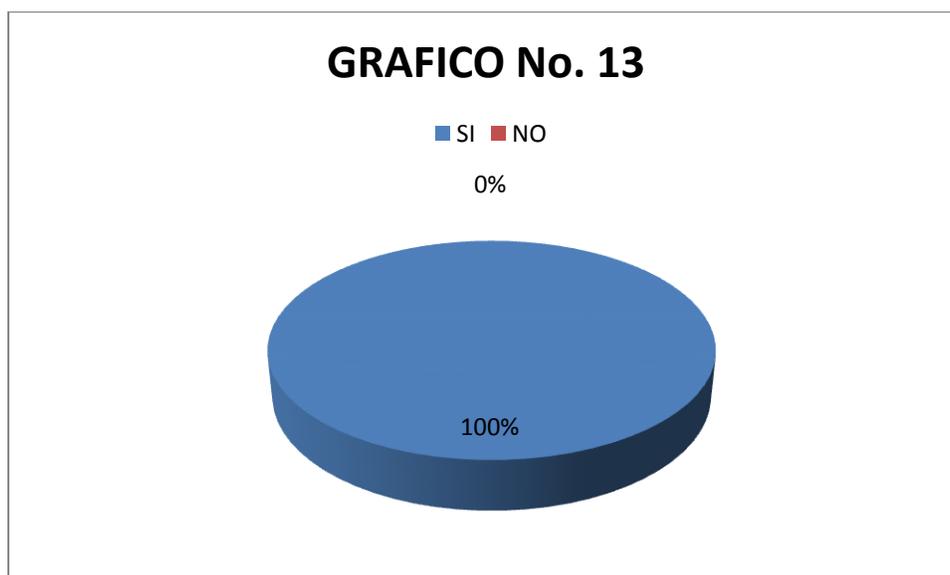
Análisis de entrevistas realizadas a docentes del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

HIPÓTESIS GENERAL

La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes DE 1º a 9º grado del turno matutino, del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

CUADRO No. 13

1. ¿Considera usted que la implementación de los Recreos Dirigidos, influye en la motivación del aprendizaje de los estudiantes?		
Alternativa	Análisis	Comentario
Si, porque a través de los juegos los estudiantes desarrollan habilidades y competencias y tienen la oportunidad de experimentar nuevas vivencias que contribuyan a su formación y aprendizaje.	El 100% de los docentes entrevistados, coincide con la misma respuesta, manifestando que los estudiantes por medio de los Recreos Dirigidos pueden desarrollar habilidades y competencias útiles para su vida; que les ayudarán a apropiarse del aprendizaje.	Se acepta la Hipótesis General que dice: La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes DE 1º a 9º grado del turno matutino, del Centro Escolar "Colonia El Milagro"

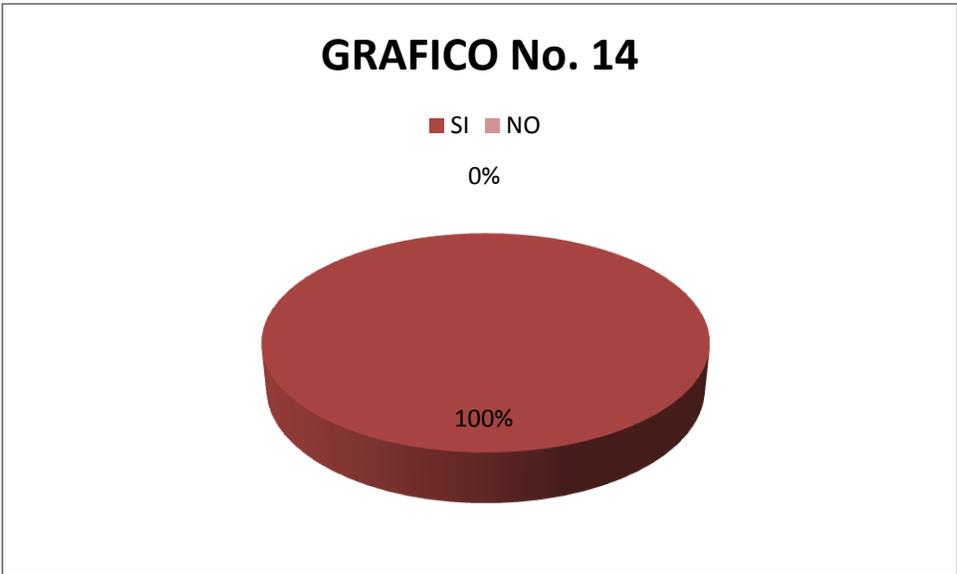


HIPÓTESIS ESPECÍFICA NO. 1

Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”

CUADRO No. 14

2. ¿los juegos grupales contribuyen al fortalecimiento de las relaciones interpersonales?		
Alternativa	Análisis	Comentario
Si porque aprenden a respetar la individualidad y creatividad de cada uno de sus compañeros, así como favorece la cooperación, el esfuerzo, la amistad y el respeto hacia los demás.	Los 19 docentes entrevistados, coinciden en su respuesta con la que el grupo de trabajo planteó.	Se acepta la Hipótesis Específica 1: Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”



CUADRO No. 15

3. ¿Considera usted que los estudiantes practican valores morales mediante la implementación de los Recreos Dirigidos?		
Alternativa	Análisis	Comentario
Si se refuerzan los valores, puesto que se establecen reglas de juego y se cumplen objetivos; es aquí donde los estudiantes ponen en práctica valores tales como: el respeto, la tolerancia, la cooperación, etc.	Todos los docentes entrevistados coincidieron en las respuestas a las interrogantes planteadas y en la respuesta propuesta por el grupo investigador.	Se acepta la hipótesis específica 3, y se puede asegurar que a través de los juegos grupales, los estudiantes practican valores morales y se sienten motivados al aprendizaje.



HIPOTESIS ESPECÍFICA 2.

Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.

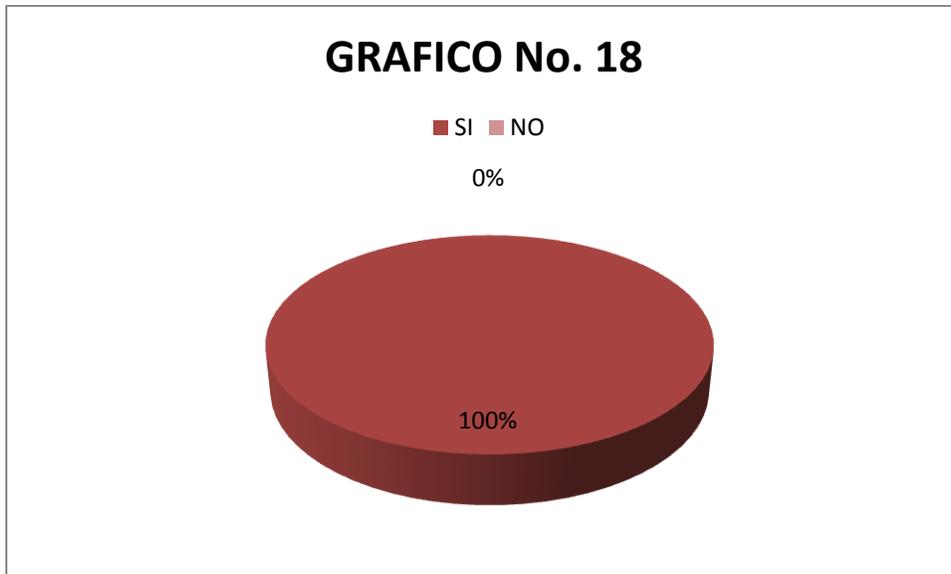
CUADRO No. 17

4. ¿Considera usted que las actividades y juegos recreativos contribuyen a que el estudiante tenga iniciativa en el desarrollo de las actividades?		
Alternativa	Análisis	Comentario
Si, porque van desempeñando diferentes roles en los juegos, aprenden a responsabilizarse y pierden el miedo de participar.	El 100% de los docentes entrevistados coincide con la respuesta, por lo que se puede decir que el estudiante desarrolla diferentes habilidades a través de la implementación de los Recreos Dirigidos.	Se acepta la hipótesis específica 2: Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.



CUADRO No. 18

5. ¿Considera usted que la implementación de los Recreos Dirigidos influye en el rendimiento académico de los estudiantes?		
Alternativa	Análisis	Comentario
Si, porque si el docente selecciona las actividades de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, ellos van aprendiendo a conocerse a sí mismos y de acuerdo a ello van superando y convirtiendo todas sus debilidades en habilidades, creando la oportunidad de aprender a su propio ritmo.	Al igual que en la pregunta anterior, el 100% de los docentes coinciden con la respuesta y aseguran que si el maestro/a selecciona bien las actividades a desarrollar, éstas pueden contribuir en el rendimiento académico del estudiante.	Se acepta la hipótesis específica 2: Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.



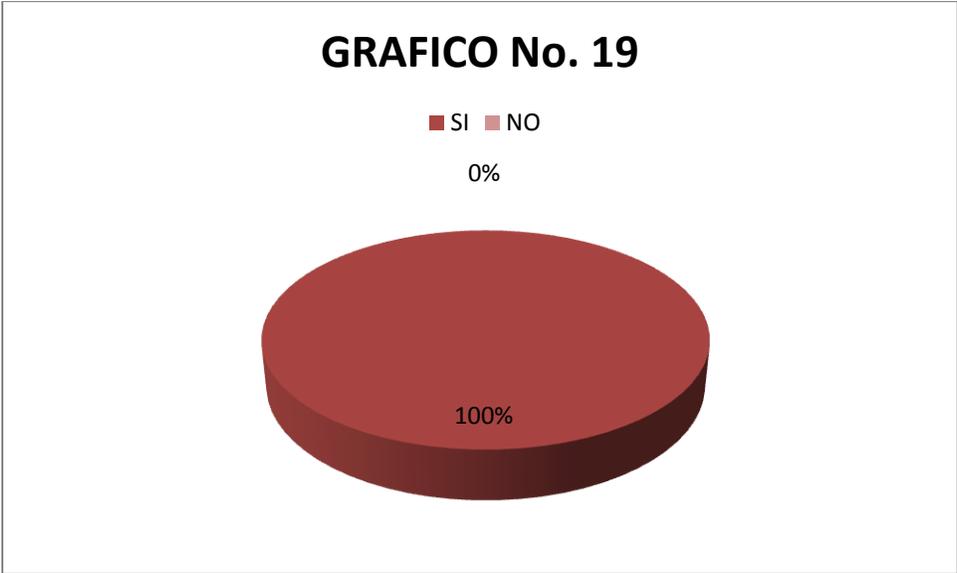
HIPOTESIS ESPECÍFICA 3.

Los estudiantes desarrollan habilidades motrices con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.

CUADRO No. 19

6. Al desarrollar actividades recreativas ¿los estudiantes desarrollan competencias?		
Alternativa	Análisis	Comentario
Si, porque aprenden a socializar a ser más independientes en el desarrollo de las actividades y las logran con facilidad.	El 100% de los docentes coincide con la respuesta, asegurando que los estudiantes desarrollan competencias al practicar actividades recreativas y participar en la implementación de los	Se acepta la hipótesis específica 3; que dice: Los estudiantes desarrollan habilidades motrices con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello

	recreos dirigidos.	la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.
--	--------------------	--



4.3. Resultados de la investigación.

OBJETIVOS	HIPOSTESIS	VARIABLES	INDICADORES	RESULTADOS
<ul style="list-style-type: none"> GENERAL <p>Determinar si la implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1ª a 9ª grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”</p>	<ul style="list-style-type: none"> GENERAL <p>La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de 1ª a 9ª grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”</p>	<p>V.I. Recreos Dirigidos.</p> <p>V.D. Motivación en el aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Docentes - Estudiantes - Juegos -Asistencia - Participación - Atención en clases. 	<p>De acuerdo a la investigación realizada se pudo constatar mediante el cuestionario proporcionado a los estudiantes de 1ª a 9ª grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro” que con la implementación de los Recreos Dirigidos, dichos estudiantes sienten interés de participar en las actividades lúdicas que se desarrolla; aunque manifestaron que no todos los docentes participan en el desarrollo de las mismas, ellos se sienten motivados por asistir y participar en ellas y por asistir y participar en las clases (93% de los estudiantes). Por lo anterior se acepta hipótesis general de la investigación que expresa lo siguiente La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de 1ª a 9ª grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”</p>

<p>• ESPECIFICOS</p> <p>-Analizar si los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro escolar “Colonia el Milagro”.</p>	<p>• ESPECIFICAS</p> <p>- Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia el Milagro”</p>	<p>V.I. Juegos grupales.</p> <p>V.D. Práctica de Valores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciones interpersonales - Carácter - Destrezas. - Solidaridad - Respeto - Tolerancia 	<p>Según lo investigado se obtuvo que los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos si inciden en la práctica de valores de los estudiantes, porque mediante esos juegos los alumnos/as realizan actividades que requieren de la participación de todo el equipo para que puedan ser desarrolladas poniendo en práctica la cooperación; asimismo, mediante el instrumento proporcionado los estudiantes manifestaron que el desarrollo de las actividades les ayuda a desarrollar confianza y seguridad en si mismos contribuyendo en su autoestima (93% de los estudiantes), aprenden a llevarse bien con sus compañeros/as (100% de los estudiantes), aprenden a colaborar con el equipo (91% de los estudiantes), aprenden a respetar a sus compañeros/as y sus opiniones (100% de los estudiantes). Por ellos de acuerdo a los datos obtenidos se acepta la Hipótesis Especifica 1-</p>
--	---	---	--	---

<p>- Establecer si las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos en el rendimiento académico de los estudiantes, generando con ello motivación en el aprendizaje.</p>	<p>- Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.</p>	<p>V.I. Actividades Lúdicas.</p> <p>V.D. Rendimiento Académico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje significativo - Iniciativa - Estimulo - Evaluación - Calificaciones - Hábitos de estudio. 	<p>Los estudiantes consideran que mediante la implementación de los Recreos Dirigidos pueden desarrollar competencias y habilidades necesarias para mejorar su rendimiento académico; puesto que les ayuda a comprender mejor los contenidos (85% de los estudiantes), se siente más interesados por las actividades que se desarrollan dentro y fuera del salón de clases (94% de los estudiantes), además manifiestan que se interesan y se hacen mas responsables a la hora de presentar sus tareas (100% de los estudiantes); lo que les ayuda y facilita para mejorar su rendimiento académico y el desarrollo de hábitos de estudio. Por lo anterior se acepta la Hipótesis Especifica 2: “Las actividades Lúdicas se implementan en los recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje”.</p>
---	---	---	--	--

<p>- Identificar si los estudiantes mejoran las habilidades motrices básicas con la implementación de los Recreos Dirigidos en la Institución, promoviendo se con ello la práctica de valores y generando motivación el aprendizaje.</p>	<p>- Los estudiantes mejoran las habilidades motrices básicas con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promovándose con ello la práctica de valores y generando motivación el aprendizaje.</p>	<p>V.I. Habilidades Motrices.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competencias - Coordinación - Movimientos 	<p>De acuerdo a las respuestas obtenidas en el instrumento proporcionado se obtuvo que el proyecto de Recreos Dirigidos les ayuda a los estudiantes para que fortalezcan sus habilidades motrices básicas, ya que según ellos mediante las actividades recreativas que se desarrollan, ponen en movimiento todo su cuerpo generando el desarrollo de habilidades y competencias físicas (89% de los estudiantes), además les ayuda en su salud física y mental (100% de los estudiantes); por ello, se acepta la Hipótesis específica tres: “Los estudiantes mejoran las habilidades motrices básicas con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promovándose con ello la práctica de valores y generando motivación el aprendizaje”</p>
--	---	-----------------------------------	---	---

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

HIPOTESIS	CONCLUSIONES	RECOMENDACIONES
<ul style="list-style-type: none"> • GENERAL ✚ La implementación de los Recreos Dirigidos incide en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de 1ª a 9ª grado del turno matutino del Centro Escolar “Colonia El Milagro”. 	<p>De acuerdo a los resultados obtenidos con la investigación realizada se puede concluir que la implementación de los Recreos Dirigidos si incide en la Motivación al Aprendizaje, siendo los Recreos Dirigidos “Una estrategia educativa de espacio y de tiempo, grupos (secciones), para trabajar simultáneamente dentro de una ruta pedagógica, mediante los cuales se busca obtener una experiencia productiva en enseñanza-aprendizaje, utilizando los recursos existentes, los estudiantes los facilitadores”. Los estudiantes se sienten interesados y atraídos por este proyecto por lo que todos ellos sienten interés de participar en las actividades Lúdicas que se desarrollan.</p>	<p>Se le recomienda a la Directora y a la planta Docente de Centro Escolar “Colonia El Milagro”, que se involucren más en este proyecto, que se organicen, planifique y participen activamente en el desarrollo de los Recreos Dirigidos para que los estudiantes se sientan motivados a participar por medio de sus maestros/as.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • ESPECIFICAS Los juegos grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos inciden en la práctica de valores, generando motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro” 	<p>De acuerdo a los resultados que se obtuvieron , se concluye que los Juegos Grupales que se desarrollan en los Recreos Dirigidos si inciden en la práctica de valores de los estudiantes, definiendo Los Juegos Grupales como “ Una designación sociológica para indicar los cambios en grupo de personas cuyas relaciones mutuas son importantes, hallándose en contacto unos con los otros, y con actitudes colectivas, continuas y activas” Por lo tanto los juegos grupales tienen un papel muy importante en el trabajo de los niños/as y Jóvenes en varios sentidos; en primer lugar les ayuda a crear un ambiente divertido y de confianza; asi mismo les ayuda a conocerse y a romper las barreras interpersonales ya que al practicar juegos grupales se da un grado de socialización entre los participantes, en cual demuestran y practican sus valore morales.</p>	<p>Se le recomienda al personal docente que por medio de los Juegos Grupales incluyan normas de comportamiento que los/as estudiantes deben seguir, como también aceptar una serie de reglas que permiten que el Juego pueda tener lugar y en consecuencia, van ganando conciencia y comprendiendo la importancia que tiene la práctica de valores para vivir en sociedad y tener éxito en el futuro.</p>
---	---	---

<p>Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; generando con ello motivación en el aprendizaje.</p>	<p>Las actividades lúdicas que se implementan en los Recreos Dirigidos inciden en el rendimiento académico de los estudiantes, comprendiendo Las actividades lúdicas como “ Una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo una parte constitutiva del ser humano”.</p> <p>Como también el propósito es lograr objetivos que refuercen aspectos académicos y morales, su metodología se basa en desarrollar actividades o Juegos Lúdicos, encaminados al desarrollo de la motivación de los participantes; como también la motivación puede ser influenciada por agentes externos a la persona.</p>	<p>Se le recomienda al personal docente que a la hora de ejecutar los Recreos Dirigidos se le de un toque lúdico para que de esa manera el estudiante aprenda mientras se divierte así mismo que amplíe la variedad de actividades recreativas según el objetivo que quiere alcanzar con dicha actividad.</p>
---	---	---

<p>Los estudiantes mejoran las habilidades motrices básicas con la implementación de los Recreos Dirigidos en la institución; promoviéndose con ello la práctica de valores y generando motivación en el aprendizaje.</p>	<p>A través del desarrollo de los Recreos Dirigidos se van creando condiciones óptimas para el desarrollo integral de sus estudiantes, ya que contribuye en sus habilidades, destrezas, hábitos y actitudes relacionadas con el movimiento corporal y con las relaciones interpersonales dándose un nivel de desarrollo socio afectivo el cual permite la apreciación, apropiación de valores tales como: Autoestima, Respeto, Responsabilidad, Identidad, Cooperación, Solidaridad, Amistad, Comprensión, entre otros.</p>	<p>Al personal docente que busque mediante el desarrollo de los Recreos Dirigidos actividades para fortalecer el desarrollo de habilidades motrices y así contribuir al balance entre cuerpo y mente y de esta manera poder romper barreras individuales, socio afectivas, especialmente cuando hay temor que pueda provocar inhibiciones o reacciones de los miembros del grupo.</p>
---	---	---

CAPÍTULO VI

6.1 Propuesta



Aprendamos jugando

Origen, Antecedentes y Localización.

En vista de la necesidad de implementar Actividades Lúdicas para los Recreos Dirigidos, surge el proyecto “Aprendamos Jugando”, a fin de capacitar a los docentes para que reconozcan la importancia que tienen dichas actividades y así llevarlas a la práctica, además de dar a conocer el impacto que tienen en los estudiantes, pues a través de ellas desarrollan habilidades psicosociales y psicomotrices, habilidad mental, entre otras, así como la formación y práctica de valores en los estudiantes tales como: la tolerancia, el respeto, la solidaridad, el compañerismo, etc.

En el Centro Escolar “Colonia El Milagro” se implementan los Recreos Dirigidos, pero de acuerdo a los datos que arrojó la investigación y a lo observado en las visitas a la institución, se pudo constatar que la mayoría de los docentes a pesar de saber en qué consiste este proyecto, no le dan la importancia que tiene; puesto que no les gusta participar junto a sus alumnos en el desarrollo de actividades lúdicas.

El proyecto “Aprendamos Jugando”, será puesto en marcha en el Centro Escolar “Colonia El Milagro”, código de Infraestructura 11482 que se encuentra ubicado en la Colonia El Milagro, Municipio de San Marcos, departamento de San Salvador.

La naturaleza del proyecto que se ejecutará es de carácter educativo, puesto que se capacitará al personal docente para que puedan poner en práctica actividades lúdicas con los estudiantes a fin de desarrollar habilidades, competencias y valores en ellos.

6.2. JUSTIFICACIÓN.

El proyecto “Aprendamos Jugando”, será desarrollado con el propósito de capacitar al personal docente para que implementen actividades lúdicas en los recreos dirigidos, en dicho proyecto, se buscará concientizar a los maestros sobre la importancia que representa el desarrollo de estas actividades.

Con ello, se verán beneficiados todos los estudiantes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, quienes desarrollarán habilidades psicomotrices y psicosociales.

El proyecto ejercerá un impacto positivo en los estudiantes y sobre la sociedad misma, ya que se rescatará a través de los juegos, valores como el compañerismo, la cooperación, la solidaridad, el respeto, entre otros.

Puesto que con ello se pretende que en la hora del recreo los alumnos dejen de andar corriendo y eviten el lastimarse y que utilicen ese tiempo libre en actividades que les permitan interactuar con sus compañeros en diferentes juegos recreativos.

6.3. OBJETIVOS.

GENERAL.

- Capacitar al personal docente del Centro Escolar “Colonia El Milagro” para implementar y desarrollar Actividades Lúdicas en los Recreos Dirigidos.

ESPECIFICOS.

- Dar a conocer al personal docente la importancia de las Actividades Lúdicas en los Recreos Dirigidos.
- Identificar a través del desarrollo de talleres la influencia que las actividades lúdicas ejercen sobre el desarrollo de valores en los estudiantes.
- Motivar a los docentes para que puedan participar activamente en el desarrollo de las actividades lúdicas.
- Reducir el riesgo de accidentes en estudiantes durante los recreos, mediante el desarrollo de actividades lúdicas.

6.4. METAS.

- Dar a conocer al 100% de los docentes del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, la importancia de las Actividades Lúdicas en los Recreos Dirigidos.
- Lograr que el 100% de los docentes participen en los talleres para identificar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de valores y destrezas en los alumnos.
- Lograr que el 100% de los docentes de la institución, participen activamente en la implementación de Actividades Lúdicas en los Recreos Dirigidos.
- Lograr que el 100% de los alumnos participen en las actividades a implementar en los Recreos Dirigidos.

6.5. METODOLOGÍA

Para la implementación del Proyecto “Aprendamos Jugando”, se desarrollarán por medio de cuatro talleres en los que participará todo el personal docente del Centro Escolar “Colonia El Milagro”. Se contará con la coordinación y asesoría de la Directora Licenciada Silvia Pineda.

6.6. ACTIVIDADES.

Se desarrollarán cuatro talleres a los docentes en los que se implementarán los siguientes temas:

- ✓ Taller 1 “**La autoestima, Autoconocimiento y Valores Humanos**”
- ✓ Taller 2 “**La Motivación Docente**”
- ✓ Taller 3 “**Concepto e Importancia de Las Actividades Lúdicas en los Recreos Dirigidos**”
- ✓ Taller 4 “**Practica de Actividades Lúdicas**”

6.7. RECURSOS

6.7.1. HUMANOS

- ✓ Capacitadores especializados.
- ✓ Personal docente del Centro Escolar “Colonia El Milagro”
- ✓ Directora Licenciada Silvia Pineda

6.7.2. MATERIALES

Papel, plumones, juegos didácticos, cañón, laptop, lapiceros.

Espacio adecuado para realizar los talleres.

6.7.3. FINANCIEROS

Refrigerio.

6.8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Tiempo Actividades	Meses			
	1	2	3	4
Taller 1“La autoestima, Autoconocimiento y Valores Humanos”	x			
Taller 2“La Motivación Docente”		x		
Taller 3“Concepto e Importancia de Las Actividades Lúdicas en los Recreos Dirigidos”			x	
Taller 4 “Practica de Actividades Lúdicas”				X

Para el desarrollo de los talleres se seguirán unas líneas de acción que facilitarán el proceso de los mismos; entre estas están:

Políticas

Para la realización del trabajo se tomará en cuenta la Educación para la Vida. Teniendo en cuenta los criterios.

- Equidad.
- Responsabilidad.
- Puntualidad.
- Participación.
- Tolerancia.

Todo esto será ejecutado mediante ponencias de las distintas temáticas a desarrollar, dentro de las que se realizarán una serie de actividades con el fin de poner en práctica cada tema, entre ellas están contempladas: preguntas y respuestas entre las personas a capacitar, juegos y dinámicas.

6.9 SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

Evaluación continua a través del monitoreo permanente.

BIBLIOGRAFÍA

- -ANITA E. WOOLFOLK (1990) Psicología Educativa. México. Prentice Hall.
- ALCÁNTARA GILMA, Tesis de graduación sobre el Estudio comparativo del Recreo Dirigido y el recreo no dirigido y su influencia en la conducta de los y las estudiantes de segundo ciclo de Educación básica; del Centro Escolar Jorge Larde del municipio de San Luis Talpa. 2013.
- ARRENDTS RICHARD, Aprender a enseñar, McGraw- Hill
- Autora: Alegría Crespo Cordovez
- BRANDEN, N. (2001). **La psicología de la autoestima**. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica.
- BRANDEN, N. (1987) **Cómo mejorar su autoestima**. Barcelona. Paidós.
- CAUNT, J (2005) **Eleve su autoestima**, Barcelona, Gedisa.
- -COLL., MARCHESI., PALACIOS. (1992): Desarrollo psicológico y Educación. Madrid. Alianza Editorial Universidad.
- DÍAZ-BARRIGA A,F. (1998). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. México.
- Diccionario de la lengua española, 1970
- Educación moral y cívica, octavo grado. Colección Monte Sinaí.
- GARCÍA LEGAZPE, Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora, 2004.
- GARCÍA SALORD, SUSANA. Normas y valores en el salón de clases. México, Distrito Federal, Siglo Veintiuno Editores, 1992.
- Libro **Juega en Recreo, Programa de Arte y Cultura, Recreación y deporte. Un Sueño Posible.**

- Manual de la materia “Estrategias Grupales” de la Universidad Panamericana, Cede Guadalajara, 4° semestre de la Carrera de Pedagogía.
- Plan Social Educativo “Vamos a la Escuela”.
- Proyecto Educativo Institucional (PEI) del Centro Escolar “Colonia El Milagro”.
- PELLINGRINI Y SMITH, Fomentando conductas asertivas en el recreo a través del juego 1993.
- ROBERTO HERNÁNDEZ SAMPIERI. Metodología de la investigación. Editorial, McGrawHill. México. 1991
- RODRÍGUEZ ESTRADA, Maura et al (1988) **Autoestima. Clave del éxito personal**. México. D. F. El Manual Moderno.
- RUIZ, L.M (1994). Desarrollo motor y actividades físicas. Madrid.
- UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR. **Por mi Salud**. El Salvador.2010.
- Web site: http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget
- www. Medline plus información para su salud y para usted. Evolución de los niños en edad escolar
- www. Medline plus información para su salud y para usted. Desarrollo de los niños en edad escolar.

ANEXOS



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



Indicaciones: Marque con una "X" en la respuesta que considere conveniente.

1. ¿Te gustan los recreos dirigidos?
Si___ No___
2. ¿Tus maestros/as participan en el desarrollo de los juegos?
Si___ No___
3. ¿Todos tus compañeros/as participan en el desarrollo de los recreos dirigidos?
Si___ No___
4. ¿Te gusta participar en todos los juegos que se desarrollan en los recreos dirigidos?
Si___ No___
5. El desarrollo de los juegos ¿Te ayudan a entender mejor las clases?
Si___ No___
6. ¿Asistes a clases todos los días?
Si___ No___
7. ¿Te gusta participar en clases, estas atento y participas en clases?
Si___ No___
8. ¿Obtienes buenas calificaciones en las actividades y exámenes?
Si___ No___
9. ¿Te gusta trabajar con tus compañeros/as?
Si___ No___
10. ¿Te llevas bien con todos tus compañeros/as?
Si___ No___

11. ¿Consideras que al desarrollar los juegos pones en practica y mejoras tus habilidades físicas, conocimientos y las relaciones con tus compañeros/as?
Si___ No___
12. ¿Cuándo juegas prácticas los valores morales que has aprendido?
Si___ No___
13. ¿Cumples con todas tus tareas?
Si___ No___
14. ¿Te gusta ayudar a tus compañeros/as en lo que necesiten?
Si___ No___
15. ¿Respetas a tus compañeros/as y tus maestros/as?
Si___ No___
16. ¿Respetas la opinión de tus compañeros?
Si___ No___
17. ¿Te gusta participar en todas las actividades y juegos que desarrolla tu profesor en los recreos dirigidos?
Si___ No___
18. Cuando realizan los recreos dirigidos ¿Te gusta jugar con todos/as tus compañeros/as?
Si___ No___
19. ¿Sientes que puedes desarrollar todos los juegos que tu maestro/a implementa?
Si___ No___
20. Al jugar ¿Sientes que desarrollas tus habilidades físicas?
Si___ No___
21. Los juegos que se desarrollan en los recreos dirigidos ¿Los elige tu maestro/a?
Si___ No___
22. ¿Sientes que los juegos que implementa tu maestro/a son adecuados a tu edad?
Si___ No___

23. ¿Consideras que al practicar deportes y actividades recreativas contribuyen a tu salud física?

Si___ No___

24. ¿Sientes que al practicar juegos y actividades recreativas te ayudan a mantener un pensamiento positivo?

Si___ No___

25. ¿Te gustan los juegos que desarrollan en los recreos dirigidos?

Si___ No___

26. ¿Tienes confianza y seguridad al momento de jugar en los recreos dirigidos?

Si___ No___

27. ¿A la hora de realizar actividades recreativas tu maestro/a invita a todos/as tus compañeros/as a participar?

Si___ No___

28. ¿Te gusta sobresalir entre tus compañeros/as a la hora de jugar?

Si___ No___

29. ¿Sientes que los recreos dirigidos contribuyen al rescate de la cultura?

Si___ No___

30. ¿Te sientes identificado/a con los juegos que desarrolla tu maestro/a?

Si___ No___

31. ¿Al realizar los recreos dirigidos pones en práctica las costumbres?

Si___ No___

32. ¿Las actividades recreativas desarrollan y fortalecen tus creencias?

Si___ No___



Universidad de El Salvador.
Facultad de Ciencias y Humanidades.
Departamento de Ciencias de la Educación.
Licenciatura en Ciencias de La Educación.



Entrevista dirigida a: Docentes del Centro Escolar Colonia El Milagro.

Objetivo: Recopilar información referida a la implementación de los Recreos Dirigidos y cómo esta incide en los estudiantes del Centro Escolar Colonia El Milagro del Municipio de San Marcos, departamento de San Salvador.

1. ¿Qué entiende por Recreos Dirigidos? _____

2. ¿Considera usted que la implementación de los Recreos Dirigidos influye en la motivación al aprendizaje de los estudiantes? _____

3. ¿Los grupos de trabajo contribuyen al fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes? ¿Qué tipo de valores considera que se promueven _____

4. ¿Considera usted que mediante la implementación de los juegos los estudiantes practican y refuerzan los valores morales? _____

5. ¿Considera usted que las actividades y juegos recreativos contribuyen a la formación y fortalecimiento del carácter? ____ ¿Por qué? _____

6. ¿Cree usted necesario estudiar las necesidades que presentan los estudiantes a la hora de implementar los juegos o simplemente los eligen por la preferencia de los estudiantes? _____



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION.



Universidad de El Salvador
Hacia la libertad por la cultura

DIAGNOSTICO DE PROCESO DE GRADO, CON EL TEMA:

“LA IMPLEMENTACION DE LOS RECREOS DIRIGIDOS Y SU INCIDENCIA EN LA MOTIVACIÓN AL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO ESCOLAR COLONIA EL MILAGRO DEL MUNICIPIO DE SAN MARCOS, DEPARTAMENTO DE SAN SALVADOR, EN EL AÑO ESCOLAR 2013”.

Estudiantes:

Ramírez Flores Gloria Lisseth.

Rivera Romero Yesenia Marisol.

Zepeda Barahona Ana Rosa.

Asesor de Proceso de Grado:

MsGED. Alfredo Rodríguez Escobar

GENERALIDADES

NOMBRE DE LA INSTITUCION: Centro Escolar Colonia El Milagro

CÓDIGO DE INFRAESTRUCTURA: 11482

UBICACIÓN: Calle principal N° 15 Colonia El Milagro San Marcos.

TELÉFONO: 2220-3127

MUNICIPIO: San Marcos

DEPARTAMENTO: San Salvador

DISTRITO EDUCATIVO: 06-11

ZONA: 4

DIRECTORA DEL CENTRO ESCOLAR: Lic. Silvia Elizabeth Pineda

COORDINADORES ESPECÍFICOS: PARVULARIA: ANTONIA GUADALUPE DURAN DE DUARTE, 1º CICLO, DEYSI GERTRUDIS DE RAMIREZ, 2º CICLO MILAGRO MALDONADO, 3º CICLO ANGEL DE JESUS CRUZ.

ASESOR PEDAGÓGICO: Licda. Marlene Anderson

COMPRENSIÓN GEOGRÁFICA: Municipio de San Marcos, Colonia El Milagro, Colonia El Transito N°1, N°2, N°3, Colonia 10 de octubre y los cantones de San Rafael, Lotificación San Marcos, Lotificación La Pedrera. Colonia Las Mercedes Colonia El Mirado, San Antonio 1,2 y 3, Col Florencia de San Marcos.

INTRODUCCIÓN

El propósito de la siguiente investigación es una condición del proceso de trabajo de grado ya que con este tema se desea investigar si los recreos dirigidos generan un impacto en los estudiantes del Centro Escolar Colonia el Milagro y comprobar si mediante el juego se facilitan los aspectos de aprendizaje y contribuyen al fortalecimiento y practica de valores.

Con dicha temática se pretende que los maestros se involucren en este proyecto que el MINED ha impulsado el cual es El Plan Social Educativo por medio de la implementación de Recreos Dirigidos ya que se trata que los estudiantes tengan 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, poner de manifiesto sus habilidades físicas y intelectuales ya que esto les permitirá desarrollar la capacidad para poder resolver problemas libremente. Por lo tanto se fortalecerá en los estudiantes a través del juego: la expresión, la comunicación y la actividad inteligente, especialmente la motivación que éstos sienten por enseñar y aprender a través de las actividades recreativas que se desarrollan.

Por ello, se ha decidido desarrollar la investigación orientada a dicha temática; puesto que la finalidad es comprobar si la implementación de los recreos dirigidos en la institución contribuye en la motivación al aprendizaje de los estudiantes o por el contrario no ejerce ningún tipo de influencia.

Los beneficiaros de esta investigación serán: el grupo de investigación; porque con el desarrollo de la misma se estará cumpliendo con uno de los requisitos para optar al grado de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, además del conocimiento que será adquirido para nuestro desarrollo personal y profesional; también será beneficiada la institución educativa, ya que al detectar la problemática se podrán buscar las metodologías adecuadas para solucionarla.

VISIÓN

Ser una Institución comprometida con la sociedad formando principios democráticos en un ambiente digno, para que seamos capaces de formar personas integrales, innovadoras y útiles a la sociedad.

MISIÓN

Ser una Institución Educativa con calidad en la enseñanza, practicando valores que preparen para la convivencia social con capacidad de afrontar retos acordes a las nuevas tecnologías en función de una sociedad democrática y funcional e implementando técnicas innovadoras.

DIAGNOSTICO DEL CENTRO ESCOLAR COLONIA “EL MILAGRO”

El Centro Escolar Colonia El Milagro está ubicado en la zona semi urbana del municipio de San Marcos departamento de San Salvador. Hecha de paredes de saltex, piso de ladrillo cuenta con veintitrés aulas, una biblioteca, un centro de cómputo, tres bodegas, la dirección, un servicio sanitario para uso de docentes, dos áreas de servicios sanitarios para los alumnos/as de Básica y una área para los niños/as de parvularia (que hacen un total de once sanitarios) , dos chalet, un área de cocina, un pequeño patio que sirve como área de recreación, dos lavamanos uno para parvularia y uno para la básica y otro para el personal docente y administrativo, con un total de seis grifos.

El centro escolar carece de una cancha deportiva para impartir la clase de educación física motivo por el cual se ven obligados a trasladar a los alumnos/as a predios cercanos a la comunidad. También carecen de zonas de recreación, zonas verdes y de ornato, están interesados en abrir un aula de juegos, donde se practicasen los deportes de Ajedrez y Damas para el desarrollo mental y físico de los educandos.

Así mismo, se carece de una sala de maestros y de computadoras e impresoras para el uso exclusivo de ellos con el cual se estimularía a los docentes al desarrollo profesional y anímico así como también fortalecería el compañerismo y la agilización de muchos trabajos. También buscan fortalecer el conocimiento en el área de computación a los maestros por medio de capacitaciones dirigidos por la coordinadora que imparte esa asignatura.

-En el área administrativa cuenta con un director, dos sub directoras una matutino y otra vespertino, una secretaria, encargado de CRA, un colaborador administrativo y un ordenanza, contadora.

-La escuela cuenta con el programa Escuela Saludable y cuenta además con atención médica completa y todos los beneficios que este programa tiene.

-Se cuenta con atención psicológica para los estudiantes; gracias a la colaboración de la Universidad Modular Abierta (UMA).

-Fuera de la escuela siempre hay presencia policial para velar por la seguridad de los estudiantes.

-Se implementa el proyecto de “Recreos Dirigidos”, impulsado por el Ministerio de Educación, a través del Plan Social Educativo 2009-2014.

-El Centro Escolar cuenta con un alumnado de 437 niñas y 464 niños, haciendo un total de 901 educandos.

PROBLEMAS DETECTADOS.

De acuerdo a entrevistas realizadas a docentes, estudiantes y padres de familia, observaciones en el Centro Escolar y a través de la consulta del Proyecto Educativo Institucional (PEI), se pudieron detectar las siguientes problemáticas:

-Rendimiento: Los estudiantes tienen un bajo rendimiento escolar debido a la poca motivación, lo que genera falta de interés por aprender.

- Asistencia: Existe un alto índice de inasistencia, por el poco control tanto de docentes como padres de familia tomando en cuenta que los estudiantes están desmotivados.

- Repitencia: hay un alto grado de repitencia debido al poco interés de los estudiantes, padres de familia y docentes.

-Sobreedad:El 30% de la población presenta sobreedad producto de la falta de interés y motivación en el proceso de enseñanza; son alumnos desmotivados que llegan a ser matriculados en un tiempo tardío a la edad que se debería comenzar la escolaridad y otros alumnos tienen sobreedad debido a que su promedio no es suficiente al finalizar el año escolar y les toca repetirlo y así se van quedando con unos años más que el resto de sus compañeros, provocando trastornos en la conducta de estos niños, manifestándose a través de conflictos con sus compañeros de aula esto por la diferencia de edades.

-El área de enseñanza aprendizaje se ve afectada por el grado de desnutrición lo cual incide en un grado amplio de repitencia

-En el área pedagógica y didáctica se necesita de actualizaciones docentes en cuanto a temas de informática, conocimientos básicos de inglés, planificación didáctica por estándares de calidad, elaboración de material didáctico, nuevas metodologías sobre la enseñanza, nuevas técnicas de enseñanza de lectura comprensiva, matemática; especialmente en cálculo y análisis de resolver problemas y se necesita una orientación sobre la autoestima.

-En lo que respecta al comportamiento de los alumno/as poseen conductas agresivas debido a la desintegración familiar, falta de empleo en los padres, muchos padres y hermanos pertenecen a pandillas y carecen de educación académica.

- Otro fenómeno es la falta de relaciones interpersonales entre los docentes, lo que dificulta el trabajo en equipo y poco interés en participar de actividades del Plan Social, debido a la falta de remuneración económica por el tiempo extra y por la sobrecarga de trabajo que tienen y el ejemplo que transmiten a sus alumnos al tener rivalidades entre ellos mismos.

-En cuanto a la implementación de los “Recreos Dirigidos”, no se cuenta con el espacio físico necesario para desarrollar los juegos, por lo que los docentes se ven obligados a implementarlos dentro del salón de clases.

-No se cuenta con los recursos necesarios para el desarrollo de los mismos; puesto que el centro escolar provee de algunos materiales, y los demás que utilizan son recursos de los estudiantes y de los docentes, por lo que tienen que adaptarse a jugar con los únicos materiales con los que cuentan.

-No hay organización de los docentes para dirigir los juegos; ya que la concepción que tienen es bastante limitada porque ellos conciben los recreos como un momento para perder el tiempo puesto que esta concepción se da por la falta de comprensión de los docentes y de hecho ellos no lo toman como un proceso de evaluación. según el proyecto, cada docente debe planificar su juego para

desarrollarlo con los estudiantes, dejando a opción del estudiante el juego en el que quiera participar; desarrollándose y descubriendo de esta manera las inteligencias múltiples, pero en el caso del Centro Escolar “Colonia El Milagro”, el docente se limita a desarrollar el juego dentro de su salón de clases. Aunque los estudiantes se sienten muy motivados y esperan con ansias el día en que corresponde el desarrollo de los Recreos Dirigidos, no se alcanzan los objetivos definidos, puesto que no se desarrollan todos los juegos propuestos debido a que no se cuenta con los recursos necesarios y los docentes no se organizan para ayudar al estudiante a satisfacer las necesidades que éste presenta.

-Los niños/as conviven sólo con sus mismos compañeros de clase, cuando se pretende que también se relacionen con los demás estudiantes de la institución; pero debido a que los docentes no se organizan para ello, sólo se desarrollan los juegos dentro del salón de clases con los mismos compañeros/as. Como se pudo observar los docentes del Centro Escolar no han realizado investigaciones acerca de dicho proyecto, cuando según los mismos materiales que presenta el MINED para una herramienta muy esencial es trabajar con las Zonas de Desarrollo Próximo según lo plantea **Vigotsky** (1988) argumenta que: “la distancia en el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”.

Está claramente identificado que la interacción se encuentra en la zona de desarrollo próximo; sin embargo no se toma en esa estructura, entonces solo será una interacción sin objetos concretos.

Para Vigotsky “lo que crea la zona de desarrollo próximo es un rasgo esencial de aprendizaje; es decir, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internoscápicos de operar cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante.”(Vigotsky, 1988, p.138). Sin embargo, no se considera eficiente a todo trabajo en cooperación con alguien que

sabe más; la idea es que se trabaje con alguien que sabe más sobre un concepto que el niño desarrollará e internalizará en un futuro próximo.

Esta es la clave para orientar el proceso de aprendizaje, pues resulta importante concebir al que aprende como un sujeto inacabado el cual aprenderá durante toda su vida.

A través de la interacción, el estudiante llega a apropiarse de ciertos elementos culturales que lo hacen desarrollarse. A pesar que el estudiante se encuentra frente a dos realidades distintas (la de la escuela y la de la sociedad), la concepción constructivista parte de una serie de elementos psicopedagógicos, y que se articulan entorno a las habilidades intelectual implicadas en la construcción del conocimiento.

En el Centro Escolar “Colonia El Milagro”, todos los jueves en horario de 10:00 a.m. a 11:00 a.m. se implementa el proyecto de los Recreos Dirigidos, impulsado por el Ministerio de Educación a través del Plan Social Educativo 2009-2014 “Vamos a la Escuela”, específicamente dentro del Programa “Arte, Cultura, Recreación y Deporte” “Un Sueño Posible”; como parte del rediseño del aula y de la escuela; que significa:

Sustituir el viejo concepto de enseñanza por materias, por el de enseñanza por disciplinas. En el desarrollo de dicho proyecto participan todos los estudiantes, desde preparatoria a noveno grado; desarrollándose los siguientes juegos:

-Rondas.

-Competencias.

-Fútbol.

-Adivinanzas.

-Rompecabezas.

-Salta burro.

-Gusanito loco.

-Yoyo.

-Capirucho.

-Canicas.

Cuartillo de aceite.

-Lotería.

-Estatuas de marfil.

-Bachillerato stop.

-Peregrina.

-Jacks.

-Juegos de mesa como: damas y dominó.

De acuerdo a los docentes, los objetivos que pretenden alcanzar con la implementación de los “Recreos Dirigidos” son los siguientes:

1. Fomento y práctica de valores en los estudiantes, tales como:

-Convivencia.

-Respeto.

-Trabajo en equipo.

-Solidaridad.

-Cooperación.

2. Rescate de la cultura; desarrollando juegos tradicionales.

3. La motivación en los estudiantes; porque a través del juego además de recrearse, asimilan mejor los contenidos y su asistencia es más constante.

4. Orientar a los estudiantes para que aprendan a recrearse.

5. La retroalimentación de algunos contenidos a través del juego.

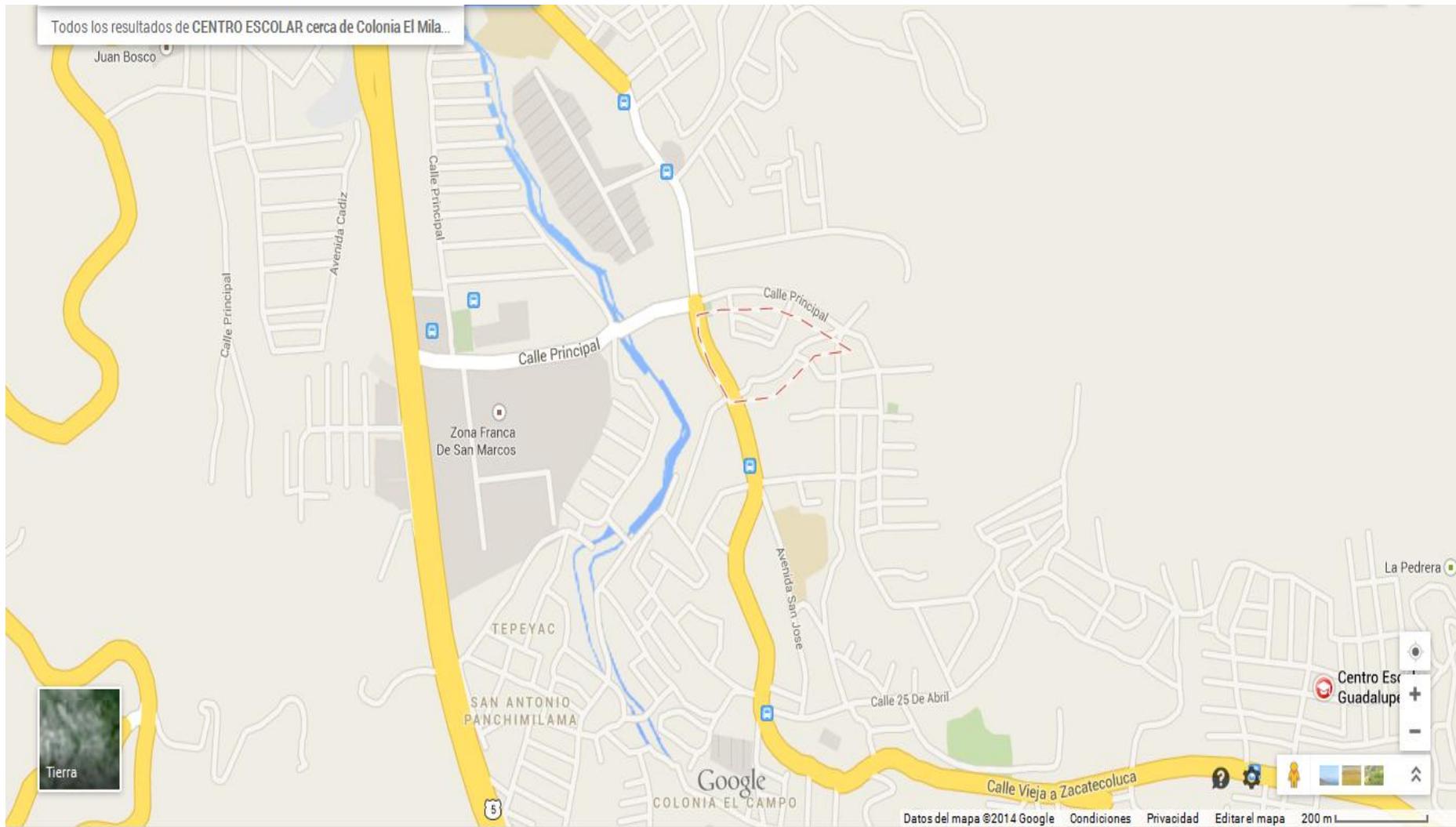
6. El desarrollo de habilidades y destrezas; físicas y mentales.

Para algunos docentes del centro escolar es esencial elegir los juegos de acuerdo a las necesidades que el estudiante tenga; por ejemplo: si a los niños/as les gustan los juegos que requieran actividad física, el docente elige los juegos adecuados a este tipo de necesidad.

Por el contrario, para la mayoría de docentes de este centro educativo, es el estudiante quien debe tener la iniciativa de elegir los juegos.

Todos los estudiantes del centro escolar participan de manera voluntaria en la implementación de los “Recreos Dirigidos”; ya que les resulta un tiempo de esparcimiento, convivencia y motivación, esperando con ansias el día y la hora que corresponde el desarrollo de dichos “Recreos Dirigidos”.

Todos los resultados de CENTRO ESCOLAR cerca de Colonia El Mila...



Juan Bosco

Calle Principal

Avenida Cadiz

Calle Principal

Calle Principal

Zona Franca De San Marcos

TEPEYAC

SAN ANTONIO PANCHIMILAMA

Google COLONIA EL CAMPO

Avenida San Jose

Calle 25 De Abril

Calle Vieja a Zacatecoluca

La Pedrera

Centro Escolar Guadalupe



JUEGOS DE RONDAS O CÍRCULOS

Estos juegos consisten en esencia en cogerse de las manos, unos a otros, hasta cerrar el círculo. Una vez formada la rueda, el desarrollo del juego puede consistir en girar, sacar a bailar, cantar, sacar a alguien al centro, etc. Estos juegos son, eminentemente, de participación y unión del grupo; es así como constituyen una verdadera escuela de cooperación.

LAS RONDAS.

Desempeñan un papel muy importante en la vida escolar de los niños, para despertar su mente y estimula su desenvolvimiento en su integración social y su desarrollo físico. La ronda tiene el poder de imprimir soltura libertad de acción a los niños; bailando, hablando, cantando, otros.

Nombre del Juego: “CHANCHA BALANCHA”

Organización inicial: Se toman de las manos todos los participantes formando una fila, quien hace las veces de caballero se ubica frente a la fila y en cada participación del diálogo avanza el frente.

Caballero:.....Chancha balancha Rosita del Marqués me ha dicho una señora que lindas hijas tenéis,).

Fila:..... Las tenga o no las tenga yo ninguna te daré (Bis)

Caballero:..... Tan alegre que venía y tan triste que me voy (Bis).

Fila:Pues regrese caballero y escoja la que usted quiera (Bis).

Caballero: Esta me llevo por ser la primorosa. Esta me llevo por ser la más hermosa.

Fila: Y que nombre le pondremos matatero, tero la (Bis). Le pondremos princesita matatero tero la (Bis).

Caballero:..... Aquí vengo por mi prenda matatero tero la (Bis).

Fila: Aquí está su prenda matatero tero la. (Bis).



Nombre del Juego: “CUARTILLO DE ACEITE” Tradicional

Objetivo: coordinación-espacial-comunicación-atención-velocidad-otros)

Adecuado desde: Primer Ciclo

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

Se necesitan grupos de cinco niños o más para el juego: se forma un cuadro con 4 niños.

Uno de ellos se queda en el centro, personificando al “Comprador” o “Compradora”.

Tiene que pasar de esquina en esquina preguntando: ¿Me vende cuartillo de aceite?

Quién está en esa esquina le tiene que responder:

¡En la otra esquina!

Mientras tanto los niños de las 4 esquinas se están cambiando de lugar con cautela. Para que el “Comprador” no le quite su esquina. Al descuidarse

alguno, el “Comprador” toma su puesto y se sigue el juego con el nuevo “comprador o “Compradora”.



Nombre del Juego: “LA VIBORA”

Objetivo: Toma de decisiones

Organización:

Dos alumnos tomados de la mano frente a frente formando un portal. El resto de alumnos en una columna frente al portal dispuestos a pasar cantando.

DESARROLLO:

Cantando:

A la víbora de la mar, por aquí quieren pasar

los de adelante corren mucho y los de atrás

se quedarán tras y tras y tras.

(En el portal queda preso, el alumno que va al final de la columna).

Con quién te quieres ir.

Con el perro o con el gato. (Luna, el sol o cualquier nombre que se asignen los que hacen las veces de portal).

Al terminar de atraparlos a todos se verá quién ganará, y va será el que tenga el

número mayor de alumnos atrapados.



❖ **Juegos con canción**

Son juegos amparados en la música vocal popular, de los cuales, muchos han pasado de generación en generación.

Nombre: EL TORITO PINTO

Objetivo:

Práctica del ritmo y de movimientos de folklore.

Desarrollo.

Se forma un coro y la orquesta con maracas, panderetas y acompañan la canción del coro, otros se mueven al compás de la música. Con movimientos cadenciosos luego realizamos cambios.

Los del coro realizan gestos acompañando las coplas.

Coro:

Torito pinto

Hijo de la vaca mora

Quieres que te saque una suerte



Delante de la señora.
¡Hurra ¡ ¡ hurra¡ torito pinto
Rey eres de tu señora
Con este paño retinto
Se verá quien triunfa ahora.
¡Hurra! Torito pinto
Sultán del corral pareces
Pero si te lazo al cinto
De triste ya pereces.

Nombre del Juego: RATÓN TÉ AGARRA EL GATO

Objetivo:

Practicar carrera, velocidad de reacción e integración de los alumnos.

Desarrollo y organización:

Se forma un círculo cogidos de las manos y con los brazos levantados, sin moverse del sitio. Dos niños/as quedan fuera del grupo, uno en medio del círculo y otro fuera (uno hace de ratón (dentro) y el otro de gato). Cuando sale el ratón del círculo, el gato tiene que ir a coger al ratón, pasando por los mismos sitios y lugares que pasa el ratón. Cuando lo consiga agarrarlo, se elige otro ratón y otro gato. (el círculo canta).

CANCIÓN

Ratón que te agarra el gato,
Ratón que te agarrará,
Si no te agarra esta noche



Mañana te agarrará.

Ratón que te agarra el gato,

Ratón que te agarrará,

Si no te agarra esta noche

Mañana te agarrará.

❖ Fútbol:

Este juego consiste siguiendo una serie de reglas, llamadas oficialmente reglas de juego como útil en múltiples juegos reglados y estructurados, que buscan objetivos específicos y determinar ganadores y perdedores



❖ Adivinanzas:

Las adivinanzas son un tipo de acertijo cuyo enunciado se fórmula en rima. Al orientarse a los niños, tienen un componente educacional al representar una forma divertida de aprender palabras y tradiciones.

ADIVINANZA

Con la mano lo muevo
a un lado y a otro.
El aire que me envía
me refresca un poco.

¿Quién soy?



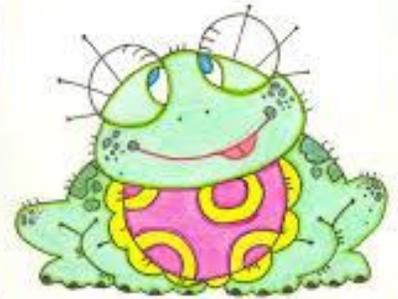
ADIVINANZA

EN EL AGUA SIEMPRE VIVO,
PLATEADO ES MI COLOR,
VELOZ COMO EL RAYO NADO,
¿CÓMO ME LLAMO YO?



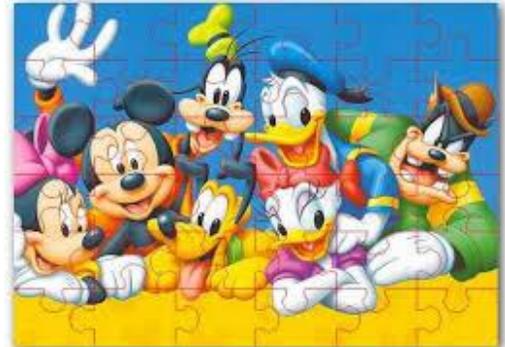
ADIVINANZA

SOY VERDE,
ME GUSTA SALTAR,
JUGAR EN EL CHARCO
Y TAMBIÉN SÉ CROAR.
¿QUIÉN SOY?



❖ Rompecabezas:

Consiste en componer determinada figura combinando cierto número de piezas o pedacitos en cada uno de los cuales hay una parte de la figura, estos son seleccionados de acuerdo a la edad de los estudiantes, es decir, el número de piezas y las figuras varían de acuerdo a sus edades.



❖ **Gusanito loco**

Consiste en conformar grupos de 5 ó 6, en fila sentados en el suelo, agarrándose a los tobillos del compañero que esté detrás nuestra, menos el último que puede apoyar las manos en el suelo. A la señal, todos los gusanos comienzan a andar. El que llegue 1º a meta ganará.



❖ **Yoyo.**

Es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo.

Nombre : YO – YO

Es un juego muy popularizado entre la niñez y juventud. El juego consiste en hacer girar con un cordel un instrumento con dos tapas circulares y está unido por un trozo de madera o plástico. El cual al tirarse y girar por el jalón de la pita se realizan movimientos y figuras con el yo – yo, las figuras pueden ser: la vuelta al mundo, paseando al perrito, la pirámide, el trapecio y otros. Este juego de habilidad y gana quien hace más y mejores formas, no tiene que equivocarse en la ejecución de las pruebas.



NOMBRE: EL JUEGO DE CAPIRUCHO (Autóctono-coordinación-ojo-mano-)

El capirucho es un juego popular entre los jóvenes, consta de un pequeño objeto de juego formado por un palo acabado en punta (chuzo) y un cono de madera pequeño con un agujero, una latao algún elemento que se desee, hay de morro o cutuco, con diversas perforaciones. Los dos objetos están unidos por una cuerda. Su juego consiste en hacer una cantidad de ensartas en el palito, realizando diferentes movimientos con el capirucho.

DESARROLLO:

ENSARTAR. Se trata del movimiento básico que se realiza con el capirucho. Se distinguen algunas posiciones básicas: las practicadas por los niños y las practicadas por las niñas.

1.- “A lo hombre”

1. Se coge el capirucho por el mango mientras que el cono de madera cuelga de la cuerda.
2. Se da un golpe seco con la mano y se hace subir el cono verticalmente.
3. Se introduce el mango (chuzo) en el cono.

2.- “A lo mujer”

1. Se inicia con la misma posición que en la versión anterior y se hace balancear el cono de madera.
2. Se da un golpe seco con la muñeca de forma que el cono suba describiendo una curva.
3. Se ha de introducir el chuzo por el agujero del cono de madera.

3.- “La del capirucho”

1. Cuando el cono está dentro del chuzo, se estira la cuerda con la mano.
2. Se da al chuzo un golpe seco hacia arriba de forma que el cono salga, de una vuelta y vuelva a entrar en el chuzo.

4- “La de florete”

1. Se coge el capirucho por el chuzo dejando que cuelgue el cono.
2. Se mueve el chuzo de forma que el cono vaya describiendo círculos horizontales.
3. Cuando el jugador lo cree oportuno, da un jalón para que suba verticalmente, sin describir ninguna esfera, e introducir el chuzo en el agujero del cono de madera.



❖ Canicas

Es un juego de precisión donde los participantes dibujan un círculo en el suelo trazando una línea en el medio, además a los 10 pasos del círculo dibujan una línea más grande, ponen dentro del círculo y sobre la línea una cantidad de chibolas igual que el número de participantes (o se colocan en el círculo la cantidad de canicas pactadas para el juego), a cierta distancia del juego los niños tiran las

chibolas hasta la línea grande, la chibola que queda más cerca de la línea es del participante que empezará el juego, el que le sigue es el que quedo menos cerca y así hasta que todos tienen su turno (se establece el orden del juego).

Comienzan desde la línea más larga los niños pulsan para a tirar la chibola hasta el círculo, si golpea la chibola del círculo y la saca de él, la chibola es de quien la saca del círculo.

Nombre: JUEGO DE CHIBOLAS

Es un juego de precisión donde los participantes dibujan un círculo en el suelo trazando una línea en el medio, además a los 10 pasos del círculo dibujan una línea más grande, ponen dentro del círculo y sobre la línea una cantidad de chibolas igual que el número de participantes(o se colocan en el círculo la cantidad de canacas pactadas para el juego), a cierta distancia del juego los niños tiran las chibolas hasta la línea grande, la chibola que queda más cerca de la línea es del participante que empezará el juego, el que le sigue es el que quedo menos cerca y así hasta que todos tienen su turno (se establece el orden del juego).

Comienzan desde la línea más larga los niños pulsan para a tirar la chibola hasta el círculo, si golpea la chibola del círculo y la saca de él, la chibola es de quien la saca del círculo y así continúa hasta que pierde el turno, pierde turno cuando no toco ni una chibola del círculo. Y la próxima vez tira de donde se tiro la última vez.

AL CUADRO Y AL CENTRO

De acuerdo al turno establecido por ubicación en la raya se tira a los agujeros; se tira esperando introducir la chibola a un agujero del cuadro, si cae dentro se lanza a los otros agujeros tratando de introducirla en los cuatro de cuadrado, una vez logrado esto se busca el agujero del centro.

En el intento del recorrido si esta una canica de otro compañero y podemos pegarle lo hacemos para evitar que logre su objetivo.

Cuando una chibola de los compañeros recibe tres choques queda eliminada.

Cuando se logra el quinto agujero, se inicia la caza de las otras chibolas para que no logren su cometido y cualquier chibola tocada es ganada por el jugador vencedor.



❖ Peregrina.

Se dibuja en el suelo, se lanza una teja y se salta dentro de los dibujos.

LA PEREGRINA. (Tradicional-permite asegurar aprendizajes).

Objetivos: Movimientos de lanzamientos de precisión y saltar.

Dibujarla en el suelo, lanzar una teja (pedazo) y saltar dentro de los dibujos es un juego tradicional.

NOMBRE: PEREGRINA DE LOS NÚMEROS

Adecuado: desde primer ciclo

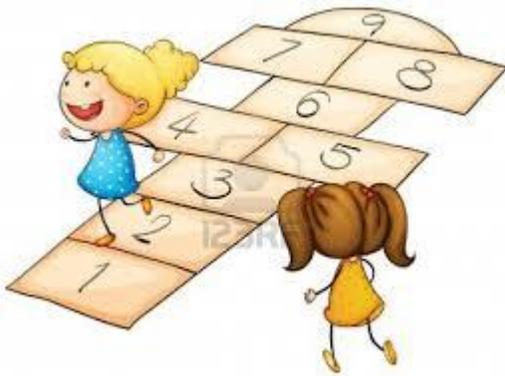
Organización inicial: Los niños/as organizan el orden de participación de cada uno de ellos

DESARROLLO:

Recorrido con saltos;

- ✓ Se lanza la teja, chapa o piedra dentro de la primera casilla o cuadro ubicados en la figura, desde la base de esta.
- ✓ El jugador debe realizar el recorrido con la pata coja por todas las casillas saltando por encima de la casilla donde está la teja.

- ✓ Cuando llega a la última, vuelve hacia atrás hasta la casilla marcada con un dos. Desde allí tendrá que recoger la teja o piedra y saltar por encima de esta casilla hasta salir fuera.
- ✓ Cuando un jugador consigue hacer el recorrido lanza la piedra a la segunda casilla y sigue el juego de la misma forma, recogiendo siempre la teja siempre de la casilla anterior.
- ✓ Si se pisa la línea con la teja o el pie, o se toca el suelo con ambos pies, se pierde el turno. Cuando le vuelva a tocar, el jugador continuara el juego lanzando la teja desde la casilla donde estaba.
- ✓ Gana el juego el primero que consigue realizar todo el recorrido.



LA PEREGRINA DE LA SEMANA

- ✓ Se realiza el recorrido con la pata coja por todas las casillas saltando por encima de la casilla donde está la teja.
- ✓ Se descansa en domingo.

LA PEREGRINA DE LAS FIGURAS

- ✓ Otra alternativa se cambian los días o los números por figuras o signos.
- ✓ Se realiza el recorrido con la pata coja por todas las casillas saltando por encima de la casilla donde está la teja.
- ✓ Se descansa en las casillas pares o en el círculo cuando no están ocupadas por la teja del jugador.

- ✓ Se puede hacer que los niños digan el nombre de la figura que van saltando

LA PEREGRINA DEL CARACOL

En esta peregrina se juega con una teja u otro elemento, el cual lo mueven los jugadores con el pie.

El jugador mueve la teja, con un pie (posición de flamenco- un 4)a partir del No. 1, en el movimiento no debe pararse en ninguna raya ni debe poner el otro pie en tierra si lo hace pierde turno: Gana quien llega primero al No. 10.

❖ **Jacks.**

“Se toman las estrellas en la mano se lanzan al piso, se toma la pelota y se lanza al aire, y mientras vuela la pelota se recoge una estrella del suelo y se toma la pelotita”¹.

NOMBRE: LOS JACKS

Objetivo: Desarrollo de la coordinación ojo mano y la agilidad.

Desarrollo: Pequeñas estrellas metálicas, con una pequeña pelota que se lanza al aire.

Se toman las estrellas en la mano se lanzan al piso, se toma la pelota y se lanza al aire, y mientras vuela la pelota se recoge una estrella del suelo y se toma la pelotita. El juego continúa hasta que se hayan recogido todas las estrellas del juego. Luego se inicia recogiendo de dos en dos.

Luego se reinicia recociendo de tres en tres y...

Luego hacen el puente con los dedos índice y pulgar de una mano.

Se lanza la pelota al aire y antes de recogerla se hace pasar una de las estrellas del suelo por debajo del puente. Luego otra y otra hasta terminar, luego dos en dos...



¹ Juega en Recreo, Programa de Arte y Cultura, Recreación y Deporte. Un Sueño Posible.



Plan Social Educativo

Vamos a la
Escuela





Primera parte:

Bases conceptuales y
filosofía del proyecto

El desarrollo del mundo actual y futuro exige una reflexión sobre lo que deben ser las relaciones entre el conocimiento y la familia en la sociedad, para que los esfuerzos y la responsabilidad del individuo en una realidad que cambia puedan ser valorados conscientemente. Una reflexión necesaria, que llevaría, sin duda, a proponer políticas educacionales modernas, modificando criterios y métodos tradicionales de aprendizaje, cambiándolos hacia unos que desarrollen la creatividad humana mediante la adecuada formación y preparación de los jóvenes en la gestión cultural del cambio en la acción.

Si algo está ahora en el centro de la discusión de los problemas esenciales de la humanidad, es el papel de la escuela, acarreado la develación de que la escuela tradicional no soporta el reto que le impone la nueva realidad en el albor de este nuevo siglo.

No es, la necesidad del cambio educativo el que debe discutirse, sino cuál debe ser ese cambio, y qué beneficios apostará al hombre dentro de su misma sociedad y dentro del ámbito mundial. Es necesario, entonces, modificar el diseño de la escuela, y además, modificar el diseño del aula misma. Para lograrlo, debemos reconocer cuáles son las causas que impulsan el cambio, cómo y en qué intensidad se manifiestan, y cómo éstas causas y sus respectivas intensidades se dan en la realidad concreta de los pueblos, remitiéndolos a ir a esas realidades y conocerlas, para que los cambios sean orientados y direccionados en función de ellas. Este método, es plenamente reconocido dentro del ámbito educativo,

el doctor Alejandro Dagoberto Marroquín, en su ensayo llamado “Algunas metas sociales del proceso educativo”, lo anotaba ya hace cerca de medio siglo cuando decía: “El rol de la educación adquiere, en este mundo, relieves trascendentales; la educación orienta, forma y despeja horizontes con vivas perspectivas, ayuda a conquistar seguridad y firmeza. Pero ante la emergencia crítica que confrontamos se impone reorientar la política educativa a fin de que comprenda y asimile las nuevas circunstancias”.

De allí surge como primera necesidad el imperativo de conocer plenamente la realidad actual, pues, evidentemente, para actuar sobre una realidad, es necesario conocerla previamente.

Nada nuevo entonces. No hay realidades estáticas y menos eternas, cambian las circunstancias y consecuentemente, deben cambiar las formas en que estas circunstancias deben ser enfocadas. Es un poco como tejer y destejer el manto de Penélope, ya que los elementos más evidentes de la sociedad mundial en este momento, son las de la globalización y los cambios continuos y acelerados en los niveles económico, social, de la información, de la comunicación y de la tecnología que dentro de ella se están dando.

Estamos ante una sociedad del cambio, y lo que coloca a los sistemas educativos frente a nuevas posibilidades y problemas dramáticos. Una sociedad que enfrenta, sin razón, al conocimiento con el progreso y el bienestar económico, identificándolos como opuestos. Y al mismo tiempo,



reconocemos un crudo incremento en las desigualdades sociales, en la proliferación de las guerras y en el desorden ecológico a nivel planetario. La tarea que compete, a la educación, es evidente, y está llamada a medirse con estos nuevos desafíos.

La globalización, tanto económica como cultural, coloca a la escuela tradicional en el centro de la discusión. Por ello, el sistema formativo debe enfocarse viendo al pasado, viendo al presente y visualizando al futuro.

Debe verse al pasado porque es necesario proteger y sostener el patrimonio cultural, la diversidad dentro de esa totalidad abarcadora en qué se vive en el mundo

Como imperativo categórico, las nuevas generaciones deben reconocerse en las pasadas, porque es allí donde se funda y refunda el sentido de pertenencia a una comunidad, se favorece el desarrollo de la propia identidad y se alimenta la dimensión ciudadana. Esto permite que las historias locales se mezclen con las otras historias las propias tradiciones con las otras tradiciones y si antes, las aldeas podían considerarse mundos, hoy es el mundo el que se ha convertido en una aldea, multiétnica, multireligiosa, multicultural. ¿Cuáles son las posibles actitudes a tomar? La una, cerrarse ante el miedo al otro y el temor a perder la propia identidad; la otra, el insertarse en la globalización de una forma acrítica, dejándose homologar en una masificación cultural que niega toda identidad. Toca a la educación decidir en ese contraste radical de posibilidades, entre el localismo de la patria pequeña y la masificación homologante.

Ser ciudadanos del mundo, o ser ciudadanos de la villa local la aldea global o la aldea local abrirse con el peligro de ignorarse a sí mismos; o cerrarse, identificados pero ignorados. ¿Quién decide? La escuela, la educación, el sistema educativo.

El segundo desafío guarda la dimensión del futuro. A la escuela de cada tiempo le toca preparar al joven de cada tiempo, para que se inserte adecuadamente en la vida social con las competencias y los conocimientos necesarios. También ésta tarea requiere ser repensada, porque los cambios velocísimos y profundos que a cada nivel se suceden hoy en el mundo, tanto en lo social como en lo económico, lo político y cultural, vuelven fácilmente obsoleto todo aquello que en la escuela se enseña.

En Europa, señala Ítalo Fiori, de quien hemos tomado muchas de sus valiosas ideas, se busca encontrar un equilibrio entre la justa labor de enseñar por la mera transmisión de información y conocimiento, y la no menos importante, de enseñar a aprender, con la conciencia y el cuidado pleno de que esto último se ha prestado fácilmente en los años recientes al uso demagógico de la justa ignorancia, que se ha esquivado en ello para ocultar incapacidades e insuficiencias.

Enseñar a aprender, enseñar a ser, enseñar a vivir, además de transmitir conocimientos e información, deben ser propósitos de la escuela de hoy. No sería nada nuevo decir que la escuela debe ser un lugar en el cual se enseñe a vivir consigo mismo y con los otros. Pero la escuela debe ser algo más: El punto en el que se identifican plenamente la familia y la sociedad. Una

escuela aislada de sus comunidades, e incluso de las mismas familias, no puede dar buenos resultados, y más que eso, deberá calificarse como una escuela de su “yo” deformante. A esto se suma que ahora nos encontramos ante una realidad en la cual los jóvenes son depositados por los padres abrumadoramente temprano, en un mundo de “guarderías”, en donde los pequeños seres son “guardados” por sus padres mientras estos resuelven su vida; un mundo de “parvularias”, donde los párvulos son también dejados al cuidado de unas madres que no tienen leche materna. Una realidad, golpeante y dura, que relativiza el sentido del afecto y del amor que va fijándose en el ser desde que abandona el vientre. Es lo que bien llama Veggetti Finzi, la “familia presurosa”. A ello se suma el relativismo hacia todo. Ya no hay verdades, ya no existen visiones únicas del mundo, ya no estamos ante el mundo de la razón sino de lo simbólico y de la realidad mediática.

El mundo es como lo ve cada quien, y con ello, hay siete mil millones de visiones del mundo. Ante esa realidad, la escuela requiere cambiar, para adecuarse a lo que quieren y necesitan los jóvenes, para adecuarse críticamente a la globalización, y para adecuarse a los cambios rápidos que se dan en el mundo en todos los órdenes y en todos los sentidos. Ciertamente, como decía Einstein, “...solo puede vivirse la vida a una velocidad de una hora por hora” pero ciertamente, ¡Qué rápidas parecen avanzar las horas en estas vidas que vivimos!

La nueva escuela está obligada por la globalización, el cambio y la nueva realidad juvenil; entonces, lo que debe hacer es “encontrar la adecuada relación entre la propuesta de enseñanza y la vida misma”.



ALFABETIZACIÓN. CON EL PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN SE BUSCA GARANTIZAR EL ACCESO DE LA POBLACIÓN JOVEN Y ADULTA A LA FORMACIÓN BÁSICA Y COMPLEMENTARIA PARA MEJORAR SU CALIDAD DE VIDA Y LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIEDAD SALVADOREÑA.



II

LA NUEVA ESCUELA. EL REDISEÑO DEL AULA

“El único puente que nos tiende el abismo es el conocimiento”. **Jesús Ferrero, España.**

La escuela debe redefinirse. El aula debe redefinirse. Asimismo, rediseñar la escuela y rediseñar el aula. Hasta el día de hoy, los esfuerzos han estado siempre encaminados hacia la reforma de los contenidos las asignaturas y formas y métodos de evaluación. Sin negar que ésta es una actividad que debe desarrollarse con carácter permanente, en la realidad, lo que debe reformarse, cambiarse, rediseñarse, es el concepto mismo de escuela, y con ello, el concepto mismo del aula. Siempre los contenidos deberán ser actuales, con la profundidad necesaria y adecuadamente organizados y escalados, pero el problema no reside en ello, sino más bien en la forma en que son abordados para que el estudiante los asimile en la mejor forma posible.

¿Qué debe entenderse por **rediseñar la escuela**?

Adecuarla a las necesidades de la época y del futuro que se espera, lo que significa:

a) Sustituir el viejo concepto de enseñanza por materias, por el de enseñanza por disciplinas. Esta diferencia entre materia y disciplina es sutil pero es importante. Por materia se entiende el conjunto de contenidos presentes en un determinado campo. Por ejemplo, los contenidos de la historia son los datos del hombre mismo suspendido en el tiempo los de la geografía, la naturaleza y la organización de los diversos paisajes. Por disciplina en cambio no deben sólo comprenderse los diversos contenidos sino también la metodología que regula el funcionamiento, los procedimientos a seguir para resolver

los diferentes problemas que abren los proyectos de investigación y poder procurarse así la información necesaria. La materia escolástica es así sustituida por la disciplina de estudio.

b) Sustituir el concepto de maestro por el de grupo docente. Decir “la escuela” actualmente, es referirse “al maestro”, justamente en el sentido del maestro único.

A pesar de que este paso es muy delicado, debe hacerse en la plena conciencia de que no se trata de reunir un grupo heterogéneo sin organización alguna, sino de constituir un grupo que en la diversidad y en la especificidad de sus aportes individuales, sea capaz de desarrollar un proyecto educativo-didáctico fuertemente unitario.

c) Acercar al alumno a su contexto de vida, en vez de someterlo a un programa centralizado uniforme.

La lección tradicional debe ceder el puesto a la metodología de la investigación, el programa centralizado uniforme debe ser sustituido por un acercamiento no espontáneo pero sí más atento a las exigencias del alumno, considerado éste en el concreto de su contexto de vida.

d) Provocar el desarrollo de una escuela de la investigación en sustitución de la escuela de las nociones, de las lecciones y de las ocasiones. Hay que superar la escuela de las lecciones, la escuela de las nociones, la escuela de las ocasiones, y ello



- MAESTROS
- ALUMNOS
- FAMILIAS
- COMUNIDADES
- OPERATIVIDAD
- BUENAS PRÁCTICAS
- ACTIVIDAD MOTORA
- INFORMÁTICA
- ESPACIO
- MERIENDA
- PROYECCIÓN PERSONAL
- SELECCIÓN ALTERNATIVA AL LIBRO ÚNICO DE TEXTO

es posible fundando la didáctica sobre sólidas bases científicas. El alumno debe transformarse en el justo protagonista de su propia formación. La investigación se contrapone a la lección, el alumno es el protagonista, y el profesor, aquél que lo acompaña y estimula.

- e) Conformar una “escuela de tiempo pleno”. No se trata ya de sostener una escuela de tiempo parcial a la cual se asocien experiencias insuficientes ligadas a acciones asistenciales más que pedagógicas, dedicadas a acoger alumnos con variadas necesidades pero sin constituir un verdadero enriquecimiento de la oferta formativa. La escuela de tiempo pleno constituye un modelo capaz de integrar, en una propuesta curricular homogénea, una misma calidad formativa para todos.

A la escuela actual de una frecuencia del orden de 25 horas semanales y de la presencia del maestro único de clase, se propone una nueva escuela de frecuencia semanal de 40 horas y atendida por grupos docentes en vez de maestros únicos. La dimensión relativa a la organización complexiva del tiempo pleno, (en la escuela tradicional, clase-merienda-clase), obliga a una programación de una jornada mucho más prolongada, en la cual se combinan metódica y orgánicamente los espacios de trabajo de grupo, las pausas, los espacios reservados al desarrollo y a la iniciativa personal, el tiempo de la recreación y el juego.

Un ejemplo de organización podría

ser: Tiempo para el trabajo en clase, durante el cual los profesores operan por áreas disciplinarias, con una división de tareas en función de actitudes y competencias específicas; tiempo para el trabajo en grupos pequeños de clase o de entreclase, para actividades como laboratorios, matemática, historia, música, pintura, con objetivos de profundización, refrescamiento, investigación, etc.; tiempo de trabajo con los alumnos individualmente para la recuperación de habilidades específicas; tiempo de organización y discusión con el grupo docente.

La dimensión didáctica requiere la colaboración de todos y la presencia de los grupos docentes crea las condiciones para una mejor distribución de las tareas. Se activan varias modalidades de reagrupamiento de los estudiantes en relación a las diversas actividades y proyectos, y los diferentes miembros de los grupos docentes comienzan a especializarse, dedicándose progresivamente a una específica disciplina. En muchos casos, el libro de texto es considerado inadecuado y se prefiere elegir como modalidad didáctica la biblioteca de trabajo, con metodologías que apuntan a la práctica de la investigación, del laboratorio y de la animación experimental. Se trata de reducir el tiempo obligatorio dedicado a la currícula común para todos los estudiantes, permitiendo una cuota facultativa de actividades educativas seleccionadas libremente por los alumnos y por las familias, (enriquecimiento formativo opcional, laboratorios personales, experiencias externas, aprendizaje informal, etc.).

Con ello, se busca hacer más atractiva

la oferta integradora de la escuela, colocándola en competencia con las otras posibilidades de formación que los familiares podrían escoger no necesariamente dentro del ambiente puramente escolástico.

Como un efecto colateral se tendría una mayor flexibilidad de los recursos formativos, interpretados ya no más dentro de los términos rígidamente escolásticos sino en sintonía con el principio de una mayor personalización del aprendizaje. Con la escuela de tiempo pleno se busca dar cumplimiento al derecho al estudio, y consecuentemente, a la instrucción, que tienen todos los ciudadanos se busca una relación más plena con la comunidad, con la cultura, con el territorio se adquieren y reafirman valores de respeto a la diversidad, a la identidad, a los elementos raciales se proyecta un horizonte más vasto mediante el poder del conocimiento, de una instrucción que emancipa y libera.

La escuela a tiempo pleno exige una precisa relación con la familia y la comunidad. Es una especie de alianza escuela-territorio, escuela-cultura. Esta relación es fundamental, bajo el perfil estructural y cultural. Bajo el concepto se van gestando las bases para la futura integración escuela-comunidad, en la cual ésta no sólo proporciona servicios de soporte sino también alimenta nuevos recursos para la educación.

Finalmente, la escuela de tiempo pleno debe afrontar tres retos para su correcto significado:

- a) Capacidad para responder a las exigencias educativas de la sociedad y de los niños y jóvenes de hoy
- b) Una organización del modelo que permita su adecuada implementación
- c) Un adaptamiento a la luz del contexto gestional e institucional.

Un rediseño del aula, por su lado, implica:

- a) Sustituir la lección del catedrático por la biblioteca de trabajo. A la pedagogía del manual, de la lección del catedrático, del voto que discrimina y selecciona, se contraponen una pedagogía alternativa y una didáctica nueva, que promueve el protagonismo del estudiante, su participación, el aprendizaje activo.

Debe superarse el libro de texto por la biblioteca de trabajo, mucho más rica en aportes de lo que pueda serlo un genérico manual escolástico, la que puede comprender revistas, enciclopedias, libros de varios tipos, material audiovisual, programas computacionales, pizarrones virtuales, visitas de campo, experiencias demostrativas, etc.

- b) Sustituir la pedagogía del manual por una pedagogía alternativa, en conjunción con lo anterior. ¿Qué se busca con la pedagogía alternativa? Disponer de espacios de reflexión entre los actores del proceso, que permitan un diálogo directo en el que se aborden los diferentes temas con un sentido abierto y dispuesto a desaprender y reaprender el conocimiento, acercándose al mismo desde el contexto que lo rodea, en forma tal que el alumno sea el propio protagonista de su proceso formativo, orientado y guiado por el grupo docente, y alimentado y fortalecido con el apoyo de la familia y de la comunidad.

Hay, pues, una apertura al territorio, no casual sino orgánicamente programada; hay también una relación constante de comunicación y diálogo constructivo con la familia; hay una actitud de investigación continua desarrollada por maestros y estudiantes con la contribución de la familia y la comunidad en el entorno mismo del propio contexto de vida.

- c) Conformar un aula integrada, en la cual puedan interactuar organizadamente todos los actores, alumnos, grupos docentes, recursos didácticos y pedagógicos, etc.

Esta aula debe modificar su contextura y su organización, así como las formas en que los agentes en ella interactúan, en función de los diferentes niveles a los que vaya accediendo el estudiante.

PROGRAMA “ENSANCHE ROBÓTICA

Educativa”. EL OBJETIVO DEL PROYECTO ES DESARROLLAR COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS EN LOS EDUCADORES Y ESTUDIANTES, POR MEDIO DE LA APLICACIÓN DE LA ROBÓTICA EDUCATIVA, LO CUAL LES PERMITIRÁ INNOVAR Y DIVERSIFICAR LOS MÉTODOS DE APRENDIZAJE UTILIZADOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS.



III

LA ESCUELA COMO NÚCLEO DE CULTURA

“La ausencia de cultura es la muerte cívica”. Nélida Piñón, Brasil.

La cultura se da en la historia, es un producto de la historia. Y la historia se concreta en la cotidianidad del pasado reflejada y registrada en los hechos del presente. Una educación sólo tiene validez si es pertinente, y sólo es pertinente si se refiere y contiene en el aquí y ahora de sus actores.

Como hemos dicho, la escuela de hoy debe preparar a los jóvenes de hoy. Pretender escuelas aisladas de sus propios contextos, esto es, familias y comunidades, es hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje, un proceso impertinente, y consecuentemente, no útil, ni real. Esto es tan aceptado ya, que la primera meta educativa 2021 de la Organización de Estados Iberoamericanos, OEI, es que “La educación que queremos para la generación de los bicentenarios”, es precisamente “lograr reforzar y ampliar la participación de la sociedad en el área educativa”.

El religamiento de la escuela con las propias familias y con las comunidades mismas, es algo necesario, porque sólo así, inserta dentro de su propio entorno cultural, y por supuesto abierta a la mirada del contexto mundial, sabrá ella qué es lo que debe ser enseñado y para qué debe ser enseñado.

Una escuela desvinculada de su contexto provoca peligrosamente la ignorancia deliberada de los valores de la propia cultura, a riesgo de invertirlos en vez de confirmarlos y practicarlos, lo que pudiera llevar a constituir pueblos perversos, siguiendo a Ortega y Gasset cuando dice que “aquellos pueblos que invierten sus valores se convierten en pueblos perversos”, juicio que estamos prestos a

confirmar antes que a rebatir.

La cotidianidad de la escuela debe ser parte de la cotidianidad de la comunidad. La mirada del joven debe dirigirse hacia todos los rumbos por donde camina. Sumar y restar, leer y escribir, no representan nada que tenga sentido si no se vierten en el hacer concreto de los propios contextos vitales. Es una necesidad imperiosa que la escuela, pues, sea escuela de su comunidad, y no de otra.

Esta necesaria relación es la única que puede dar sentido a la formación. La enseñanza sólo es enseñanza de calidad si es una enseñanza pertinente. El dar la responsabilidad de la educación sólo a los maestros, y en determinado grado, a las familias, ya no es un concepto acorde con la realidad, puesto que ya no es congruente, descargar toda la responsabilidad en tan reducido conjunto de actores.

Hay que partir entonces de que la escuela es ella y su entorno, es ella y su historia, es ella y su cultura. Enunciamos, pues, el presupuesto, que nos parece incuestionable que, “para educar a un niño hace falta la sociedad entera”.

Debemos considerar, entonces, y aceptar, que el religamiento de la escuela con su entorno es una necesidad vital para poder reafirmar el sentido de educar. Educar a quién y educar para qué son presupuestos necesarios de respuesta, sobre todo ahora en esta realidad nuestra en la que el espectro de la transculturación se presenta ya con visos de concreta realidad.

Desafortunadamente, como sabe



reconocerse muy apropiadamente, los salvadoreños hemos estado siempre viendo mucho hacia afuera y muy poco hacia adentro. “La vida humana en nuestro país”, ha dicho el Dr. Alejandro Dagoberto Marroquín en su ensayo “Algunas metas sociales en el proceso

educativo” es vida extrovertida que se da hacia afuera y que carece de poca vida interior, de meditación y de elaboración interna”.

Para superar tal condición, se impone la escuela como núcleo de cultura.



IV

LOS OCHO FACTORES BÁSICOS PARA EL ÉXITO DE UNA ESCUELA DE TIEMPO PLENO

Ocho factores son fundamentales para asegurar el éxito de una escuela de tiempo pleno.

Estos se comentan a continuación, aunque algunos de los cuales han sido ya de alguna manera señalados y esbozados.

1) En primer lugar, **la constitución y funcionalidad de la red alumno – maestro – familia – comunidad.**

Los alumnos en la escuela de tiempo pleno forman un grupo único, aunque por supuesto no laboran juntos sino subdivididos en grupos y agregados variables en base a las exigencias del trabajo. El agrupamiento en secciones sólo tiene efectos burocráticos relativos al registro y a la elección de los representantes de clase.

El grupo docente permite una mejor utilización del espacio para la enseñanza y la profundización de las diferentes disciplinas, para la experimentación y para los proyectos.

Es necesario estar plenamente conscientes de que la escuela no puede agotar por sí sola la función educativa relativa al recurso formativo o a la inclinación personal de cada alumno en lo particular; aquí es en donde la familia y la comunidad soportan tal requerimiento mediante las escuelas de padres, asambleas generales, las acciones de recreación, las iniciativas culturales, etc., con lo cual se va progresivamente logrando que cada joven vaya definiendo y afirmando su propia personalidad sin perder

el contexto de la colectividad a que pertenece.

2) En segundo lugar, **las buenas prácticas educativas y formativas.**

El recurso formativo tiene como punto de partida al alumno en su formación global, desarrollada progresivamente mediante la intervención de la escuela basada en su participación consciente dentro de la misma.

La propuesta educativa elige la escuela insertada dentro de un programa proyectado para ser desarrollado en todo el conjunto de estudiantes. El objetivo es valorar la diversidad individual dentro de la organización didáctica para hacer posible la individualización del trabajo, esto es, encontrar las vías adecuadas para cada uno, ya sea utilizando modos diversos de aprendizaje, (mediante el material bibliográfico alternativo, el juego, el movimiento, la psicomotricidad, los laboratorios, la natación, el ajedrez, la computadora).

Para el conocimiento de esta propuesta es indispensable la participación de la familia y de la comunidad, con quienes se discuten las selecciones hechas y sus resultados.

La escuela, entonces, no está ya más sola, sino inserta en un nudo de colaboraciones alegres y productivas.

3) En tercer lugar, **los laboratorios de informática.** Estos se activan a partir de los siete años.



Con ello, los estudiantes estructuran y experimentan sus propios proyectos, incentivados por las valoraciones hechas por la escuela en su conjunto.

Los alumnos adquieren e integran competencias técnicas y desarrollan hábitos de desarrollo personal.

4) El cuarto lugar es **el uso de los espacios.**

Aquí se combinan aulas para las lecciones, bibliotecas multimedia, aulas de informática, aulas de actividad psicomotora y de música, aulas polivalentes, (pintura, experimentos de ciencias), zonas de prensa, aulas para actividad individual, salas comedor y de cocina, campos de juego.

Esto permite a los alumnos permanecer dentro de la escuela toda la jornada en una diversidad de actividades formativas e informativas, conformando así un desarrollo equilibrado. También permiten los agrupamientos y reagrupamientos en función de la actividad y de los tiempos. Y finalmente, le permiten identificar y desarrollar sus propias inclinaciones personales sin perder el contexto global de la formación.

El continuo cambio de espacios y actividades es la característica esencial del método cotidiano de trabajo. Aquí, la contribución de la familia es fundamental.

5) **Los proyectos en quinto lugar.** Proyectar en la escuela,

independientemente de los contenidos proyectados, significa satisfacer las necesidades formativas de los estudiantes.

Con ello se coordinan diversos recursos: Laboratorios, conocimientos generales, métodos de consulta, formas de relación, etc. Estos proyectos actúan durante todo el año escolar, subdivididos en fases y desarrollados mediante un modelo organizativo, que busca generar experiencias liberadoras en el campo cognitivo mediante contenidos que varían en función de los intereses colectivos de la escuela, de la familia y de la comunidad, y los propios del estudiante.

6) **En sexto lugar la operatividad.**

Los laboratorios, ligados a las experiencias concretas y significativas, son motores capaces de activar la motivación del alumno, así como la capacidad del maestro. De tal manera que organizar el trabajo tanto en la teoría como en la práctica significa desarrollar mediante el hacer y la conciencia de hacerlo aquello que si va, es porque ha sido hecho.

En esta estructuración de los recursos, por lo tanto, se presentan diversos elementos nucleados.

7) El séptimo lugar: **La actividad motora.** La escuela no es un gimnasio adecuado. Por lo tanto, es preciso adecuar un aula donde se pueda experimentar actividades de psicomotricidad y juego, con movimientos en grupos pequeños. Todos los alumnos deben frecuentarla,

salvo graves y certificados problemas de salud. Aquí se combinan acciones de natación, gimnasia, atletismo, esgrima, ajedrez y aunque son parte de la acción escolar, tal aula es conveniente que se sitúe físicamente fuera de la escuela, inserta dentro de la comunidad misma. Un recurso que deben considerar las casas de la cultura, enredadas en la clásica estructura de la vieja, inadecuada, incompleta y desordenada biblioteca, con una precaria sala de lectura.

- 8) Y finalmente, **la biblioteca de trabajo** en sustitución del clásico esquema del profesor y su lección.

Equipar con materiales alternativos al libro de texto: bibliotecas duras y

virtuales, equipamiento tecnológico, equipo de demostración, documentos y revistas.

Cuando el material es único y uniforme para todos, la capacidad de desarrollo de las propias estimulidades internas se reduce, y todos se enfrentan a los mismos argumentos de estudio, reproducen las mismas cosas, recitan los mismos poemas, hacen los mismos discursos.

Es necesario, por el contrario, estimular la propia producción, diversificar el conocimiento adquirido, respetando el núcleo básico indispensable de conocimiento en cada una de las disciplinas, eso sí, profundamente adquirido.



ESCUELA INCLUSIVA DE TIEMPO PLENO.

OFRECE A LOS ESTUDIANTES VARIADAS OPCIONES EDUCATIVAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS Y PERTINENTES EN EL ÁMBITO ACADÉMICO, FORMATIVO Y CULTURAL, A LA VEZ QUE SATISFACE LAS NECESIDADES E INTERESES DE LA COMUNIDAD.



La educación y la cultura son los derechos más relevantes que al pueblo salvadoreño garantiza y regula la actual Constitución de la República, declarando ésta que las mismas son inherentes a la persona humana, y que es obligación y finalidad del Estado su conservación, fomento y difusión. Además la educación, la ciencia y la cultura, junto con la familia, el trabajo y la salud, constituyen pilares fundamentales a partir de los cuales se desarrollan los llamados “derechos sociales”.

La Carta Magna misma establece que el orden económico debe responder esencialmente a principios de justicia social que tiendan a asegurar a todos los habitantes del país una existencia digna del ser humano, para lo cual se deberá promover el desarrollo económico y social mediante el incremento de la producción, la productividad y la racional utilización de los recursos, fomentando igualmente a los diversos sectores productivos y defendiendo los intereses de los consumidores.

El Estado, o la sociedad civil organizada bajo el imperio del derecho, es un todo estructurado en donde cualquier disfunción que afecte a una de sus partes se refleja necesariamente, como discordancia, en las demás partes de su cuerpo orgánico; pero sobre todo, reconociendo que no puede hablarse de educación sin hacer referencia a lo económico y a lo social, puesto que el planteamiento del problema de la educación como sistema exige previamente el planteamiento del problema socio-económico como su principal referente; en tal forma que cualquier intento de solución al problema educativo debe considerar fundamentalmente tal contexto en el marco

del cual se darán las acciones educativas y se expresarán sus resultados. Esto es, que el problema educativo es un componente de la realidad objetiva del desarrollo de una sociedad determinada, mediante el cual, por supuesto, se pretende dar solución a los problemas que se manifiestan en los otros sectores o aspectos lo cual significa que no puede verse el sistema educativo bajo una concepción que responda únicamente a finalidades de naturaleza exclusivamente cultural.

Bajo los fundamentos e ideas anteriormente expuestas, en los que se expone la visión de lo que debemos entender por educación en nuestro concreto real, y se concreta con ello la necesidad del cambio, consideramos las siguientes:

RECOMENDACIONES DE CARÁCTER GLOBAL COMO FUNDAMENTO DE TODO PROGRAMA EDUCATIVO FUTURO:

- 1) Como paso inicial el Estado debe asumir como un imperativo categórico, ejercer controles efectivos y eficaces en la eliminación de aquellos procesos que se consideren transculturantes y negadores de nuestro acervo cultural e histórico, y que se constituyen en verdaderas resistencias al desarrollo de los procesos educativos autónomos y propios, particularmente de aquellos programas que intentan fomentar el cultivo y la práctica de nuestros valores y de nuestras normas morales y cívicas.

Se ha demostrado hasta la saciedad que tales acciones provocan una inicial confusión y una final negación de los complejos polisincretismos



que conforman nuestra nacionalidad, promueven en los jóvenes patrones inadecuados de conducta y contrarrestan todo intento de acción positiva del aula y de la escuela en ellos, cuando la calle misma les muestra que la realidad es completamente diferente de la que se les trata de enseñar.

Recordemos que la escuela no puede enseñar lo que la realidad niega.

- 2) El Estado, en virtud del principio establecido en la vigente Constitución Política en su inciso final del artículo 57, debe tomar a su cargo, de manera exclusiva y responsable, la formación del magisterio para los niveles parvulario, básico y medio, con programas actualizados, modernos y rigurosos. La experiencia acumulada a lo largo de más de quince años de reforma educativa ha mostrado la inadecuada función que algunas universidades del país han desarrollado en cuanto a esta labor, por más que los programas y los planes de estudio para la formación de maestros sean de la exclusiva responsabilidad del Ministerio de Educación.

Si las anteriores escuelas normales de la tradición educativa nacional produjeron buenos resultados, forjando en sus aulas excelentes mentores, con clara vocación y con rigurosa formación, un intento por renacer tal sistema, adaptado y actualizado de acuerdo con las nuevas corrientes y con los nuevos recursos pedagógicos, debería ser hecho. El legislador, al dictar la disposición constitucional citada, lo hizo percibiendo que el dejar la formación del

magisterio exclusivamente en manos privadas o particulares, podía conducir a colocar en precaria situación a todo el sistema educativo nacional formal, y principalmente, al derecho que tiene el Estado de forjar un tipo de conciencia que convenga a su propia naturaleza y a intereses de carácter nacional y no a fines particulares.

Se infiere que además debió haber considerado el legislador, que quienes gobiernan y administran deben inculcar en la mente de las nuevas generaciones, a partir de principios éticos, cuya realización debe consolidar, el fortalecimiento de las bases jurídicas y sociales sobre las que descansa toda la organización de la Nación. Esta finalidad sólo puede ser lograda mediante su intervención directa, aunque por supuesto contando con la colaboración y el apoyo de todo el gremio magisterial y de sus organizaciones representativas.

- 3) El Estado, por medio de sus autoridades educativas, debe promover y poner en práctica intensivos programas de capacitación para todo el gremio magisterial en las nuevas tecnologías informáticas, cibernéticas y telemáticas, con el propósito de fortalecer la capacidad profesional del sector en estas importantes e insoslayables áreas del conocimiento, motores actuales del desarrollo y de los más grandes procesos mundiales de información. Asimismo, debe promover el intercambio docente, especialmente en países con los cuales El Salvador comparte fundamentalmente la misma cultura y la misma aspiración histórica, como son

los centroamericanos, los del Caribe y España, con quienes nos unen lazos de fraternidad y solidaridad. Reafirmamos aquí que la piedra angular del éxito de todo programa educativo y cultural siguen siendo los profesores.

- 4) El Estado debe reconocer que el proceso educativo debe obedecer a un legítimo derecho y a una genuina aspiración por lograr enrumbar al país dentro de una sociedad del conocimiento, en la cual la información sea un componente justamente de enriquecimiento e intercambio, pero no el componente fundamental del proceso.

Esto significa, que debe reconocerse y aceptarse que orientar el proceso educativo dentro de los cánones de una sociedad de información, sin que previo a ello se establezca como fundamental una *sociedad del conocimiento*, es, simplemente, condenar al país a la dependencia educativa y a su negación cultural, dado que informarse sin ser protagonista de la creación de conocimiento es supeditarse a conocer lo que otros nos quieran informar. El proceso educativo, entonces, debe buscar lograr una *sociedad del conocimiento*, plenamente informada, en justo y armónico intercambio con los otros países del mundo.

Los países más cultos y desarrollados del mundo han reconocido y afirmado que en buena medida su supervivencia social, cultural y económica en un mundo globalizado depende de una adecuada planificación de su sociedad del conocimiento, en la cual, la escuela es esencial como cuna y plataforma para lograr dicho objetivo.

Las anteriores recomendaciones de carácter global como requisitos previos e insoslayables al diseño del proyecto educativo, deben sostenerse en una filosofía de la educación que responda a la necesidad de:

- 1) Formar dentro de un marco de auténtico sentido nacional, incorporando adecuadamente y con la ponderación correspondiente en los programas de estudio, un fuerte componente histórico-cultural con el cual se asegure que

todo salvadoreño reciba en la escuela, una suficiente y adecuada formación que le proporcione los elementos necesarios para sentir y vivir en plenitud su pertenencia y su identidad como tal. Concretamente, un fuerte y sostenido estudio de la historia, de la cultura, de la identidad nacional, y especialmente, del lenguaje.

- 2) Formar dentro de un marco de auténtico sentido humano, incorporando adecuadamente y con la ponderación correspondiente en los programas de estudio, un fuerte componente de formación humanística, con el cual se asegure que todo salvadoreño reciba en la escuela una suficiente y adecuada formación que le proporcione los elementos necesarios para cultivar sus necesidades espirituales más íntimas y para desenvolverse dentro de los núcleos culturales del mundo sin menoscabo de su propio origen y de su propio ser. Concretamente, una fuerte y sostenida formación filosófica, axiológica, ética y estética, y así, la introyección de un marco valorativo originado en la vivencia existencial misma.

- 3) Formar dentro de un contexto mundial en el que el componente científico y tecnológico se proyecta claramente como uno de los hilos conductores del futuro y del desarrollo, con el cual se asegure que todo salvadoreño reciba en la escuela, una suficiente y adecuada formación científica que le proporcione los elementos necesarios para incorporarse y participar plenamente en un mundo marcado fuertemente por la necesidad cognoscitiva e innovativa de la ciencia. Concretamente, una fuerte y sostenida formación científica con énfasis claro en el estudio de la naturaleza, del mundo físico en que vivimos, de las ciencias físico-químico-biológicas, y con una adecuada y suficiente capacitación matemática. Habrá que propender, a inculcar el espíritu de observación, investigación, y en general, el uso del método científico como forma adecuada de estudio y análisis.

Entonces, y sólo entonces, deberá la transformación educativa responder a la necesidad de actualización en cuanto a los avances de desarrollo tecnológico

y económico mundiales, para que la escuela ayude a ubicar correctamente a todo salvadoreño dentro del contexto de dicho desarrollo, y a la vez, lo capacite para poder interpretarlo y ajustarse adecuadamente, sostenido por el fuerte andamiaje de su formación cultural, humanista y científica recibida, a las tendencias del desarrollo mundial.

En otras palabras, un adecuado equilibrio de los dos componentes fundamentales de todo proceso educativo: el componente formativo y el componente informativo. Se trata entonces, y en ese orden, de formar e informar: formar en la historia, en la cultura, en el humanismo, en la ciencia, informar en la técnica y en la economía.

La solución es supeditar la conformación de un modelo educativo que sea, una herramienta para el desarrollo económico más aun, para un modelo económico determinado, a la conformación de un modelo educativo que sea un medio para el desarrollo integral del hombre, dentro del cual, por supuesto, el bienestar económico será siempre uno de los componentes esenciales. Esto es, hacer de la educación, un fin en sí mismo y no un medio al servicio del modelo económico.

Lo anterior será posible si el estado reconoce y define los planos estructurales del hombre en el orden correcto de prioridades. Eso es: el plano cultural y educativo el primer orden, esto es el plano de las creencias fácticas, en qué cosas reales e ideales se cree y en qué no, es también el plano de los valores, el de qué cosas reales o ideales se consideran buenas o malas, y cómo, es también el plano de lo normativo, el plano en el que se ve qué conductas deben ser consideradas como obligatorias o no, y es también el plano de lo simbólico, de los significados y de las expresiones del lenguaje.

En los hombres y en los pueblos auténticos, la cultura y la educación constituyen siempre el plano estructural de mayor jerarquía y a partir del cual se generan los otros. El plano de la participación, en el cual aparecen los actores, los status y los roles, y que es,

precisamente, el plano de la familia, como segunda prioridad. Luego, y sólo entonces, el plano político. Y finalmente, y sólo entonces, el plano económico. Sólo así ordenados los planos estructurales del hombre salvadoreño, nuestro pueblo podrá ser auténtico. Invertir ese orden jerárquico es entrar en formas alienantes y admitir de alguna manera la posibilidad de conformar modelos sociales de sojuzgamiento y dependencia, como se sabe, las más dolorosas de las formas de negación del hombre y de los pueblos en su justa y precisa autenticidad. El proceso educativo, en este proyecto de transformación de la educación, debe tender entonces a definir correctamente los planos estructurales del hombre salvadoreño en ese orden: el plano de la cultura y de la educación, el plano de la participación, el plano político, y finalmente, el plano económico. Dicho lo anterior en el orden de las instituciones: sociedad, familia, estado y economía. El proyecto nacional de transformación educativa debe ver, entonces, a la educación y a la cultura como la condición primera de todo proyecto de Nación, su punto de partida, su hilo conductor.

La filosofía de la educación dentro de un programa de transformación de la educación en el país que busque realmente colocar fuertes y auténticos cimientos culturales en el pueblo, debe confirmar y autosustentar el reconocimiento, como ente privilegiado de la Nación, a la persona humana, y especialmente en ella, los niños, los ancianos y los maestros, las instituciones que conforman nuestro sustento cultural e histórico, y el entorno natural del cual la patria se nutre y sin el cual la vida no sería posible.

Se debe apostar, firme y conscientemente, a que todos salvadoreños actué desde su existencia concreta, pensando en los hombres del pasado y del futuro, así como en sus mentores. De la misma manera, que la historia y la cultura deben ser auténticos motivos de orgullo nacional. Y finalmente, que el más rico de los patrimonios de un pueblo es su entorno natural, y que, por lo tanto, la tierra, el aire, al agua, los bosques, la flora y la fauna deben ser preservados y

defendidos aun a costa del mayor de los sacrificios.

El Proyecto de Transformación Educativa afirma como base filosófica que es un compromiso ineludible privilegiar a los niños, a los ancianos y a los maestros, a nuestras instituciones culturales e históricas y a nuestro entorno natural.

Aquí, un imperativo categórico: El sustento de un auténtico proceso educativo reside en reconocer y admitir a la cultura como base del desarrollo, a la familia y a la comunidad como soporte de organización social y a la política y a la economía como medios para lograr lo anterior. Estas recomendaciones de carácter global que se proponen como fundamento de todo programa educativo futuro, y que, como decimos, deben sostenerse en el marco de una clara filosofía de la educación, requieren, necesariamente, un marco de desarrollo que exija que:

- 1) La sociedad salvadoreña manifieste en la realidad un alto nivel de cohesión social y altos índices de igualdad

social y equidad. Ningún programa educativo puede ser exitoso dentro de una sociedad dividida, en la cual sus componentes, los ciudadanos, actúan en planos de alto nivel de desigualdad e inequidad. Lograr este marco es una ineludible responsabilidad del Estado, y corresponde a los diferentes órganos de gobierno garantizarlo y sostenerlo. Aquí es importante sostener que el dominio de la lengua, en nuestro caso, el español, uno de los elementos esenciales de la cohesión social y probablemente el principal garante de la supervivencia de la cultura.

- 2) El Estado se decida a destinar los fondos necesarios para invertir en educación y cultura, y a su vez, los organismos responsables de administrarlas orienten y destinen adecuadamente dichos fondos, ejecutándolos con responsabilidad y eficiencia. Es importante resaltar que siendo lícito el permanente reclamo por más fondos destinados a la educación, se debe garantizar que no se trata sólo de “gastar más” sino de “gastar mejor”.





PROGRAMA “CERRANDO LA BRECHA DEL CONOCIMIENTO”.

ES UN PROGRAMA DE INTRODUCCIÓN Y USO PEDAGÓGICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC). ESTE ES UN PROGRAMA QUE RESPONDE A LAS DIFERENTES NECESIDADES DE LA EDUCACIÓN PÚBLICA SALVADOREÑA, PARA IMPACTAR LA ENTREGA EDUCATIVA POR MEDIO DE LA INTEGRACIÓN DE COMPUTADORAS PORTÁTILES DE TIPO XO Y EL DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES QUE FORMAN PARTE DEL CURRÍCULO NACIONAL. EL PROGRAMA CBC TIENE COMO OBJETIVO ELEVAR LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN QUE SE IMPARTE EN EL SISTEMA EDUCATIVO PÚBLICO, BUSCANDO UN MEJOR RENDIMIENTO ACADÉMICO POR MEDIO DE LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE RECURSOS.

