



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**MAESTRÍA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE
V PROMOCIÓN**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER
EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE**

**TEMA: “TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS Y SU
RELACIÓN CON EL AMBIENTE ESCOLAR DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “RIOBAMBA” EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA. PROPUESTA ALTERNATIVA”**

AUTOR: MORENO MONTERO IVÁN MARCELO

DIRECTORA: MSC. SANDOVAL, LORENA

SANGOLQUÍ

2015

**UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS – ESPE
MAESTRÍA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE**

CERTIFICADO

Msc. Lorena Sandoval.

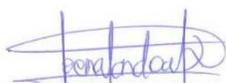
CERTIFICO:

Que el trabajo de investigación titulado “Técnicas de animación recreativas y su relación con el ambiente escolar de la unidad educativa “Riobamba” en el primer año de educación básica. propuesta alternativa”, realizado por el Lic. Iván Moreno, ha sido guiado y revisado periódicamente y cumple normas estatutarias establecidas por la ESPE, en el reglamento de estudiantes de la Universidad de las Fuerzas Armadas.

El trabajo desarrollado cumple con los requerimientos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la ESPE, y una vez que se ha cumplido con los objetivos propuestos y con la comprobación de la hipótesis planteada, me permito acreditar la culminación del proceso investigativo y autorizo al Sr. Maestrante para que una vez cumplidos los demás requisitos de ley lo sustente públicamente.

El mencionado trabajo consta de dos documentos empastados y dos discos compactos que contienen los archivos en forma portátil de acrobat (pdf). Autorizo al Lic. Iván Moreno para que lo entregue al Dr. Enrique Chavez en su calidad de Coordinador de la Maestría.

Sangolquí, mayo 2015



Msc. Lorena Sandoval.

DIRECTOR

**UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS – ESPE
MAESTRÍA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

LIC. IVÁN MORENO

DECLARO QUE:

El proyecto de grado denominado titulado “Técnicas de animación recreativas y su relación con el ambiente escolar de la Unidad Educativa “Riobamba” en el primer año de Educación Básica. propuesta alternativa”, ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Consecuentemente este trabajo es de mi autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico de la tesis de grado en mención.

Sangolquí, mayo 2015



Lic. Iván Moreno

AUTOR

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS – ESPE
MAESTRÍA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE

AUTORIZACIÓN

YO, LIC. IVÁN MORENO

Autorizo a la Universidad de la Fuerzas Armadas – ESPE la publicación, en la biblioteca virtual de la Institución, del trabajo titulado “Técnicas de animación recreativas y su relación con el ambiente escolar de la Unidad Educativa “Riobamba” en el primer año de Educación Básica. propuesta alternativa” cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Sangolquí, mayo 2015



Lic. Iván Moreno

DEDICATORIA

Al Dueño de mi vida Dios por su amor infinito, por su protección e inspiración espiritual para poder llevar adelante este proyecto.

A mis hijos/as Mylena Karlita y Criss , ya que ellos representan el gran esfuerzo y tesón en momentos de decline y cansancio

Iván Moreno

AGRADECIMIENTO

A mi esposa Angélica , por la comprensión y paciencia en todo momento, y por brindarme la ayuda durante mi formación humana y profesional

A la Universidad de las Fuerzas Armadas y su Vicerrectorado de Investigación y vinculación con la colectividad, junto al Departamento de Ciencias Sociales y el Programa de Maestría en Recreación y Tiempo Libre, por la formación académica y humana de excelencia ofrecida durante todo el tiempo que permanecí en ella.

A mi tutora la Msc. Lorena Sandoval quien dedico su valioso tiempo para brindarme todo el apoyo necesario para la realización de este proyecto.

A todos los docentes y compañeros de la maestría, porque a través de ellos compartí y crecí profesionalmente.

INDICE DE CONTENIDO

RESUMEN.....	xiv
ABSTRAC.....	xv
CAPÍTULO I	1
PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1. TÍTULO	1
1.2. RESUMEN	1
1.3. PROBLEMA	1
1.3.1. DESARROLLO DEL PROBLEMA.....	1
1.3.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.3.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA A RESOLVER.....	3
1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	4
1.5. OBJETIVOS	5
1.5.1. OBJETIVO GENERAL.....	5
1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
1.6. HIPÓTESIS Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	5
1.6.1. HIPÓTESIS GENERAL	5
1.6.2. HIPÓTESIS NULA	6
1.7. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	6
1.8. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	7
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO	9
2.5.1. MARCO LEGAL.....	9
TÍTULO I	
PRECEPTOS FUNDAMENTALES.....	9
CAPÍTULO I	10
TÍTULO VI.....	10
2.5.2. MARCO TEÓRICO	11
UNIDAD I	
OCIO Y RECREACIÓN	11

1.1.	DEFINICIÓN DE OCIO	11
1.2.	DEFINICIÓN DE RECREACIÓN.....	14
1.3.	ÁREAS DE EXPRESIÓN DE LA RECREACIÓN	16
1.4.	LA RECREACIÓN COMO UN DERECHO	18
1.5.	IMPORTANCIA DE LA RECREACIÓN EN LA NIÑEZ	19

UNIDAD II

LA ANIMACIÓN RECREATIVA	20	
2.1.	DEFINICIONES DE ANIMACIÓN.....	20
2.1.1.	LA ANIMACIÓN COMO ESTÍMULO.....	22
2.1.2.	LA ANIMACIÓN CONCEBIDA COMO ACCIÓN.....	23
2.1.3.	LA ANIMACIÓN CONCEBIDA COMO TECNOLOGÍA SOCIAL ...	23
2.2.	CLASIFICACIÓN.....	23
2.2.1.	Actividades Lúdicas y Deportivas.....	23
2.2.3.	Actividades Formativas	26
2.3.	TÉCNICAS Y PROPUESTAS ESPECÍFICAS	26
2.3.1.	Técnicas de agrupamiento	27
2.3.2.	Técnicas de presentación.....	28
2.3.3.	Técnicas de movimiento	29
2.3.4.	Técnicas de atención y ordenamiento.....	29
2.3.5.	Técnicas de Celebración	30
2.3.6.	Técnicas de Presencia Grupal.....	31
2.3.7.	Técnicas de Personajes (imaginación)	31
2.3.8.	Técnicas de juegos cooperativos	32
2.4.	EL ANIMADOR	32
2.4.1.	DEFINICIÓN	32
2.4.2.	PERFIL DEL ANIMADOR.....	32
2.4.3.	TÉCNICAS UTILIZADAS POR EL ANIMADOR	34
2.4.3.1.	TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN ORAL.....	34
2.4.3.2.	TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN DE MASAS.....	35
2.4.3.3.	TÉCNICAS DE TRABAJO GRUPAL	35
2.4.3.4.	TÉCNICAS DE ORGANIZACIÓN	35

UNIDAD III

AMBIENTE ESCOLAR	36
3.1. DEFINICIÓN	36
3.2. CLASIFICACIÓN.....	38
3.2.1. AMBIENTE SOCIAL	39
3.2.2. AMBIENTE ACADÉMICO.....	41
3.2.3. AMBIENTE EMOCIONAL.....	43
3.3. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN EL AMBIENTE ESCOLAR...	44
3.4. FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL AMBIENTE ESCOLAR	45
3.5. LA CONVIVENCIA SOCIAL DE LOS NIÑOS	46
3.6. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EN EL AMBIENTE ESCOLAR	48
3.7. EL JUEGO COMO TÉCNICA EN EL AMBIENTE ESCOLAR.....	49
3.8. SUGERENCIAS METODOLÓGICAS	50
3.9. MANIFESTACIONES EN EL AMBIENTE ESCOLAR.....	52
3.10. BENEFICIOS DE UNA ANIMACIÓN EXITOSA.....	52
3.11 MARCO CONCEPTUAL	53
CAPÍTULO III	
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN	55
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	55
3.1.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	55
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	55
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	55
3.4. RECOLECCIÓN DE DATOS.....	56
3.5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS.....	56
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LOS DATOS	62
CAPÍTULO V	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	106
5.1. CONCLUSIONES.....	106
5.2. RECOMENDACIONES.....	107
REFERENCIAS	108
CAPITULO VI.....	
6.1. PROPUESTA ALTERNATIVA	110

6.1.1.	Título	110
6.1.2.	Ubicación Geográfica	110
6.1.3.	Cobertura Espacial	110
6.1.4.	Cobertura Física	110
6.1.5.	Población	110
6.2.	INTRODUCCIÓN	110
6.3.	JUSTIFICACIÓN	112
6.4.	Objetivos.....	113
6.4.1.	Objetivo General	113
6.4.2.	Objetivos Específicos	114
6.5.	Beneficiarios	114
6.5.1.	Beneficiarios directos	114
6.5.2.	Beneficiarios indirectos	114
6.5.3.	Duración del Proyecto	114
6.5.4.	Financiamiento	114
7.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA	114
7.1.	Fundamentación Psicológica	115
7.2.	Fundamentación Pedagógica	115
7.3.	Guía Didáctica.....	115

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	pregunta 1 encuesta maestras.....	62
Tabla 2	pregunta 2 encuesta maestras.....	62
Tabla 3	pregunta 3 encuesta maestras.....	63
Tabla 4	pregunta 4 encuesta maestras.....	64
Tabla 5	pregunta 5 encuesta maestras.....	65
Tabla 6	pregunta 6 encuesta maestras.....	66
Tabla 7	pregunta 7 encuesta maestras.....	67
Tabla 8	pregunta 8 encuesta maestras.....	68
Tabla 9	pregunta 9 encuesta maestras.....	69

Tabla 10	pregunta 10 encuesta maestras.....	71
Tabla 11	Resultado General Encuesta de Conocimientos.....	719
Tabla 12	item 1 técnicas de animación previo y posterior	73
Tabla 13	item 2 técnicas de animación previo y posterior	74
Tabla 14	item 3 técnicas de animación previo y posterior	75
Tabla 15	item 4 técnicas de animación previo y posterior	76
Tabla 16	item 5 técnicas de animación previo y posterior	78
Tabla 17	item 6 técnicas de animación previo y posterior	79
Tabla 18	item 7 técnicas de animación previo y posterior	80
Tabla 19	item 8 técnicas de animación previo y posterior	81
Tabla 20	item 9 técnicas de animación previo y posterior	83
Tabla 21	item 10 técnicas de animación previo y posterior	84
Tabla 22	item 11 técnicas de animación previo y posterior	85
Tabla 23	item 12 técnicas de animación previo y posterior	86
Tabla 24	item 1 ambiente escolar previo y posterior.....	88
Tabla 25	item 2 ambiente escolar previo y posterior.....	89
Tabla 26	item 3 ambiente escolar previo y posterior.....	90
Tabla 27	item 4 ambiente escolar previo y posterior.....	91
Tabla 28	item 5 ambiente escolar previo y posterior.....	93
Tabla 29	item 6 ambiente escolar previo y posterior.....	94
Tabla 30	item 7 ambiente escolar previo y posterior.....	95
Tabla 31	item 8 ambiente escolar previo y posterior.....	96
Tabla 32	item 9 ambiente escolar previo y posterior.....	98
Tabla 33	item 10 ambiente escolar previo y posterior.....	99
Tabla 34	item 11 ambiente escolar previo y posterior.....	100
Tabla 35	item 12 ambiente escolar previo y posterior.....	101
Tabla 36	Resultado general ambiente escolar.....	103
Tabla 37	Rho de sperman	105

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	¿Sabe usted que son técnicas de animación recreativas?.....	62
-----------	---	----

Grafico 2 . La aplicación de técnicas de animación	63
Gráfico 3 .¿Aplica usted técnicas de animación recreativas en el aula? ...	64
Gráfico 4. ¿Con que frecuencia aplica técnicas de animación.....	65
Gráfico 5. Aplicación de técnicas de animación recreativa	65
Gráfico 6. ¿Actividades que favorecen la adquisición de conocimientos....	66
Gráfico 7. Técnicas de animacion que Integren equipos de trabajo?	68
Gráfico 8. Las técnicas de animación para la integración.....	69
Gráfico 9. ¿Para que los niños y niñas disfruten de las actividades :	70
Gráfico 10. ¿Considera útil contar con una guía didáctica	71
Gráfico 11. Resultado General Encuesta de Conocimientos	719
Gráfico 12. Propende el juego limpio	74
Gráfico 13. Guarda silencio cuando la actividad lo requiere	75
Gráfico 14. Imita a personajes descritos en la actividad	76
Gráfico 15. Se comunica con sus compañeros con facilidad	77
Gráfico 16. No tiene temor al presentarse	78
Gráfico 17. Exterioriza sus gustos y preferencias	79
Gráfico 18. Vence la apatía durante la actividad.....	81
Gráfico 19. Ejecuta movimientos finos y gruesos	82
Gráfico 20. Adquiere aprendizajes y los pone en práctica	83
Gráfico 21. Pone atención a las consignas durante las actividades	84
Gráfico 22. Celebra el triunfo en equipo	86
Gráfico 23. Participa de las canciones con frases adaptadas	87
Gráfico 24. Demuestra adaptación y socializa en el entorno	88
Gráfico 25. Participa activamente y se relaciona con sus compañeros	90
Gráfico 26. Dialoga con sus compañeros y maestra.....	91
Gráfico 27. No discrimina a sus compañeros por su etnia.....	92
Gráfico 27. Consigue integrarse en pequeños grupos de juego	93
Gráfico 29. Consigue integrarse en pequeños grupos de juego	95
Gráfico 30. Se motiva para realizar actividades dirigidas y autónomas	96
Gráfico 31 Expresa sus emociones y sentimientos.....	97
Gráfico 32. Soluciona sus problemas	98
Gráfico 33. Acude solo/a al baño	100

Gráfico 34. Se muestra protector con los compañeros de juego	101
Gráfico 35. Se adapta al horario de entrada y salida de la institución	102
Gráfico 36. AMBIENTE ESCOLAR GENERAL.....	104

RESUMEN

Iván Marcelo Moreno Montero “Técnicas de Animación Recreativas y su Relación con el Ambiente Escolar de la Unidad Educativa “Riobamba” en el Primer año de Educación Básica. Propuesta Alternativa”, periodo lectivo septiembre del 2014 – Enero 2015. que se realizó de Julio del 2014 a febrero del 2015, para obtener el título en la Maestría de Recreación y Tiempo Libre en la Universidad de las Fuerzas Armadas en Sangolquí, provincia de Pichincha, Quito, República del Ecuador. El objetivo de la investigación fue determinar el grado de relación que existe en la aplicación de las técnicas de animación recreativas en el ambiente escolar, en los niños/as del primer año de educación básica de la Unidad educativa Riobamba durante el primer quimestre del año lectivo 2014- 2015, definiéndose como hipótesis de este proyecto el siguiente: la aplicación de las técnicas recreativas en niños y niñas del primer año de educación básica de la unidad educativa Riobamba , se relacionan positivamente en el ambiente escolar y cuyas variables fueron: Técnicas de animación Recreativas y Ambiente Escolar, el método de investigación fue el correlacional, que se realizó mediante la técnica de observación, el instrumento para recabar la información fue la guía de observación, la población a estudiar fue el primer año de educación básica que constituyeron 220 estudiantes. Los resultados y confirmación de la hipótesis indican que existe una relación positivamente favorable en el ambiente escolar del primer año de educación básica de la unidad educativa Riobamba.

PALABRAS CLAVES:

- **TÉCNICAS**
- **ANIMACIÓN RECREATIVA**
- **AMBIENTE ESCOLAR**
- **RECREACIÓN**
- **NIÑEZ**

ABSTRAC

Ivan Marcelo Moreno Montero "Recreational Animation Techniques and Its Relationship with the School Environment Education Unit" Riobamba "In the first year of basic education. Alternative Proposal "teaching period September 2014 - January 2015 held from July 2014 to February 2015, to obtain a Masters degree in Recreation and Leisure at the University of the Armed Forces in Sangolqui, Pichincha province Quito, Ecuador. The aim of the research was to determine the degree of relationship in implementing recreational animation techniques in the school environment, children / as the first year of basic education in the educational unit Riobamba in the first quimestre the school year 2014- 2015, defined as hypothesis of this project the following: the implementation of recreational techniques in children in the first year of basic education in the educational unit Riobamba, are positively related to the school environment and whose variables were: Animation Techniques Recreational and school environment, research method was correlational, conducted by observation technique, the instrument to collect data was the observation guide, the study population was the first year of basic education which formed 220 students. The results confirm the hypothesis and indicate a favorable relationship positively in the school environment the first year of basic education in the educational unit Riobamba.

KEYWORDS:

- **TECHNIQUES**
- **RECREATIVA ANIMATION**
- **SCHOOL ENVIRONMENT**
- **RECREATION**
- **CHILDHOOD**

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. TÍTULO

“TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE ESCOLAR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RIOBAMBA” EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA. PROPUESTA ALTERNATIVA”

1.2. RESUMEN

El tema central de esta investigación, trata sobre si la Recreación constituye una ayuda necesaria para mejorar el ambiente escolar de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Riobamba”, mediante la aplicación de técnicas de animación recreativas. Para ello se describe a la recreación y sus técnicas en la escuela y el cambio positivo que mantiene en la educación. En los últimos años el Ecuador ha venido manteniendo cambios significativos favorables en la educación tomando en cuenta que el jardín de infantes ya no actúa de una manera autónoma y aislada de la hoy llamada Educación General Básica.

Por otra parte se pretende integrar socializar y motivar a los maestros y estudiantes mediante la aplicación de técnicas de animación recreativas en las aulas y fuera de ellas propendiendo de esta manera a una educación con calidad y calidez en el primer año de educación básica

1.3. PROBLEMA

1.3.1. DESARROLLO DEL PROBLEMA

Las técnicas de animación recreativas a nivel educativo juega un papel muy importante porque en este nivel se trabaja para que el niño/a se adapte al mundo educativo, realizando actividades que proporcionen disfrute y goce para relacionarse y vincularse con el ambiente escolar de manera positiva. En el primer año de educación básica el niño/a va formando y preparando, desde el punto de vista de los sentimientos, la aceptación de un medio nuevo, la

escuela, donde supone un gran esfuerzo, ya que debe aceptar la nueva realidad que se le presenta, una realidad que le es totalmente desconocida.

En las instituciones educativas de nivel inicial en el Ecuador aún carecen de una planificación específica que contribuya para que el niño se prepare adecuadamente para lograr adaptarse en el ambiente escolar, se toma en cuenta el currículo de educación inicial, porque está marcado por la lógica y la iniciación escolar dejándolo al niño en un lugar extraño y que por sí solo él se adapte al nuevo entorno que le rodea, pese a que para el infante es un lugar desconocido.

En la provincia de Chimborazo no existe una conciencia del padre de familia para que los niños de tiernas edades asistan a los centros de educación inicial donde el niño previo a llegar al primer año asistiría preparado a continuar con su rutina escolar pero, es penoso que al ingresar existen niños que lloran, patalean, intentan escaparse, pegan a sus compañeros, no quieren alimentarse, callados depresivos, demostrando su rechazo.

A partir del año lectivo 2013-2014 en todos los establecimientos educativos fiscales de la ciudad de Riobamba, se retiró al maestro especialista que impartía la asignatura de Educación Física, quienes aportaban de una manera positiva a la formación de las capacidades condicionales y coordinativas de los niños y niñas, propendiendo una independencia progresiva en los estudiantes y contribuyendo en actividades de tipo recreativo que mejoraba el comportamiento y participación de los mismos; hoy en día la persona encargada de impartir la Educación Física es la misma maestra de aula, que con conocimientos generales de expresión corporal asume esta gran responsabilidad desconociendo principios básicos de la Educación Física, el Deporte y la Recreación, careciendo el niño/a de aprendizajes significativos que atañen a la Recreación los cuales le permitirán convivir e interactuar activa y armónicamente en sociedad.

En el primer Año de Educación General Básica de la Unidad educativa Riobamba se desarrollará la investigación concerniente a las técnicas de animación recreativas debido a que las actividades que ejecutan no

satisfacen las necesidades e intereses de los párvulos donde los niños se recreen y disfruten de la tarea educativa integrándose al ambiente escolar que lo rodea

1.3.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo se relacionan las técnicas de animación recreativas en el ambiente escolar del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Riobamba” durante el primer quimestre del año lectivo 2014- 2015 de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo?

1.3.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA A RESOLVER

- ¿Qué aprendizajes desarrollan los niños/as mediante la aplicación de las técnicas de animación recreativas?
- ¿Cuál es la importancia de la práctica de las técnicas de animación recreativas en el ambiente escolar del primer año de educación básica?
- ¿Que técnicas de animación recreativas son las apropiadas para un mejor ambiente escolar en el primer año de educación básica?
- ¿Cuál es el ambiente que dispone la institución, de modo que el niño/a sepa comportarse?
- ¿En qué medida estimulan los docentes, la integración de niños/as en grupos homogéneos

1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El presente trabajo es justificable porque en este nivel la comunicación y la integración se constituye en un proceso importante que se debe establecer con los niños y niñas que ingresan al Primer Año de Educación Básica porque permite el desarrollo afectivo, motriz, cognitivo, lenguaje y físico para que los parvulitos se relacione con el nuevo ambiente escolar de manera positiva.

El tema en estudio es importante porque fortalece la autoestima y comunicación para que el niño/a logre socializarse con las demás personas que le rodea respetando la individualidad, considerando que el maestro debe convertirse en un verdadero artista haciendo uso de la creatividad e imaginación en cada una de las actividades que se desarrollen, consiguiendo que los niños y niñas demuestren confianza y seguridad en el ambiente escolar.

Es de aporte práctico y motivador para que el niño se sienta seguro, porque se aplicará una pedagogía activa es decir; del amor, del afecto con libertad y autonomía, permitiendo que los niños y niñas desde sus primeros años adquieran una formación con calidad, eficiencia y efectividad mediante aprendizajes significativos.

Se considera que la investigación es factible porque existe la predisposición de las autoridades, personal docente, niños, padres de familia de la Unidad Educativa " Riobamba", además existe fuentes bibliográficas que contribuyen a la investigación y los recursos didácticos para este trabajo sea cubierto por el investigador.

Los Beneficiarios Directos de este trabajo investigativo son las maestras y los niños/as ya que ellos constituirán el aporte para la elaboración de la investigación, siendo los actores principales en la construcción de nuevos conocimientos, para de esta manera obtener una sociedad que fomente valores, constituyéndose en un gran desafío de la educación en el presente milenio.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación de las técnicas de animación recreativas con el ambiente escolar de la Unidad Educativa “Riobamba” de la parroquia Lizarzaburu del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo en el primer Año de Educación básica durante el primer quimestre de año lectivo 2014- 2015

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar las técnicas de animación recreativas que utilizan las maestras para brindar un ambiente escolar propicio para el primer año de educación básica
- Diagnosticar el ambiente escolar en los niños y niñas del primer año de Educación básica de la Unidad Educativa “Riobamba” mediante la ficha de observación , previo a la aplicación de la guía didáctica
- Diseñar un fichero con técnicas de animación recreativas para lograr un ambiente escolar positivo.
- Aplicar en los niños y niñas del primer año de educación básica la guía didáctica “ Nuevas Formas de Divertirse”
- Determinar el ambiente escolar en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Riobamba” posterior a la aplicación de la guía didáctica “ Nuevas Formas de Divertirse”

1.6. HIPÓTESIS Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

1.6.1. HIPÓTESIS GENERAL

Las técnicas de animación recreativas se relacionan positivamente en el ambiente escolar del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Riobamba” de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el primer quimestre del año lectivo 2014- 2015.

1.6.2. HIPÓTESIS NULA

Las técnicas de animación recreativas no inciden positivamente en el ambiente escolar del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Riobamba” de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el primer quimestre del año lectivo 2014- 2015.

1.7. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

Variable independiente

Técnicas de animación Recreativas

Variable dependiente

Ambiente escolar

1.8. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente:

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS

DEFINICIÓN	DIMENSION	SUBDIMENSION	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
<p>Conjunto de técnicas sociales, que basadas en una pedagogía participativa, tienen como finalidad promover prácticas y actividades voluntarias, que se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada con la participación activa de la gente, y se manifiestan en distintos ámbitos, actividades que procuran el desarrollo de la calidad de vida .</p> <p>Zamorano (2007)</p>	Área Lúdica deportiva	Técnicas de agrupamiento	Propende el juego limpio	<p>Técnica Guía de encuesta Observación Instrumentos Cuestionario de técnicas de animacion Ficha de observación de técnicas de animacion</p> <p>Validada por expertos</p>	
		Técnicas de esenificación	Imita a personajes descritos en la actividad		
	Área Artísticas o expresiva	Técnicas de presentación	Se comunica con sus compañeros con facilidad durante la actividad		No tiene temor al presentarse
			Exterioriza sus gustos y preferencias		
	Área Formativa	Técnicas de movimiento	Vence la apatía durante la actividad		Ejecuta movimientos finos y gruesos
			Adquiere aprendizajes y los pone en práctica		
			Pone atención a las consignas durante las actividades		
			Celebra el triunfo en equipo		
	Técnicas de Presencia Grupal	Participa de las canciones con frases adaptadas para su edad			

**Variable Dependiente:
AMBIENTE ESCOLAR**

DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	SUBDIMENSIÓN	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
Las percepciones que los individuos tienen del ambiente en el que desarrollan sus actividades habituales, las relaciones interpersonales que establecen y el marco en que se dan tales interacciones ha sido denominado "Clima Institucional". (Arón, Milicic, 1999).	Clima social	Estructura familiar	Demuestra adaptación y socializa con las personas del entorno	Técnica Observación Instrumentos Ficha de observación de ambiente escolar Validada por expertos	
		Nivel socio económico	Participa activamente y se relaciona con sus compañeros		
		Etnia	Dialoga con sus compañeros y maestra Discrimina a sus compañeros por su etnia		
	Clima académico	Proceso Flexibilidad Equidad Motivación			Consigue integrarse en pequeños grupos de juego
					Le gusta terminar lo que comienza
					Se motiva para realizar actividades dirigidas y autónomas
	Clima emocional	Seguridad emocional	Separacion		Expresa sus emociones y sentimientos
			Actitudes		Soluciona sus problemas
		Comportamiento			Acude solo/a al baño
					Se muestra protector con los compañeros de juego
					Pregunta con frecuencia la hora de salida

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.5.1. MARCO LEGAL

LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN

TÍTULO I

PRECEPTOS FUNDAMENTALES

Art. 1.- Ámbito.- Las disposiciones de la presente Ley, fomentan, protegen y regulan al sistema deportivo, educación física y recreación, en el territorio nacional, regula, técnica y administrativamente a las organizaciones deportivas en general y a sus dirigentes, la utilización de escenarios deportivos públicos o privados financiados con recursos del Estado.

Art. 2.- Objeto.- Las disposiciones de la presente Ley son de orden público e interés social. Esta ley regula el deporte, educación física y recreación; establece las normas a las que se deben sujetarse estas actividades para mejorar la condición física de toda la población, contribuyendo así, a la consecución del Buen vivir.

Art. 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación.- La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.

Art. 4.- Principios.- Esta Ley garantiza el efectivo ejercicio de los principios de eficacia, eficiencia, calidad, jerarquía, desconcentración, descentralización, universalidad, accesibilidad, la equidad regional, social, económica, cultural, de género, estaría sin discriminación alguna.

CAPÍTULO I

LAS Y LOS CIUDADANOS

Art. 11.- De la práctica del deporte, Educación Física y Recreación.-

Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar educación física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo a la Constitución de la República y a la presente Ley.

TÍTULO VI

DE LA RECREACIÓN

Sección 1

GENERALIDADES

ART. 89.- De la Recreación.- la recreación comprenderá todas las actividades físicas lúdicas que empleen tiempo libre de manera planificada, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de un mejor salud y calidad de vida. Estas actividades incluyen las organizadas y ejecutadas por el deporte barrial y parroquial, urbano y rural.

2.5.2. MARCO TEÓRICO

UNIDAD I

OCIO Y RECREACIÓN

1.1. DEFINICIÓN DE OCIO

Según el Sociólogo francés Joffre Dumazedier que establece con algunas diferencias posteriores la siguiente definición: “El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse con pleno consentimiento ya sea para descansar, o para desarrollar su información o su formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de sus obligaciones profesionales familiares y sociales”. Aquí plantea Joffre Dumazedier que el ocio puede darse sin la relación al trabajo, por este caso se le considera como el padre de la sociología del ocio.

El ocio para Dumazedier posee tres funciones principales: Descanso Diversión Desarrollo. El descanso libera de la fatiga esencialmente la generada en el ámbito laboral salvaguardando al organismo de trastornos físicos. La diversión libera del aburrimiento y de la monotonía de la actividad cotidiana; es un reequilibrador frente a las obligaciones diarias. El Desarrollo de la personalidad libera de los autoritarismos del pensamiento y de la acción cotidiana. Posibilita una mayor participación social y cultural desinteresada.

Estas tres famosas D que luego sería criticado por él ; ya que estas funciones según Dumazedier son de carácter compensatorio, es decir estas funciones no liberan al individuo , porque el descanso compensa de la fatiga, la diversión compensa del aburrimiento, y el desarrollo compensa de la falta de oportunidades, según esta interpretación represento que el:

Descanso: Es la primera función y la más necesaria en el sentido que sin la recuperación de la fatiga no podría haber ocio, tenemos que recuperamos de la fatiga; ya que la propia fatiga no nos hace disfrutar del ocio

Diversión: Es una forma de burlarse de la realidad ya que es un sinónimo de la diversión, ejemplo dedicar este tiempo en conocer culturas, tradiciones sociales y demás

Desarrollo: Esta función es muy ambiciosa porque ayuda a la persona, para que después del tiempo de su trabajo dependa en el nivel educativo y las funciones que tiene en el. Por ejemplo tomar cursos porque en mi trabajo me hace falta, o estudiar sábados y domingos, invertir parte de nuestro tiempo libre en estudiar.

Para el Psicólogo Mihaly Csikszentmihaly conocido mundialmente por la teoría Estado de flujo. Mihaly denomina fluir a un estado de conciencia casi automático, sin esfuerzo, aunque sumamente concentrado en el que se consigue un desempeño óptimo. La persona que entra en este estado, muestra perfecto control de lo que está haciendo y sus respuestas se ajustan a las exigencias dinámicas de la tarea, no se preocupa de cómo está actuando, la motivación proviene del placer del acto mismo, la conciencia se funde con el hacer.

Según el autor de la teoría del flujo, nos indica que para que fluya, debe de existir un equilibrio entre el reto y la habilidad, si no se dan estas condiciones de equilibrio entonces no pueden disfrutar de la actividad, ejemplo un niño cuando quiere aprender a manejar por primera vez una bicicleta, el reto de este niño esta enorme, pero la habilidad en cero, en este caso no se considera que el niño entre en estado de flujo o este fluyendo en esta actividad, al contrario este niño entrará a esta actividad con pánico, pero si el niño en su reto se encuentra al mismo porcentaje de su habilidad, esto causará felicidad, ya que aquí existirá un equilibrio entre el reto y la habilidad y por lo tanto se puede asegurar que el niño entro en un estado de flujo.

Una de las condiciones fundamentales del ocio que considera según, Mihaly , es la búsqueda de la felicidad, ya que debe ser una consecuencia de la dedicación personal hacia algo más grande que uno mismo. para él, las prácticas sin la búsqueda de la felicidad no tienen razón.

Concluyendo, a mayor flujo que experimentemos en la vida diaria, más probable es que nos sintamos felices en general.

Según Manuel Cuenca Cabezas Catedrático pedagogo que describe su teoría: el Ocio Humanista. El Ocio desde una visión humanista es evidente que el ocio no debe ser identificado con el tiempo, puesto que el tiempo en sí mismo no define a la acción humana. La identificación que se produjo entre ocio y tiempo libre, a raíz de los estudios especialmente sociológicos llevados a cabo entre los años cincuenta y ochenta, dificultó la comprensión del ocio al separarlo de su percepción psicológica. No es suficiente con el tiempo libre para tener una experiencia de ocio, el tiempo es una coordenada vital presente en cualquier acto humano. La importancia del término «tiempo libre» está en la palabra libre, que implica un ejercicio humano de identidad, autorreconocimiento y voluntad.

Desde planteamientos psicológicos, el ocio ha sido definido como «libertad de elección». En este sentido la propuesta de Manuel Cuenca indica que el ocio es un derecho y se lo representa en dos visiones, en una muy objetiva (programas de recreación) y la subjetiva en lo que tiene que ver con la libertad percibida, motivación intrínseca y la más importante para él, que es el autotelismo, que significa un fin en uno mismo, el ocio autotélico para él va a ser que tiene un fin en cada uno de nosotros, y no tiene que ser el mismo fin para todos.

Para él, el ocio es una experiencia, el ya no se refiere a la cuestión objetiva de la recreación, que es la actividad, el ocio se constituye en una experiencia, y tiene diferentes direcciones la positiva que es: la autotélica y exotélica y una dirección negativa que es: nociva o ausente, que para el ocio no es como la recreación que debe ser siempre positiva, para él, el ocio abarca lo positivo y lo negativo, porque todo se da en el tiempo libre

El sociólogo norteamericano Robert A. Stebbings con su teoría el ocio serio y el ocio casual. Según Stebbings El ocio serio es la búsqueda sistemática de una plena satisfacción a través de una actividad amateur, pasatiempo o de voluntariado que los participantes encuentran tan sustancial

e interesante que, en un caso típico, se lanzan ellos mismos en una carrera (no laboral) centrada en adquirir y expresar sus habilidades especiales, conocimiento y experiencia.

El ocio casual es recompensado intrínsecamente de forma inmediata, siendo una actividad placentera de corta duración que requiere poca capacitación no especializada para disfrutarla. Su principal tipología es el juego, la relajación, entretenimiento activo y pasivo, conversación social y estimulación sensorial. Es considerablemente menos sustancial y no ofrece carrera semejante a la que se encuentra en el ocio serio.

Comentando sobre el planteamiento de Stebbings, el ocio tiene varias características, que tienen que ver con la clasificación de ocio serio y ocio casual, entendiendo que el ocio serio se caracteriza por la perseverancia que le dedica uno a las actividades que hace en el tiempo libre, por el sentido de carrera y no de carácter laboral, de que hay beneficios duraderos que le dedica uno mucho esfuerzo, que hay una ética y visión, una identidad social, la diferencia fundamental entre ocio serio y ocio casual es por ejemplo jugar básquet o un partido de fútbol con la familia o amigos del sábado o domingo, esto vendría hacer el ocio casual, mientras que el ocio serio sería que yo perteneciera a un equipo de fútbol profesional o liga barrial, que le dedicara tiempo al equipo, que me identificara con la ética de la gente que está participando en la misma actividad, que yo participara permanentemente en ella, esto lo convertirá en ocio serio porque requiere de compromiso, de perseverancia, de identificarse con el área, y de tener ética moral.

1.2. DEFINICIÓN DE RECREACIÓN

Dentro de la Recreación el Psicólogo norteamericano Richard Edward Kraus, expresa que “La recreación consiste en una actividad o experiencia, elegida voluntariamente por el participante ya sea porque recibe satisfacción inmediata de ella o porque percibe que puede obtener valores personales o sociales.”

Según Kraus La recreación es ampliamente vista como una actividad en la que se incluye las físicas, las mentales, las sociales y las emocionales. Esto en contraste con la pereza. Además La recreación puede incluir un rango amplio de actividades tales como son: deportes, juegos, artesanías, artes escénicas, música, drama, viajes, pasatiempos y actividades sociales. En estas actividades se puede participar de manera breve en único episodio o de toda la vida, sobre todo esto Kraus expresa que la selección de una actividad es completamente voluntaria y no se debe a presiones externas.

Lalinde de Castro Manifiesta que la recreacion es como una función creadora que debe partir del nucleo familiar para satisfacer las necesidades que en éste campo tienen los niños, juvenes, los adultos y los ancianos y extenderse luego a sectores cada vez mas amplios, con el fin de favorecer condiciones de sociabilización, armonía, participacion y creatividad dentro de un mundo cambiante.

Castro se mantiene que para que las personas valoren la recreación se debe inculcar desde el hogar; la familia es el centro principal de la recreacion, el interés que ponga tanto la cabeza de hogar como el cuerpo, dara paso a que miembros de la familia sientan el deseo y necesidad de recrearse, transmitiendo de generación en generación a la recreacion como un necesidad dentro de la familia. Uno de los aspectos a considerar es el empoderamiento de la recreacion en la vida de cada miebros que conforma la familia.

Según la Management of Park and Recreation Agencies (NRPA) en el año 1999, la recreación pues es una fuente de recarga de energías, que todo ser humano tiene derecho a gozar y disfrutar y está comprendida por distintas áreas como son: las artes, expresión escénica, artesanía, nuevas artes, programas literarios, Programas de Autodesarrollo, acuáticos, Recreación al Aire libre, condición física, pasatiempos, Recreación Social, servicios voluntarios, viajes y turismo, deportes y juegos.

Ya a finales del siglo XX la asociación de parques y recreacion toma en consideración que el ser humano tiene derecho al goce y disfrute de la

recreación, tomando en cuenta programas de autodesarrollo destinado a niños jóvenes, adultos y adultos mayores, dando a conocer distintas áreas en las que se puede recrear.

En el 2002 la Doctora Lupe Aguilar sostiene que la recreación depende grandemente de un estado de la mente o de una actitud, no es tanto la actividad que uno trata de hacer como la razón para hacerlo y la forma en que el individuo siente sobre la actividad lo que realmente lo hace recreativo.

La recreación tiene resultados deseables y potenciales aun cuando la motivación primaria para participar sea el disfrute personal, puede resultar en un crecimiento intelectual, físico y social.

Se ha dicho que el hombre no nace sino que se hace y toda la tragedia de su vida reside en esa insatisfacción que le produce el no poder ser lo que aspiró.

1.3. ÁREAS DE EXPRESIÓN DE LA RECREACIÓN

En las instituciones educativas no siempre se le ha dado gran importancia a la recreación como actividad formadora de la personalidad del estudiante, mucho menos como medio educativo, hoy en día se pretende evolucionar a la recreación en las escuelas de una manera complaciente

Se puede aceptar, que hace muchos años la recreación no fue aceptada por las escuelas, tanto los padres de familia como los maestros consideraron que la escuela fue una institución donde se iba a estudiar cosas útiles y serias y no para jugar.

Las rondas, las canciones y los juegos infantiles se les trató como una diversión de inocentes, que luego con el transcurso del tiempo le dieron la importancia y la influencia que esta tiene para la formación de unas personas muy alegres y felices para el futuro.

La recreación no comprende solamente juegos como popularmente se lo ha venido entendiendo y puesto en práctica, mas bien es mucho mas amplio y profundo que conlleva en si actividades y experiencias que le permiten a la persona encontrarse consigo mismo y con la naturaleza y de satisfacer sus

deseos en común con la sociedad de forma alegre, espontánea y placentera. Para ello Kraus destaca 13 áreas de la Recreación según su contenido.

1. Expresión físico Deportivas	2. Expresión al aire Libre	3. Expresión acuática
Ciclismo Fútbol Beisbol Basquetbol Voleibol Aerobics Tenis Levantamiento de pesas Golf Gimnasio Triatlón Maratón Bolos Artes marciales Caminata, etc.	Carrera de orientaci ón Rappel Escalada en roca Espeleología Campismo Excursionismo Senderismo Ciclismo de montaña Carrera de campo travesía Jardinería Alas delta Globo aerostático, etc.	Descenso en ríos Natación Espeleobuce o Buceo Polo acuático Acuarob ics Motoná utica Vela Remo Canotaje Ski acuático Nado sincronizado Surf
4. Expresión Lúdica	5. Expresión manual	6. Expresión
Juegos de competencia Juegos de azar Juegos de vértigo Juegos prehispánicos Grandes juegos Ludotecas Juegos acuáticos Juegos pre deportivos Juegos de mesa Juegos intelectuales	Escultura en metal Escultura en madera Escultura en piedra Pintura de acuarela Pintura al oleo Peletería Joyería Pintado de cerámica Modelaje Globoflexi a Papiroflexi a Talavera Tejido en telares Pirograbado Repujado Emplomado, etc.	Música clásica Drama Danza clásica Jazz Tap Come dia Panto mima Teatro experimental Teatro clásico Performans Teatro infantil Canto Opera Música popular Marioneta, etc.
7. Expresión conmemorativa	8. Expresión social	9. Expresión
Carnavales Rodeos	Banquetes Baile social	Club de literatura Taller de

Continua 

Fiestas de herencia étnicas Mascaradas Parrilladas Mayordomía Pastorelas Posadas Discadas, etc.	Noche de talentos Juegos de mesa Club de lectura Club de cuenta cuentos Tardeadas Velada cultural, etc.	Taller de composi ción Rompecab ezas Radio clubs
10. Expresión de entretenimientos y aficiones	11. Expresión técnica	12. Expresión comunitaria
Colección de timbres, postales, fistles, monedas y billetes, llaves, postales, calcomanías, etc. Aeromodelismo Modelismo, etc.	Electricida d Electrónica Plomería Albañilería Mecánica Jardinería Carpintería Repostería Alta cocina, etc.	Jorn ada s dep ortiv as Talleres sobre pre jubilación Talleres sobre autogestión del tiempo libre de: escolares, adultos, adultos mayores
13. Expresión del área de la salud		
Talleres ecológicos Asesoría para mantenimiento de la salud Clubes de hipertensión, diabéticos, etc.		

Cuadro N° 1 : Áreas de Expresión de la Recreación (Aguilar & paz, 2002)

1.4. LA RECREACIÓN COMO UN DERECHO

En la declaración Universal de los Derechos Humanos de la ONU, reconoce el derecho de todo humano de descansar, de tener tiempo libre y la libre participación en la vida cultural de su comunidad, y enfatiza en la importancia de que cada niño tenga completas oportunidades para jugar y recrearse para que así consiga un completo desarrollo de su personalidad.

Todo individuo a la vez que tiene responsabilidades también debe gozar de derechos que son inalienables para el buen desarrollo psicológico y físico del ser humano los mismos que se deben gozar desde la niñez hasta la

adulthood incursionándose en los eventos deportivos, culturales y sociales tomando siempre en cuenta que de esto puede depender el buen desempeño familiar y laboral.

Sabiendo que los niños son el futuro de nuestra patria debemos incluir también en ellos libertad de expresión, amor al deporte y a la recreación libre de vicios para así poder asegurar jóvenes responsables y comprometidos con el avance diario de su trabajo y localidad.

En la sección cuarta Art. 24 de la Constitución política de la República del Ecuador declara “Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre”.

En la actualidad en el Ecuador existen programas de posgrado que forman a los profesionales en el área de la Recreación y Tiempo Libre. Como docentes especializados en esta área y como maestros de Educación Física somos responsables de que nuestros estudiantes, tengan la oportunidad de participar de integrarse y de disfrutar de la recreación como parte fundamental para su formación integral, propendiendo a disminuir los niveles de sedentarismo, de una manera alegre y divertida, motivándolos a que ocupen adecuadamente el tiempo libre y alejándolos de malos vicios

1.5. IMPORTANCIA DE LA RECREACIÓN EN LA NIÑEZ

Es importante fomentar y reforzar en los niños y niñas la práctica de actividades deportivas, en compañía de su familia y especialmente con sus padres siendo ellos los que practiquen con sus hijos, dándole la oportunidad de entender los beneficios que conllevan su práctica, además se debe permitir y orientar la aparición de nuevas formas de recreación, como el escuchar música, lectura, juegos ya sean estos convencionales con interacción personal o tecnológicos dándole el uso adecuado a elementos como la computadora, televisión, celular, tablets, cine, etc. Estas actividades son potencialmente positivas, es aquí donde los padres de familia deben estar muy atentos a que su calidad y magnitud sean las adecuadas.

Es muy recomendable que la recreación sea llevada también como una forma de socialización donde el niño y niña encuentren y desarrollen relaciones de amistad con las personas que lo rodean y especialmente con los niños de su edad.

Desde el primer año de educación básica, los niños deben entender y tener conciencia de los riesgos y daños que acompañan al consumo de tabaco, drogas y alcohol, es por ello que en el hogar “ la familia” y la escuela constituyen instrumentos importantes para la formación integral de los estudiantes.

En la medida en que el niño se desenvuelva en ambientes donde estos riesgos estén controlados, se estará actuando en forma preventiva, frente a problemas de difícil tratamiento posterior.

UNIDAD II

LA ANIMACIÓN RECREATIVA

2.1. DEFINICIONES DE ANIMACIÓN

Etimológicamente la palabra animar significa dar vida, al aliento, el alma.

Según Ambles (1974) “la animación es la vida...es también la acción para permitir la vida, para poner vida o mas vida, para organizar y desarrollar la vida, es decir para integrar el desarrollo, que es creciente”.

La animación es ante todo una manera de actuar. Según Toraille (1973): “animar es siempre dar el alma y la vida a un grupo humano, a un conjunto de personas entre las cuales las relaciones no se producen espontáneamente, o son impedidas o bloqueadas por consecuencia de la coacción de las estructuras sociales o de las condiciones de vida. De la idea simple de dar una impulsión, se pasa poco a poco a de una acción ejercida sobre los otros sin ningún tipo de coacción: suscitar y orientar las iniciativas, aumentar su participación en la vida del grupo. Organizar la vida de este grupo. Provocar la reflexión”.

Para Ezequiel Ander – Egg "La animación es un conjunto de técnicas sociales que basadas en una pedagogía participativa, tienen por finalidad

promover prácticas y actividades voluntarias que con la participación activa de la gente, se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada, y se manifiestan en los diferentes ámbitos de las actividades socio-culturales que procuran el desarrollo de la calidad de vida.”(pp.33).

La definición enunciada expresa que la animación son prácticas o actividades realizadas voluntariamente las mismas , que se comparte y se intercambian entre uno o varios grupos de personas de un sector o localidad, que integradas de manera entusiasta y activa, sus cuerpos, mentes y espíritus recobran un puesto entre los valores culturales, bajo aspectos de la salud , equilibrio físico y mental.

Jean – Clade Gillet mantiene que "La animación es una actividad educativa, un procedimiento creador de una tensión entre la práctica y la teoría para comprender las prácticas, ajustarlas y mejorarlas. La animación está constituida por actividades, métodos, técnicas, estrategias, valores y proyectos"

La concepción del autor nos permite comprender que la animación es parte de la formación formal del individuo no solo se trata de realizar actividades mas bien de aplicar métodos y técnicas para que el individuo llegue a la adquisición de aprendizajes significativos y sociales mediante la animación.

La animación para Pedro Abreu “Es un conjunto de técnicas derivadas de la recreación que permiten, planificar, organizar y desarrollar diferentes actividades o juegos, con el objetivo de crear un ambiente favorable en un grupo, contribuyendo al incremento de las relaciones sociales en el mismo y a la satisfacción de los intereses y necesidades de las personas en su tiempo libre”.

La definición enunciada expresa que dentro de la animación participa el juego cooperativo, poniendo énfasis a la participación, comunicación y cooperación, de tal forma que no hay ganadores ni perdedores, que todos participan por igual sin que nadie de los participantes quede excluido de la actividad, el objetivo de la animación la integración armónica.

Según Lupe Aguilar y Oscar Incarbone (2005) comparten su punto de vista sobre la animación recreativa definiéndolo de esta manera “la animación se puede definir como la acción de dar vida, animación significa dar movimiento, de esta forma en recreación se puede considerar como la forma por la cual se puede crear un ambiente festivo, cuidando de no caer en el animismo eufórico que no guarda respeto ni consideración por el ser humano y por su necesidad del verdadero recreo”

Lo que el animador debe cuidar en el grupo es que el mismo no caiga en la euforia ya que si esto ocurre, la animación se puede convertir en competencia, donde existirán amigos y rivales, donde el ganar significará el todo y la recreación en deporte donde existe un ganador y un perdedor y en definitiva el animador se convierte el juez y se pierde el objetivo de recrearse convirtiendo las actividades en riñas y discordias.

Para Zamorano (2007) la animación es como un “Conjunto de técnicas sociales, que basadas en una pedagogía participativa, tienen como finalidad promover prácticas y actividades voluntarias, que se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada con la participación activa de la gente, y se manifiestan en distintos ámbitos, actividades que procuran el desarrollo de la calidad de vida”

Uno de los ambitos donde la animación recreativa debe ser aplicada continuamente, es en el educativo, con la aplicación de una pedagogía motivadora, placentera, confiable, amigable, calida y segura del docente, permitirá un acercamiento del estudiante a una interacción mucho mas sociable con el grupo ciertamente se sentirá a gusto y su participación estará aportando gratificadamente a mejorar su calidad de vida.

2.1.1. LA ANIMACIÓN COMO ESTÍMULO

Según Simpson (1974) “la animación es ese estímulo proporcionado a la vida mental, física y afectiva de los habitantes de un sector determinado, para iniciarlos a emprender diversas actividades que contribuyan a su expansión ,

les permita expresarse mejor que les dé el sentimiento de pertenecer a una colectividad, cuya evolución pueda llevar. Es raro que estos estímulos surjan espontáneamente en las actuales sociedades urbanas. Es preciso, entonces rearlos, como un elemento que viene a añadirse al medio ambiente”. Etimológicamente la palabra animar significa dar vida, al aliento, el alma.

2.1.2. LA ANIMACIÓN CONCEBIDA COMO ACCIÓN

Según Imhof (1971) “ designamos como animación toda acción, dentro de un grupo o sobre él (una colectividad o un medio), encaminada a desarrollar la comunicación y a estructurar la vida social, utilizando métodos semi directos; se trata de un método de integración y participación”.

2.1.3. LA ANIMACIÓN CONCEBIDA COMO TECNOLOGÍA SOCIAL

Según Ander – Egg, (1985)“ la animación sociocultural es una tecnología social , que basada en una pedagogía participativa, tiene por finalidad actuar en diferentes ámbitos de la calidad de vida, mediante la participación de la gente en su propio desarrollo sociocultural”.

2.2. CLASIFICACIÓN

La animación recreativa por su naturaleza se la puede clasificar en las siguientes actividades:

2.2.1. Actividades Lúdicas y Deportivas

Las actividades lúdicas representan al juego y este a la vez constituye una importante herramienta de la cultura para introducir a sus individuos al universo normativo corporal. Las maneras permitidas, los puntos de contacto, los gestos y comportamientos admitidos y requeridos se ofrecen en formas de juego con las cuales se perfila un lenguaje ético corporal

Jugar también es conocer algunas veces mecánicamente otras no lo mundano al contrario lo cotidiano, lo familiar, lo cultural y también lo sagrado.

La solidaridad, la reciprocidad, la generosidad, lo propio, el respeto, la entrega, la atención, lo particular y lo general, lo igual y lo diferente lo vive una y otra vez cuando jugamos de pequeños y continuamos jugando ya de adultos en la vida

En las actividades lúdicas agrupamos todas las actividades que tienen por objeto principal el juego. Existen varios tipos de juegos: de oposición, cooperación, de oposición y cooperación, de cancha dividida de invasión de campo y bate, de blanco o diana, cooperativos, pre deportivos, tradicionales, activos pasivos, los colectivos, de ejercicio, simbólicos con reglas; han de enumerarse en esta categoría también los deportes.

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer

La necesidad lúdica; es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

El deporte, o actividades deportivas es en opinión de José María Cagigal “una diversión liberal, espontánea, desinteresada, expansión del espíritu y el cuerpo, generalmente en forma de lucha por medio de ejercicios físicos más o menos sometidos a reglas. En esta definición aparecen como rasgos diferenciales del deporte los conceptos de ejercicios físico, competición y reglas”

“Conjuntos de los ejercicios físicos que se presentan en forma de juegos individuales o colectivos practicado observando ciertas reglas”

Además, al deporte que se realiza en el marco de la escuela y que tiene carácter educativo se añaden dos nuevos conceptos.

EL DEPORTE ADAPTADO. La práctica deportiva está adaptada a los objetivos y a los participantes. Así se modifican las reglas, el espacio el material etc.

LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS. Son aquellos que tienen las características de los deportivos, pero no se hallan institucionalizados como tales; es decir los juegos que no se consideran deportes debido a que carecen de federaciones y otros organismos similares pueden considerarse como juegos pre deportivos los que se encuentran en la fase previa a convertirse en deporte por ejemplo: El balónkort, una modalidad de deporte alternativo.

2.2.2. Actividades Artísticas o Expresivas

Podemos incluir todas aquellas actividades de expresión del propio cuerpo, como la voz con el canto y con la dicción, que, unidas al movimiento, se transforman en, teatro, representaciones y danza.

Las manifestaciones expresivas que podemos destacar son: DANZA: es la coordinación estética de movimientos corporales con una técnica determinada. Se considera una parte importante del área por sus valores estéticos, formativos, creativos, socializantes, de sensibilidad.

EXPRESION CORPORAL: disciplina que permite encontrar, mediante el estudio y utilización del cuerpo en profundidad y de forma sensible, un lenguaje propio. Tiene tres características fundamentales: es necesaria a la hora de expresar diferentes gestos, sensaciones; es global y centrifuga, ya que es necesario sentir para interpretar.

MIMO: es la forma más primaria de juego que desarrollan los grupos de niño. Es la utilización del gesto como medio de comunicación, sin la presencia del lenguaje, tomando mucha importancia de expresión facial.

EXPRESIÓN DRAMÁTICA: es una actividad creadora que se presenta como verdadera, como una dinámica de grupo y como una actividad didáctica.

En estas categorías caben algunas actividades no profesionales que favorecen la expresión: pintura elaboración de máscaras, modelado, guiñol,

etc. Los aparatos tecnológicos como karaoke y la computadora podrían facilitar estas actividades.

2.2.3. Actividades Formativas

Son todas aquellas actividades que favorecen la adquisición de conocimientos: talleres, cursos, mesas redondas, paneles, entre otros, la educación no tiene por qué ser monótona.

En cierta parte la educación no tiene porque ser monótona, ya que las actividades que se pueden aplicar hoy en la actualidad nos ayudan en gran manera a la adquisición de aprendizajes significativos, debido al avance sibernético y tecnológico en nuestra sociedad; en si estas herramientas ofimáticas nos ofrecen la oportunidad de mantener interacciones virtuales como: foros, blogs, video conferencias, aulas virtuales, redes sociales entre otros; donde se puede compartir conocimientos y experiencias que favorezcan al crecimiento personal en todos sus aspectos, pero debemos tomar en cuenta que el abuso de la tecnología puede convertir a la persona en un avatar donde nos olvidemos de la interaccion convencional desplazándola y no dando espacio a interacciones personales.

2.3. TÉCNICAS Y PROPUESTAS ESPECÍFICAS

Para Incarbone y Aguilar, las técnicas de animación recreativa no tienen como propósito, crear un ambiente de euforia durante una actividad, su finalidad concierne desde:

- La integración de equipos
- La organización de actividades
- La ejecución de las mismas y
- La celebración de su conclusión

Para cada momento existen diversas técnicas que, durante mucho tiempo, han probado su efectividad, dando a cada uno de esos momentos la importancia y el ambiente adecuado; técnicas que unifican, técnicas que festejan, técnicas que celebran, técnicas que comparten, etc.

Las técnicas de animación siendo parte de las actividades lúdicas comparten con ellas ciertos elementos para su organización y dirección, estos son:

2.3.1. Técnicas de agrupamiento

Son técnicas que facilitan el principio de orden en los grupos, esto es, que permiten integrar equipos o subgrupos de manera aleatoria y aun conservando ciertos criterios de selección como edad y características físicas, etc.

Dentro de estas técnicas podemos destacar algunos elementos que comparten con otras técnicas de animación.

- Música
- Sonidos
- Indicaciones
- Colores
- Materiales previos (cartulinas u objetos previamente diseñados)
- Instrumentos musicales

Estas actividades pueden crearse o adaptarse de juegos ya establecidos, sin embargo en todos los casos es recomendable tomar en consideración las características de la población.

- Formar al grupo
- Guardar silencio
- Agrupar a todo el grupo
- Integrar equipos de trabajo
- Nivelar equipos
- Dividir de acuerdo a criterios pertinentes
- Darles criterios de formación para otra actividad posterior
- Formarlos para comunicar y dar instrucciones

- Dar por terminada una actividad, un día o un programa

Las técnicas pueden ser sencillas, sin embargo es recomendable que se incluya música, sonidos etc. Las técnicas de animación deben de reforzar y no contraponerse a los aspectos de juego limpio y de empatía, es decir apegarse a un código de ética lúdica.

2.3.2. Técnicas de presentación

Es frecuente que los grupos sean de reciente creación o estén en proceso de integración, también puede ser que estén reunidos exclusivamente por una sola ocasión.

Y a pesar que el juego por si mismo propiciará momentos de sociabilización, uno de los elementos básicos de la animación es el encuentro, esto con base en una de sus principales funciones, que es la de facilitar la comunicación y la sociabilidad de los participantes.

En este sentido, es recomendable incluir en el proceso de animación, técnicas de presentación, de tal forma que se agilice el conocimiento y confianza necesaria entre los participantes para jugar o trabajar juntos.

Siempre es grato ser nombrado por nuestro nombre, así como sentirse comprendido en nuestros gustos y preferencias; entre los principales usos de las técnicas de presentación tenemos:

- Familiarización con los nombre de nuestros compañeros
- Conocimiento de algunos gustos y preferencias, como colores, frutas, música, etcétera. (Esto incrementa la empatía)
- Pueden emplearse como excelentes recursos para romper el hielo

Entre los aspectos didácticos se deberá tomar en consideración el tamaño del grupo, de tal forma que le permita seleccionar la técnica adecuada, ya que un grupo pequeño permite ciertas técnicas, las cuales quizás no sean aplicables con grupos numerosos o de distintas características.

Hay que recordar que no es grato pasarse mucho tiempo escuchando nombres, sin embargo como parte de la animación se pueden incluir materiales como los gafetes, para ayudar a estas técnicas.

Jugar con diversos materiales que los mismos participantes elaboren siempre es divertido, por ejemplo, los gafetes pueden ser fabricados con diversas especificaciones y por un compañero.

2.3.3. Técnicas de movimiento

Éstas técnicas se utilizan en animación, para vencer la apatía de las personas para moverse, también son gran utilidad para iniciar una sesión motriz intensa, como calentamiento.

Con las personas de la tercera edad o personas inactivas frecuentemente se resisten a realizar ejercicio, ya que consideran que pueden lastimarse o que al no hacer cotidianamente ejercicio al realizarlo puede ocasionarles daño físico.

La animación tiene estas actividades como recurso, ya que sin que la gente se percate puede iniciar una sesión sin ningún riesgo, sin embargo no se pueden considerar de ninguna manera como intensas, toda vez que no es el propósito de ellas.

2.3.4. Técnicas de atención y ordenamiento

La finalidad de estas técnicas es que logres la atención de los participantes, se dá a través de una consigna la cual te otorga la posibilidad de ser escuchado por los integrantes del grupo.

Estas técnicas se fundamentan en el condicionamiento operante en las cuales lo que se pretende es asociar una actividad o movimiento con una acción.

Se acuerda una frase para que al escucharla los integrantes del grupo respondan a ella, esto lo pueden hacer completando la frase

Manos arri -----ba

Manos aba-----jo

Manos en la bo-----ca

Para responder o completar la frase se requiere de atención al igual que ir siguiendo las instrucciones con los brazos, finalmente cuando se llevan las manos a la boca no solamente tendrás su atención sino que estarán en silencio.

Al igual que las frases los sonidos son de extrema utilidad en estos casos, para ello se debe de seleccionar un sonido que sea diferente al que comúnmente escuchan.

Para ello es posible que te auxilies de algún instrumento que produzca un sonido claro y fuerte para que pueda ser escuchado por todos los participantes independientemente de lo que estén realizando o el ruido que exista por causa de la misma actividad.

Los principales aspectos a considerar para que las técnicas de atención tengan éxito son:

- Identificación de sonido o frase de acuerdo
- Selección de respuestas
- Presentación con el grupo
- Ensayo
- Ajuste
- Acuerdo y aceptación

Dentro de las técnicas de animación podemos realizar un convenio, que se lo denomina contrato; bajo este nombre será conocido el acuerdo por el cual el grupo acepta la aplicación de las técnicas de atención, es importante por tanto que se establezca al inicio de la sesión, se puede hacer con tanta formalidad como sea necesario.

2.3.5. Técnicas de Celebración

Estas técnicas como su nombre lo dice se emplean para festejar o celebrar algún acontecimiento que sea significativo para el grupo, otorgar un reconocimiento o bien recompensar alguna acción o actitud.

Las porras son usadas comúnmente en el ámbito deportivo, y el académico, esto destaca su generalidad, como una manifestación de gusto por los resultados o bien como forma de manifestar un apoyo o consentimiento aprobación de actitudes o acciones, logrando ser efectiva como técnica de motivación.

Los aplausos consisten en técnicas compuestas de palabras, movimientos, sonidos y mímica. que simulan acciones cotidianas que realizadas de manera simultánea por todos los participantes, pueden crear un ambiente de apoyo, son como palmadas a los compañeros o a los equipos por un logro.

También incluyen el sentido lúdico y la creatividad integral, de movimientos, sonidos y composición, para crear aplausos en los que se viva e intervenga de forma total.

La ola es una de las manifestaciones más claras de las técnicas de celebración. Ya que se originó en México en el campeonato mundial de fútbol, es una técnica masiva en el que participan todos los espectadores.

2.3.6. Técnicas de Presencia Grupal

Las canciones pueden ser comerciales, se pueden utilizar canciones de diversos géneros para hacerlas propias adaptadas, pueden adaptar incluyendo nombres o situaciones creadas, personas que tengan facilidad para expresar su creatividad en la composición de frases, prosas o versos

2.3.7. Técnicas de Personajes (imaginación)

Las técnicas de este tipo son denominadas así porque requiere de la personificación de personajes diversos a través del disfraz o de la participación de personajes que jueguen un papel protagónico.

Una de las formas de manifestar libremente su alegría en festivales, carnavales y festejos en general, se han empleado elementos como el disfraz, las máscaras y el antifaz, todos ellos con el propósito de brindar un anonimato

temporal a las personas, teniendo un matiz de misterio y secreto lo que bien dirigido puede ser un elemento excelente de animación.

2.3.8. Técnicas de juegos cooperativos

Los juegos se integran, con la intención de lograr, determinadas metas que una sola persona no podría lograr, pero hoy ´por hoy en muchos casos resulta muy lejano, ya que en el interior de muchos grupos se compete en forma agresiva, dificultando su productividad y eficacia. La sociedad hoy apunta al exitismo mediático y al resaltar la individualidad, valorando el triunfo por sobre todas las cosas. Lamentablemente este planteamiento nos lleva a un ordenamiento de valores que deja en segundo término a la cooperación.

2.4. EL ANIMADOR

2.4.1. DEFINICIÓN

De la voz latina Animator o Animador que da vida, es decir que vivifica o recrea. El animador es un trabajador social, que tiene como función animar actividades con propósitos educativos, culturales, recreativos o deportivos, con vista a una educación permanente y global.

Se considera al profesional que realiza la animación, que domina diversas técnicas para conducir un grupo y crear un ambiente propicio para desarrollar el espíritu lúdico en cada una de las actividades que se realicen. Sus armas son muy simples, detrás de cada actividad o dinámica buscará expresividad, creatividad, socialización autogestión.

2.4.2. PERFIL DEL ANIMADOR

- Conocimiento teórico y práctico de las técnicas y estrategias personales para la conducción de grupos.
- Con cierto conocimiento sobre didáctica, pedagogía, psicología y sociología.

- Aunque no debe saber todo de todo, mientras más preparado y especializado esté, más competente será.
- Capacidad de Organización y Conducción
- Capacidad de organizar, diseñar y poner en práctica programas.
- Capacidad para organizar, dirigir y coordinar grupos.
- Conoce distintos tipos de actividades y cuando se pueden utilizar de acuerdo a una progresión y alternancia.
- Ser analítico y reflexivo de su hacer
- Un maestro –animador- que no es optimista, jamás podrá dinamizar el trabajo que realiza.

Dotes Personales

- Extrovertido
- Con apertura mental
- Sentido del humor para despertar el interés y la atención.
- Valentía de enfrentar y conducir grupos
- Temeridad de lanzarse a realizar actividades nuevas
- Paciente

Cualidades

- Tacto y paciencia
- Imparcialidad
- Sentido del humor
- Capacidad analítica

- Saber pensar con claridad y rapidez
- Vitalidad y entusiasmo

Conocimiento de las personas: Un buen animador debe considerar aspectos importantes:

- Edad
- Sexo
- Escolaridad
- Contexto
- Tamaño del grupo
- Propósito

Si el animador reúne este perfil se podrá decir que el animador está siendo un animador educador.

2.4.3. TÉCNICAS UTILIZADAS POR EL ANIMADOR

Para lograr el objetivo de animar a grupos es necesario tomar en cuenta los mínimos elementos e instrumentos técnicos que lo favorezcan, para esto se citan a los siguientes:

2.4.3.1. TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN ORAL

Dentro de este tópico se encuentran contempladas las técnicas propias utilizadas en la comunicación mediante la palabra, tales como: la potencia de la voz, la modulación, la impostación, el ritmo, el timbre, etc. En el trabajo con grupos una de las herramientas más importantes es, sin duda, la palabra, por tal motivo es importante que el animador tenga algunas nociones mínimas sobre su manejo técnico, con el propósito de lograr una adecuada comunicación con los participantes. Las técnicas utilizadas en oratoria o en locución sirven perfectamente para estos fines

2.4.3.2. TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN DE MASAS

Son un excelente auxiliar para cuando es necesarios manejar o llegar a un gran Número de personas. Igual que en el punto anterior se hace referencia a otras disciplinas para el manejo de estas técnicas tales como: la comunicación gráfica, la publicidad, la didáctica, la locución y en general, todas aquellas que tienen por finalidad el manejo de la información para grandes grupos. Es necesarios saber realizar carteles, convocatorias, invitaciones, paneles, periódicos murales, manejo de altavoces micrófonos y videos entre otro. Como es evidente, sólo se hace una breve mención de ellos.

2.4.3.3. TÉCNICAS DE TRABAJO GRUPAL

Para la adecuada dinamización de los grupos, es necesarios recurrir al empleo de las llamadas técnicas de participación social, que de manera errónea se les conoce como dinámicas grupales. Es un error común llamar de esta manera a cualquier juego o técnica. Las dinámicas, tanto internas como externas forman parte de la teoría de los grupos y están integradas por las características propias de las personas que conforman al grupo, así como de su entorno y relación con otros grupos. Es una herramienta importante en el manejo de personas, para la consecución de mejores resultados en los procesos de la animación

2.4.3.4. TÉCNICAS DE ORGANIZACIÓN, PROGRAMACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES

Parte del profesionalismo en el manejo de las actividades de animación depende de una buena administración de las mismas y de su adecuada promoción.

Nuevamente se retoman elementos técnicos de otras disciplinas para aplicarlos en el proceso, tales como técnicas de administración y organización de actividades y eventos, fiestas, certámenes, concursos, juegos organizados y espectáculos, así como aquellos elementos técnicos propios de la publicidad y la mercadotecnia, con el objeto de dar a conocer las actividades.

El manejo por parte de los animadores de las técnicas mencionadas, con un cierto grado de eficiencia , permite desarrollar mejores actividades socio-culturales , permitiendo además la posibilidad de capacitar a los participantes en el manejo de las mismas , facilitando al mismo tiempo la autoexpresión y comunicación entre todos los miembros del grupo y en su caso, con las comunidades.

UNIDAD III

AMBIENTE ESCOLAR

3.1. DEFINICIÓN

“El clima de una escuela resulta del tipo de programa, de los procesos utilizados, de las condiciones ambientales que caracterizan la escuela como una institución y como un agrupamiento de alumnos, de los departamentos, del personal y de los alumnos. El clima es un factor crítico para la salud y para la eficacia de una escuela. Para los seres humanos el clima puede convertirse en un factor de desarrollo” (Fox 1973:5,6).

Es importante mencionar, que toda escuela como organización está conformado como un sistema social, y que presenta metas planificadas, definidas y compartidas, en donde existen normas y personas (directivos, alumnos, profesores, padres de familia, etc), cada uno con roles diferentes que comparten entre si y son elementos significativos y valiosos del ámbito cultural. Esas experiencias contribuyen a su desarrollo como personas

Según RAICHVARGLA Daniel, define al ambiente escolar como “Interacción del hombre con el entorno natural que lo rodea involucrando así el desarrollo y el aprendizaje del ser humano según el desempeño de este y las relaciones que establezca para aprovechar al máximo lo que a través de la vida la sociedad y la naturaleza le ofrece para su beneficio, físico, psicológico, emocional, espiritual y profesional entre otros aspectos de la vida. Se trata de una construcción significativa de la cultura y la educación que pretende definir dinámicas y procesos y procesos específicos que otros conceptos o categorías no permiten.”

Es el camino o proceso mediante el cual el niño va elaborando desde el punto de vista de los sentimientos, la pérdida y la ganancia que le supone la separación, hasta llegar voluntariamente a una aceptación interna al nuevo contexto escolar.

Para Aaron y Milicic (1999) "El clima escolar se refiere a la percepción que los individuos tienen en los distintos aspectos del ambiente en el cual se desarrollan sus actividades habituales, en este caso el colegio".

En el proceso enseñanza- aprendizaje es primordial un ambiente que este abierto al diálogo, a la interacción, para lo cual existe un factor determinante que va de la mano con cualquier técnica o modelo curricular que se utilice para promover un clima adecuado en el aula y es la actitud del profesor. Éste se tiene que mantener abierto a todos los comentarios que surjan en clase, sin desmeritar alguno, deberá también fomentar participaciones, moverse, no quedarse estático, verse interesado, cuestionar las respuestas, hacer pensar al alumno, ponerlo en jaque, conservando siempre la línea del respeto entre alumno y maestro.

También podemos modificar la forma de enseñar y de aprender generando espacios propicios para el aprendizaje cooperativo. Dicha propuesta de trabajo cooperativo, entiende la participación como una asociación entre personas que van en busca de ayuda mutua en tanto procuran realizar actividades conjuntas, de manera tal que puedan aprender unos de otros, y así generar un ambiente que se enriquezca constantemente.

ITTELSON en el libro "Dimensión Ambiental" (2007) de Jiménez Silva expresa: "El ser humano crea e influye sobre el ambiente, y luego el ambiente o una parte del mismo influye sobre él"

Toda persona influye en el ambiente donde se desarrolla, luego de lograr una relación hace que el ambiente sea apropiado para desenvolverse dentro de ese entorno.

3.2. CLASIFICACIÓN

En el terreno de la Psicología Educativa, se viene utilizando la palabra 'situaciones educativas', y distinguen tres tipos: formal, no formal e informal, considerando que dichas situaciones presentan características especiales que las diferencian.

Ambientes formales, no formales e informales

Trilla (2003) considera que los contextos formales y no formales, se diferencian de los contextos informales porque los primeros tienen en sí los atributos de la organización y la sistematización; y a su vez para distinguir entre los contextos formales y no formales entre si proponen dos criterios, un criterio estructural y otro metodológico.

Desde el criterio estructural, se considera que los contextos formales y no formales se distinguen por su inclusión o no dentro del sistema educativo reglado; es decir que, la educación formal sería aquella que iría desde los primeros años de educación hasta los estudios universitarios; y la educación no formal sería aquella que presenta en forma de propuestas organizadas de educación extraescolar (por ejemplo: talleres de costura, cursos de baile, etc.)

Desde un criterio metodológico, lo formal sería lo escolar y lo no formal sería lo no escolar. La forma de lo escolar referiría a estilos que estructuran la experiencia escolar. De este modo, la forma de lo escolar se caracterizaría a partir de ciertas determinaciones como lo son: forma presencial de la enseñanza; sistema de distribución y agrupamiento de los sujetos; espacio propio; organización de tiempos y espacios; roles asimétricos definidos por las posiciones de saber y no saber, formas de organización del conocimiento a los fines de su enseñanza, y un conjunto de prácticas que obedecen a reglas sumamente estables (Avila, 2007; Trilla et al. 2003)

Características que lo diferencian: Vázquez (1998) considera que los tres tipos de ambientes escolares; formal, no formal e informal suponen relaciones, de semejanzas y diferencias, de acuerdo a cuatro criterios: estructuración, universalidad, duración e institución.

3.2.1. AMBIENTE SOCIAL

Como señalan Aron y Milicic (1999), la formación de la propia imagen en el niño, parte de la imagen que los adultos significativos tienen de él. Este es un punto importante para los educadores, quienes con sus comentarios acerca de los éxitos o fracasos del niño, los métodos que se utilizan para corregirlo, los sobrenombres que le ponen, el afecto o rechazo con que se enfrentan a él, van determinando la imagen que el niño se va forjando de sí mismo.

En base a lo sostenido por los autores; la familia como punto clave para forjar un ente social activo y productivo que son sus progenitores, en muchos de los casos indican a la institución educativa y quienes la componen a que funcionen de acuerdo a un rol que no respondería a lo netamente educativo, sino más bien a un rol institucional que busca compensar las necesidades sociales más urgentes de la población. En este sentido la escuela bajo estudio, estaría funcionando como un hogar de acogida, donde su misión fundamental sería entregar alimentación y ser un lugar de permanencia diurna para los estudiantes mientras los padres trabajan. Este rol asumido por los diferentes actores del sistema escolar permite comprender el que esta escuela, a través de sus diferentes actividades, no esté priorizando claramente el desarrollo y crecimiento de los niños y niñas.

De acuerdo a los estudios realizados por Rutter (en Barca et al., 1996), la organización, el proyecto educativo y curricular, plan de estudio y dinámica peculiar de cada centro educativo ejercen un influjo importante en los comportamientos de las aulas, y por lo tanto, de los estudiantes. Por otra parte tampoco se estaría produciendo la entrega de herramientas que permitiesen transformar a futuro la situación sociocultural de los alumnos, sino más bien se presenta una dinámica escolar que estaría apuntando al reproducciónismo social, es decir, la escuela tendería a reproducir las relaciones sociales de dominación vigentes, donde existen diferentes clases sociales y diferentes oportunidades para cada una de éstas.

Otro enfoque sobre el ambiente social escolar lo hace H. J. Walberg quien presenta las siguientes definiciones: Clima de clase: "percepción del estudiante de los aspectos psicosociales del grupo de clase que influye en el aprendizaje. Clima escolar: "percepciones de los estudiantes o del profesor sobre el ambiente sociológico que afecta al aprendizaje". Clima abierto: Decisiones conjuntas profesor-estudiantes respecto a metas, medios y ritmo de aprendizaje, en lugar de solo control por parte del profesor o estudiante. Clima docente: tipo de clima-autoritario que controla el proceso de aprendizaje. Clima de hogar: conductas y procesos desarrollados por parte de los padres que proporcionan estimulación intelectual y emocional para el desarrollo general de sus niños y del aprendizaje escolar. (Reynolds 2000:67)

Estudios realizados por Howard y colaboradores (1987, cit. en Arón y Milicic, 1999, p.32), caracterizan las escuelas con Clima Social positivo como aquellas donde existe:

- Conocimiento continuo, académico y social: los profesores y alumnos tienen condiciones que les permiten mejorar en forma significativa sus habilidades, conocimiento académico, social y personal.
- Respeto: los profesores y alumnos tienen la sensación de que prevalece una atmósfera de respeto mutuo en la escuela
- Confianza: se cree que lo que el otro hace está bien y lo que dice es verdad.
- Moral alta: profesores y alumnos se sienten bien con lo que está sucediendo en la escuela. Hay deseos de cumplir con las tareas asignadas y las personas tienen autodisciplina.
- Cohesión: la escuela ejerce un alto nivel de atracción sobre sus miembros, prevaleciendo un espíritu de cuerpo y sentido de pertenencia al sistema.
- Oportunidad de input: los miembros de la institución tienen la posibilidad de involucrarse en las decisiones de la escuela en la medida en que aportan ideas y éstas son tomadas en cuenta.
- Renovación: la escuela es capaz de crecer, desarrollarse y cambiar.

- Cuidado: existe una atmósfera de tipo familiar, en que los profesores se preocupan y se focalizan en las necesidades de los estudiantes junto con trabajar de manera cooperativa en el marco de una organización bien manejada. A lo anterior, Arón y Milicic (1999) agregan:
- Reconocimiento y valoración: por sobre las críticas y el castigo
- Ambiente físico apropiado
- Realización de actividades variadas y entretenidas
- Comunicación respetuosa: entre los actores del sistema educativo prevalece la tendencia a escucharse y valorarse mutuamente, una preocupación y sensibilidad por las necesidades de los demás, apoyo emocional y resolución de conflictos no violenta. Cohesión en cuerpo docente: espíritu de equipo en un medio de trabajo entusiasta, agradable, desafiante y con compromiso por desarrollar relaciones positivas con los padres y alumnos.

3.2.2. AMBIENTE ACADÉMICO

Para favorecer un ambiente académico apropiado para el estudiante es necesario que el niño/a disfrute de las experiencias y conocimientos que ha adquirido el docente durante su formación y los ponga en práctica con los parvulitos, para ello Fernández, J. M, establece una matriz de competencias del docente de educación básica

1. Motivación al logro.

- 1.1. Espíritu de superación y logro de metas.
- 1.2. Espíritu de trabajo e innovación.

2. Atención centrada en el estudiante.

- 2.1. Empatía con el estudiante.
- 2.2. Diagnostica al grupo de alumnos.

- 2.3. Planifica ejecuta y evalúa actividades dirigidas al pensamiento lógico y creativo del alumno.

3. Sensibilidad social.

- 3.1. Conocimiento del entorno.
- 3.2. Trabajo en equipo (docente-alumno- representantes- escuela-comunidad).

4. Agente de cambio.

- 4.1 Motivador
- 4.2 Actitud de cambio.

5. Equipo de aprendizaje.

- 5.1 Interdependencia positiva.
- 5.2 Habilidades interpersonales y pequeños grupos.
- 5.3 Procesamiento grupal.

6. Dominio cognoscitivo de los contenidos programáticos de Educación Básica.

- 6.1 Conocimientos lingüísticos.
- 6.2 Conocimiento lógico-matemático.
- 6.3 Conocimientos de las ciencias experimentales.
- 6.4 Conocimiento de las ciencias sociales.
- 6.5 Conocimiento de expresión plástica.

7. Dominio de herramientas de enseñanza y aprendizaje.

- 7.1 Domina las estrategias para el desarrollo de habilidades cognitivas.
- 7.2 Utiliza herramientas de aprendizaje para la lectura, el calculo, la ciencia y tecnología, y la identidad nacional y local.
- 7.3 Maneja estrategias de motivación.

8. Crea un ambiente de aprendizaje adecuado.

- 8.1 Ambiente físico y de recursos.
- 8.2 Ambiente afectivo.
- 8.3 Ambiente para la convivencia.

9. Autoaprendizaje.

- 9.1 Investigador.
- 9.2 Evalúa el proceso de aprendizaje del alumno.
- 9.3 Formación permanente.

10. Cualidades personales del docente.

- 10.1 Dominio del carácter.
- 10.2 Concepto de sí mismo.
- 10.3 Actitudes.
- 10.4. Valores

3.2.3. AMBIENTE EMOCIONAL

“Por clima emocional entendemos la cualidad predominante de las relaciones afectivas en el aula. Estas relaciones son construidas en gran parte a partir de la percepción que el maestro tiene de sus alumnos, y de las expectativas y objetivos que se derivan de dicha percepción” (Assael y Neumann, 1991, p28).

En este sentido las autoras coinciden en gran medida con la segunda definición de Coll y Solé (2004) acerca del contexto del aula. Ambos mantienen en que el clima emocional que se genera en ella, tiene directa relación con la forma en que actúan tanto docentes y educandos y cómo éstos interactúan dentro de dicho lugar. Aunque Assael y Neumann (1991) ponen especial énfasis en el actuar del docente, ya que es él quien construye y establece formas de relacionarse con su alumnado, a través de las percepciones que tiene de ellos.

Sabemos que cuando construimos buenas relaciones interpersonales, intervienen en ello factores sociales, culturales y emocionales. Más de alguien recordará a algún docente, que fue parte de su educación, como un docente cercano, humano, una persona de confianza que los hacía sentir protegidos. Se puede decir que existía una conexión entre su persona y el estudiante, como lo señala Casassus “el buen clima de aula se basa precisamente en la existencia de confianza y seguridad. Ambas son emociones que hacen posible el aprendizaje” (Casassus, 2008, p90).

El docente emocionalmente competente, es aquél que ve el trasfondo emocional detrás de los actos de los estudiantes. El docente emocionalmente maduro puede ver que detrás de la indisciplina, hay miedos, rabia, orgullo o disgusto que son los elementos que hay que tratar. En un contexto conductista, ello se trata con premios o castigos, en un medio humanista, las acciones del docente corresponden a su comprensión de las emociones que están presentes. Para que haya conexión, es central que el maestro sea genuino que tenga conexión consigo mismo. Que su posición frente a los alumnos sea de aceptación, de manera que se dé una relación interpersonal entre maestros y estudiantes.

Esto no quiere decir que se trate de una relación permisiva, o de “amiguismo”. Una relación emocional consciente permite actuar de acuerdo a lo que requiere la relación, puede ser suave o dura, más cercana o menos cercana, mas directiva o menos directiva. Unos estudiantes pueden requerir un tipo de vínculo, y otros, otro tipo de vínculo. No se trata aquí de una escala normativa como lo sugieren algunos enfoques de inteligencia emocional de origen conductual. Por el contrario se trata de tener la competencia necesaria para saber quién necesita qué tipo de relación y en qué momento.

3.3. ELEMENTOS A CONSIDERAR DENTRO DEL AMBIENTE ESCOLAR

En los últimos años algunas corrientes psicológicas han determinado que existen varios elementos que aportan a que en la institución educativa existan

un ambiente escolar favorable para un mejor desempeño y sociabilización de los estudiantes.

La música

Uno de ellos es la música que puede ser un factor esencial para fomentar la atención y el aprendizaje, en particular los temas de Mozart. Entonces, es posible hacer las actividades con música, todo está en seleccionar la más adecuada al propósito que deseamos alcanzar.

La decoración del lugar:

Es importante, considerar la decoración del lugar donde se hacen las actividades y tareas, es decir, revisar entre otras cosas que las paredes estén pintadas de colores claros que propicien la concentración y la iluminación; cuidando ante todo que no se sobrecargue y eso distraiga a los pequeños.

El horario:

Asignar y establecer un horario y organizar las reglas del trabajo: por ejemplo, reunir todos los materiales escolares necesarios antes de iniciar con las actividades. Es un elemento muy importante a considerar dentro de la educación, especialmente en los primeros años, ya que si pasamos por desapercibido este elemento, vamos a provocar en el estudiante el aburrimiento y el cansancio.

3.4. FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL AMBIENTE ESCOLAR

Según Joaquín Samayoa en su trabajo “Los pilares de la calidad educativa” (2008), podríamos identificar seis factores que intervienen en el clima escolar:

1. Motivación (expectativas elevadas, metas alcanzables, apoyo exigencia y reconocimiento de logros).

2. Disciplina y ejercicio de autoridad (normas razonables, cumplimiento de la norma y autoridad sin abuso de poder).
3. Amabilidad, respeto y actitud de servicio (crítica y autocrítica positiva, y colaboración).
4. Ambiente físico agradable (cuidado y mantenimiento de la infraestructura, limpieza e higiene y seguridad).
5. Liderazgo pedagógico (educación pertinente y relevante, planificación didáctica coherente, buen uso de la evaluación, aprendizaje continuo, humanismo y cultura).
6. Apertura a la comunidad (acercamiento a las familias, actividades extraescolares y orientación a los estudiantes). Pero los responsables de garantizar un clima escolar adecuado que incida positivamente en el rendimiento de los estudiantes son el director y los docentes. En efecto, el clima escolar no es una casualidad, sino una causalidad voluntaria y consciente.

El clima escolar se valora por la calidad de las relaciones entre los miembros de la comunidad educativa y por los sentimientos de aceptación o rechazo que existan. Un buen clima escolar induce a una mejor convivencia y a un adecuado manejo de los conflictos disciplinares, tan comunes en población de niños y jóvenes en edad escolar.

3.5. LA CONVIVENCIA SOCIAL DE LOS NIÑOS Y SU IMPORTANCIA EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Para (Palacios, Marchesi, Carretero, 1984), manifiesta que El niño es un ser eminentemente social desde su nacimiento, que se conoce a sí mismo a través del conocimiento de los otros y que se integra a la sociedad aprendiendo a vivir en compañía de los demás.

Todo niño empieza su interrelación social desde el mismo momento en el que nace ya que tiene contacto con distintas personas primordialmente con

sus padres quienes serán los encargados de dirigirlos y prepararlos para una buena convivencia social, así también distintos ambientes, donde buscará las formas correctas y adecuadas para expresar todas sus emociones de distintas maneras tomando en cuenta que siempre buscare comunicarse y darse a entender para de esta manera interrelacionarse con las personas que lo rodean manifestando y dando a conocer todas sus necesidades y así también comprender la de los demás, sabiendo que uno de los primeros lugares de entorno social en el que tendrá que desenvolverse solo será el jardín de infantes, ya que para llegar a esta instancia, los padres deberíamos preparar a nuestros niños para una convivencia activa y dispuestos a enfrentar nuevos retos que serán muy importantes y favorecerán para su desarrollo futuro y mejor calidad de vida

Acotando a lo mencionado anteriormente, el Ministerio de Educación de la República del Ecuador establece en las normas para el código de convivencia en el acuerdo N° 182; que los actores de la comunidad educativa deben conocer y aplicar sus derechos y deberes, para mejorar la convivencia dentro y fuera de las instituciones educativas, de acuerdo con los artículos 28 y 29 de la Convención sobre los Derechos del Niño.

El equipo educativo tiene como meta mejorar la convivencia diseñar espacios en los que la diversidad es palpable, organiza tiempos para el encuentro y el diálogo, fomenta relaciones de respeto con familiares y abre las puertas de la escuela infantil a la participación de diferentes agentes.

La mejora de la convivencia favorece el desarrollo de las capacidades de todos, sus progresos, pues una comunidad educadora solidaria no tolera que ninguna niña o niño se quede atrás. los actores de la comunidad educativa deben conocer y aplicar sus derechos y deberes, para mejorar la convivencia dentro y fuera de las instituciones educativas.

El cuestionario de Percepción del ambiente escolar por el alumnado que propone Tagiuri, R (1968) es la técnica mas aceptada para la recopilación de información sobre el ambiente escolar que perverso el estudiante tomando en cuenta que para conocer el clima de nuestro centro, primero hay que

endogeneizarlos, es decir, adecuarlos a nuestro contexto y realidad cuadro que se los presento a continuacion.

ELEMENTOS DE DIFICULTAD	AMBIENTE ESCOLAR PERCIBIDO POR EL ALUMNADO										ELEMENTOS FACILITADORES
23. El alumnado se siente coartado a la hora de expresar ideas, opiniones, etc.											23. El alumnado siente que puede expresar sus opiniones.
24. Hay un rechazo al centro (se percibe la existencia de castigos, el alumnado viene al centro forzados.)											24. El centro es percibido como un lugar agradable (el alumnado viene contento y con ganas al centro.)
25. Es el profesorado el que establece las normas. El alumnado es coaccionado (siente que continuamente obedecen, que son reñidos incesantemente.)											25. El alumnado participa en la elaboración de normas (el alumnado percibe que realiza las actividades porque lo desea, no porque se lo ordenen.)
26. El alumnado no se siente satisfecho (siente deseos de no acudir a clase, hace piras, se alegra si un día no hay clase.)											26. Hay percepción positiva del alumnado hacia el centro.
27. El alumnado siente que el centro es desagradable, se aburre.											27. El centro se considera como gratificante, divertido, estimulante.

Cuadro N° 3: Percepción del ambiente escolar por el alumnado (Tagiuri, R)

3.6. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS EN EL AMBIENTE ESCOLAR

Un elemento valioso para este fin es el interés lúdico, por lo que el juego tiene un papel importante. (Soria 1998). El objetivo de las dinámicas de animación es dinamizar y desarrollar la participación del grupo al máximo y crear un ambiente de confianza.

Ya en las aulas el docente debe propiciar un ambiente calido transformador y motivador al estudiante que éste a su vez tenga espacios de dialogo de confianza en si mismo. El maestro debe mantener el rol como tal, de una manera amistosa y no amiguero ya que si cae en esto, perderá el

control de la clase, de las reglas y lineamientos que se hubieran dado para la realización de las actividades motivadoras.

Bobby Ficher (6, 9) establece el siguiente concepto “El juego es un estimulante maravilloso y puede ser un excelente medio educativo, por medio del cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte, alcanzando todo ello de una manera divertida. Aprende a crear lo que el quiere, lo que esta de acuerdo a sus gustos y a sus deseos.”

Por la importancia que tiene el juego en la vida de los niños, la actividad física debe llegar a ellos en forma de juegos (en este caso motores o de movimiento) entre otras actividades, ya que dan la posibilidad de desarrollar y perfeccionar diferentes movimientos, exige actividad de los músculos grandes y pequeños; mejoran la circulación sanguínea, la respiración, aumentan la vitalidad del organismo, el desarrollo neuro-psíquico del niño, la formación de las cualidades fundamentales de la personalidad. Provocan emociones positivas, desarrollan los procesos motores, los niños ven la necesidad de reaccionar ante señales o detener sus movimientos.

Además de desempeñar un papel significativo en el desarrollo psíquico, físico y social del niño pequeño constituye un excelente medio educativo que influye en la evolución del niño haciendo que este se sienta motivado, hacia la actividad física, sin saber que esta como tal, le es llevada a través del juego, educando costumbres, disciplina, colectivismo y organización.

3.7. EL JUEGO COMO TÉCNICA EN EL AMBIENTE ESCOLAR

Dentro del ambiente escolar la técnica de animación utilizada por el docente de parvularia es el juego. Denominándose así a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar.

Aún así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa, y actividad de aprendizaje para el estudiante; demostrando así por varios autores que los juegos promueven:

- El pensamiento estratégico, Rod Thorpe.
- El saber práctico, Devis Devis.
- El conocimiento sobre las acciones, Luis Brito.
- El aprendizaje Metamotriz, Luis Ruiz.

De manera que no es posible jugar sin aprendizaje.

3.8. SUGERENCIAS METODOLÓGICAS DE LA TÉCNICA DEL JUEGO

Estas sugerencias se entregan con el propósito de facilitar el trabajo de selección y animación del juego a realizar que debe hacer el profesor, y contribuir a que todos lo pasen bien y al éxito de su desarrollo. Con este fin, presentamos a continuación algunos aspectos que se deben tener presentes antes y durante el juego o actividad.

La selección del juego. El juego de por sí es atractivo y seduce a las niñas y niños a participar. Sin embargo, no todos los juegos son adecuados para todos los niños y niñas, ni todos ellos, aunque sean de una misma edad, pueden cumplir con las exigencias que demanda cada juego. Antes de seleccionar un juego para un grupo de alumnos, se sugiere que el profesor considere los intereses y deseos, las aptitudes y las conductas de los posibles jugadores y después seleccione el juego más apropiado para ese grupo; el fin de ello es que dicho juego se convierta en diversión, desafío y aprendizaje para todos los participantes y no sólo para una parte de ellos.

Los objetivos del juego. Deben ser atractivos y motivadores para los participantes. Un juego en sí puede parecer muy atractivo para un tipo de estudiantes, pero puede carecer de interés para otro. Los juegos son una expresión más de la cultura popular y deben tener sentido (significatividad) para los que lo practican, los objetivos específicos de cada juego se cumplirán en la medida que sean pocos precisos. Motivadores y fáciles de lograr.

La Ubicación del Animador Frente al Grupo

- Es importante que todos los participantes lo vean y que el pueda observarlos a todos.
- Evitar que detrás haya algún objeto móvil, de colores llamativos o muy iluminado.
- Nadie debe quedar a sus espaldas.
- El grupo deberá constituir un bloque unido (no subgrupos).

Momentos de Aplicación. El objetivo de las técnicas de animación recreativas, aplicadas en el ambiente escolar es: desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza. Para ello debemos tomar en cuenta varios momentos en los que se debería aplicar.

Al inicio de la jornada: Para permitir la integración del estudiante. En el nivel inicial y en el primer año de Educación General Básica se las conoce como Actividades iniciales y de saludo. Al iniciar la jornada escolar, se realizan actividades iniciales, como, por ejemplo, el saludo, el control de asistencia, el clima, la realización de rondas, etc. El objetivo es crear un clima emocional positivo para iniciar la jornada, en esta fase la actitud del docente permitirá que el niño/a se predisponga a participar y compartir de una manera muy amigable permitiendo que el estudiante comparta y se integre con su maestra y compañeros de clase, una de las técnicas a ser aplicadas es la técnica de integración.

Después de momentos intensos y de cansancio: El objetivo es para integrar y hacer descansar a los estudiantes. El abuso en las técnicas de animación puede afectar a la seriedad de la jornada escolar, por lo que el docente o animador debe tener siempre claro el objetivo para el cual utiliza estas técnicas.

Durante las actividades semi-dirigidas, los estudiantes se sitúan en los rincones para explorar, experimentar, jugar y crear con diferentes materiales de acuerdo al rincón que ellos eligen. Aquí también el docente trabajará con los niños de acuerdo a las Experiencias de Aprendizaje que haya preparado,

para lo cual podrá realizar diversas actividades relacionadas con la experiencia, tales como: experiencias musicales, expresión artística, juegos de movimiento y coordinación, animación a la lectura, dramatizaciones, resolución de problemas, entre otras. Con esto se busca alcanzar el desarrollo integral de niños y niñas a través de experiencias desafiantes y oportunas.

3.9. MANIFESTACIONES SUGERIDAS EN EL AMBIENTE ESCOLAR

La palabra: Sugerir en vez de ordenar, decir vamos, en lugar de voy, o nosotros y no ustedes, ya que psicológicamente son palabras mejor recibidas que el "les voy", la voz debe ser cálida, correcta, incitadora y modulada

El Gesto: El rostro es un excelente modo de conectarse con el grupo, a través de las gesticulaciones, la sonrisa y la vista que sirven para enfatizar a nuestras palabras.

El movimiento: El movimiento da fuerza a las palabras, subraya las intenciones del animador

3.10. BENEFICIOS DE UNA ANIMACIÓN EXITOSA

Las técnicas de grupo favorecen modos de interacción y de encuentro interpersonal orientados por valores de respeto, tolerancia, colaboración y reciprocidad. Favorecen las relaciones humanas y el trato interpersonal generando un contexto que incide positivamente en la adquisición de conocimientos. Andueza (1983:35); sostiene que estas técnicas "tratan de establecer un puente entre los miembros del grupo. Propician el surgimiento de habilidades, generan una educación más moderna, enseñan a pensar activamente y a escuchar comprensivamente, desarrollan el sentido de cooperación y fomentan el intercambio. La dinámica de grupos, a través de sus diversas técnicas, trata de conseguir que los individuos se desarrollen, crezcan, maduren, establezcan nuevas formas de relaciones, estimulen y organicen el aprendizaje y ejerzan la función de guía".

En definitiva, las técnicas de animación recreativas en el ambiente escolar permiten una mejora de la calidad de los procesos grupales. Su utilización

revela la intención de "construir" lo grupal mediante actividades y procesos que estimulan las sinergias y fuerzas que circulan entre los integrantes del grupo.

Mediante la aplicación adecuada de las técnicas de animación recreativas en el ámbito educativo además tenemos:

- Ofrecer un divertimento recreacional organizado.
- Integrar a los estudiantes.
- Forma a la persona.
- Mejora en la calidad de vida.

3.11. MARCO CONCEPTUAL

a) **AMBIENTE EMOCIONAL.-** Cualidad predominante de las relaciones afectivas en el aula. Estas relaciones son construidas en gran parte a partir de la percepción que el maestro tiene de sus alumnos, y de las expectativas y objetivos que se derivan de dicha percepción”

(Assael y Neumann, 1991, p28).

b) **AMBIENTE ESCOLAR.-** Las percepciones que los individuos tienen del ambiente en el que desarrollan sus actividades habituales, las relaciones interpersonales que establecen y el marco en que se dan tales interacciones ha sido denominado “Clima Institucional”.

(Arón, Milicic, 1999).

c) **RECREACIÓN.-** Conjunto de actividades placenteras y voluntarias destinadas al desarrollo integral del ser humano mediante métodos planificados hacia el mejoramiento de la calidad de vida.

(Incarbone Oscar y Aguilar Lupe, 2005)

d) TÉCNICAS DE ANIMACIÓN.- Conjunto de técnicas sociales, que basadas en una pedagogía participativa, tienen como finalidad promover prácticas y actividades voluntarias, que se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada con la participación activa de la gente, y se manifiestan en distintos ámbitos, actividades que procuran el desarrollo de la calidad de vida

(Zamorano 2007)

e) OCIO.- Conjunto de ocupaciones a las que el individuo se entrega de manera totalmente voluntaria sea para descansar, para divertirse, para desarrollar su información o su formación desinteresadamente, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales. El ocio cumple para el que lo disfruta: descanso, diversión y desarrollo. Posibilita la expresión libre y creativa de los hombres.

(Dumazedier Joffre, 1976)

f) MOTIVACIÓN.- Es el nombre general que se da a los actos de un organismo que estén, en parte determinados por su propia naturaleza, o por su estructura interna.

(Krauss Richard, 1999)

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de tipo correlacional, ya que se manipulará deliberadamente a la variable independiente (Técnicas de animación Recreativa) para observar su efecto y relación con la variable dependiente (Ambiente Escolar). Los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya estaban formados antes del trabajo investigativo: son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se formaron fueron independientes o aparte de la investigación).

3.1.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Para el diseño de la investigación se ha seleccionado un diseño pretest y post test, por la dimensión temporal, por lo tanto es longitudinal, adicionalmente se ha aplicado un Cuestionario de conocimientos a las maestras previo y posterior a la aplicación de la guía didáctica. El estudio es de tipo cuanti-cualitativo.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

La población estará conformada por 205 niños/as y 6 docentes de primer año de educación Básica de la Unidad Educativa “Riobamba”

MUESTRA

La muestra está constituida por el total de la población que son 205 niños y 6 maestras total 211

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Las técnicas que se utilizó en la presente investigación fueron: Observación. Para determinar la influencia de las técnicas de animación recreativas, en el ambiente escolar del primer año de educación básica. La

Encuesta a las maestras. para determinar el nivel de conocimiento y aplicación de técnicas de animación recreativas dentro del ambiente escolar en los niños y niñas de primer año.

Los instrumentos utilizados para el desarrollo del presente trabajo de investigación fueron el cuestionario de conocimientos a las maestras , y ficha de observación a los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Riobamba” validada por expertos con grado de Maestria. En Educacion Parvularia, mención : Aprendizaje , Arte y Juego; Doctorado. Mención: Gerencia educativa, Maestria. Mención :Recreacion y Tiempo Libre

3.4. RECOLECCIÓN DE DATOS

La Estadística Descriptiva fue trabajada a partir del sistema informático IBM SPSS Statistics versión 22, y su representación de los datos y/o información, se efectuó mediante diagramas de barras, además fueron calculados los respectivos Coeficientes de Correlación. Obtenidos los datos de los ítems evaluados en el cuestionario fueron tabuladas las tablas de registro: Las estadísticas descriptivas para el análisis correlacional se obtuvo a partir de las tablas de contingencia de acuerdo con la categorización de las variables establecidas.

3.5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS.

La validación está apoyada a partir del juicio de expertos. Las preguntas y los ítems fueron elaboradas en base a la operacionalización de las variables.

Técnicas

Las técnicas que se utilizaron en la investigación fueron

- Guía de encuesta
- Observación

Instrumentos

- Cuestionario de técnicas de animación



MAESTRIA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE

ENCUESTA

El presente cuestionario tiene como finalidad determinar la relación que tienen las técnicas de animación recreativas en el ambiente escolar con los niños y niñas del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Riobamba”.

Por tal motivo solicito contestar con toda la sinceridad posible, ya que esto será de gran aporte en mi trabajo investigativo.

1. ¿Sabe usted que son técnicas de animación recreativas?

SI () NO ()

2. Cree usted que la aplicación de técnicas de animación recreativas mejoran el ambiente escolar en el primer año de educación básica?.

Si () porque.....

.....

No () porque.....

3. Aplica usted técnicas de animación recreativas en el aula?.

Si () No ()

4. ¿ Con que frecuencia aplica técnicas de animación para que el niño/a juegue y se integre con facilidad en sus clases?

Siempre() A veces() nunca()

5. ¿Si aplico un juego que propiciare sociabilización entre los estudiantes, la técnica de animación que utilice fue?

- Técnicas de agrupamiento ()
- Técnicas de presentación ()
- Técnicas de atención ()
- Todas las anteriores ()

6. Actividades que favorecen la adquisición de conocimientos: talleres, cursos, mesas redondas, paneles, entre otros, a que áreas de la animación cree que corresponde?

- Lúdicas y Deportivas ()
- Artísticas o Expresivas ()
- Formativas ()
- Todas las anteriores ()

7. ¿De las siguientes técnicas de animación recreativas cuál cree usted que permitan Integrar equipos de trabajo?

- Técnicas de agrupamiento ()
- Técnicas de movimiento ()
- Técnicas de presencia grupal ()
- Todas las anteriores ()

8. ¿Si los grupos a los que voy a animar son de reciente creación o estén en proceso de integración que técnicas de animación se debería utilizar?

- Técnicas de atención ()
- Técnicas de agrupamiento ()
- Técnicas de movimiento ()

- Técnicas de presentación ()
- Técnicas de presencia grupal ()
- Técnicas de celebración ()

9. ¿Para que los niños y niñas disfruten de las actividades y se integren dentro del ámbito educativo, la maestra deberá tomar en cuenta que las técnicas de animación recreativa no deben carecer de:

- Principios en las actividades ()
- Juegos en las actividades ()
- Metodología en las actividades ()
- Tiempo y espacio en las actividades ()

10. ¿Considera útil contar con una guía didáctica de técnicas de animación recreativa para fortalecer la integración y sociabilización de los estudiantes?

Si () porque.....

No () porque.....

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

- Ficha de observación de Técnicas de Animación



MAESTRIA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE

Ficha de observación: Técnicas de Animación Recreativas; con el objetivo de verificar el nivel de participación y motivación de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Riobamba” previo y posterior a la aplicación de la Guía Didáctica “ *Nuevas formas de divertirse*”

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS		MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	NADA SATISFACTORIO
Técnicas de agrupamiento					
1	Propende el juego limpio				
2	Guarda silencio cuando la actividad lo requiere				
Técnicas de personajes					
3	Imita a personajes descritos en la actividad				
Técnicas de presentación					
4	Se comunica con sus compañeros con facilidad				
5	No tiene temor al presentarse				
6	Exterioriza sus gustos y preferencias				
Técnicas de movimiento					
7	Vence la apatía durante la actividad				
8	Ejecuta movimientos finos y gruesos				
9	Adquiere aprendizajes y los pone en práctica				
Técnicas de atención					
10	Pone atención a las consignas durante las actividades				
Técnicas de celebración					
11	Celebra el triunfo en equipo				
Técnicas de presencia grupal					
12	Participa de las canciones con frases adaptadas para su edad				

- Ficha de observación de Ambiente Escolar



MAESTRIA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE

Ficha de observación: Ambiente Escolar; con el objetivo de verificar el nivel de Sociabilización e integración de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Riobamba” previo y posterior a la aplicación de la Guía Didáctica “Nuevas formas de divertirse”

AMBIENTE ESCOLAR		MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	NADA SATISFACTORIO
1	Demuestra adaptación y socializa con las personas del entorno				
2	Participa activamente y se relaciona con sus compañeros				
3	Dialoga con sus compañeros y maestra				
4	No discrimina a sus compañeros por su etnia				
5	Consigue integrarse en pequeños grupos de juego				
6	Le gusta terminar lo que comienza				
7	Se motiva para realizar actividades dirigidas y autónomas				
8	Expresa sus emociones y sentimientos				
9	Soluciona sus problemas				
10	Acude solo/a al baño				
11	Se muestra protector con los compañeros de juego				
12	Se adapta al horario de entrada y salida de la institución				

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LOS DATOS

ENCUESTA DE CONOCIMIENTOS A LAS MAESTRAS, SOBRE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS PREVIO Y POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE LA GUIA DIDÁCTICA “ NUEVAS FORMAS DE DIVERTIRSE

Tabla 1

PREGUNTA 1. ¿Sabe usted que son técnicas de animación recreativas?

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	6	100,0	100,0	100,0
Post		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	6	100,0	100,0	100,0

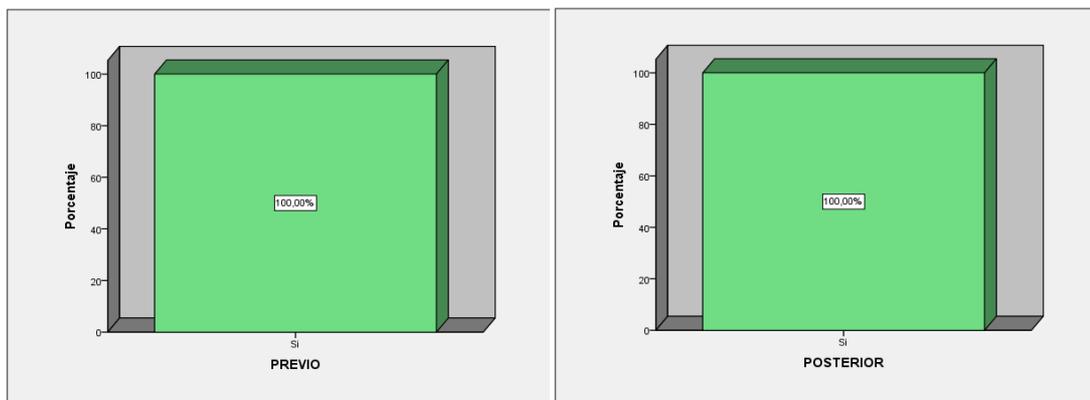


Gráfico 1 ¿Sabe usted que son técnicas de animación recreativas?

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico 1 el 100 % que equivale a toda la población de docentes encuestados manifestaron tanto en la encuesta previa como en la posterior que conocen sobre las técnicas de animación recreativas

Tabla 2

PREGUNTA 2. La aplicación de técnicas de animación recreativas mejoran el ambiente escolar en el primer año de educación básica?.

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	6	100,0	100,0	100,0

Post		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	6	100,0	100,0	100,0

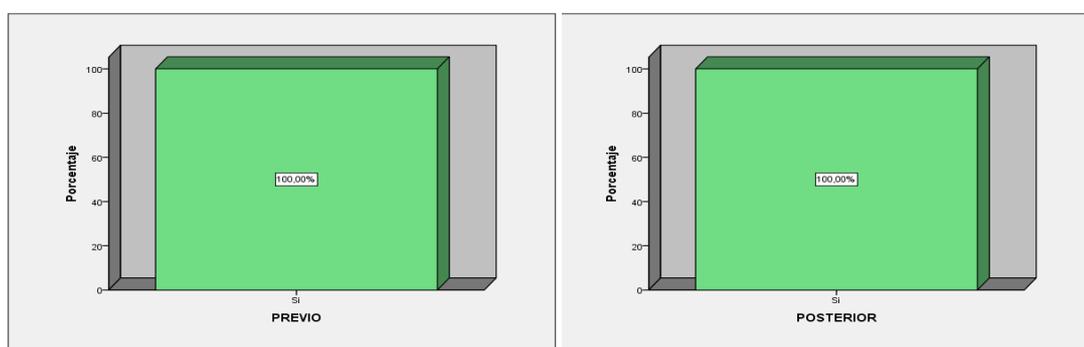


Gráfico 2 . La aplicación de técnicas de animación recreativas mejoran el ambiente escolar en el primer año de educación básica?.

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico No. 2 el 100 % que equivale a toda la población de docentes encuestados previo y posterior a la aplicación de la guía didáctica manifestaron que las técnicas de animación recreativas mejoran el ambiente escolar en el primer año de educación básica. La totalidad de los docentes aseguran que mediante las técnicas de animación recreativa los niños llegan a ser independientes, seguros de sí mismo y por lo tanto se llama la atención del niño/a se anima la clase, se estimula el aprendizaje, y el niño pone más interés en las actividades.

Tabla 3

PREGUNTA 3 ¿Aplica usted técnicas de animación recreativas en el aula?

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	6	100,0	100,0	100,0

Post		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	6	100,0	100,0	100,0

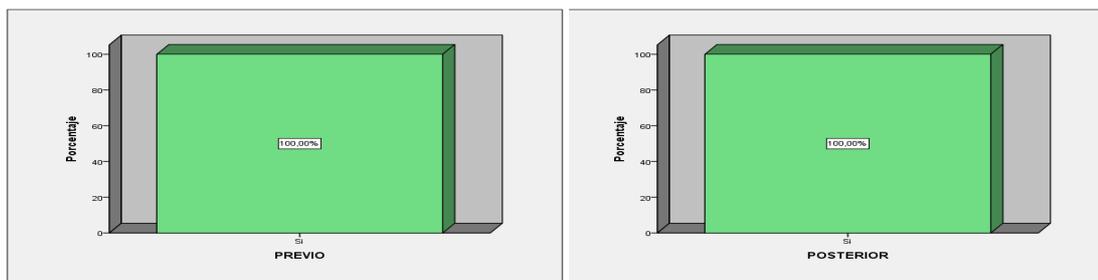


Gráfico 3 .¿Aplica usted técnicas de animación recreativas en el aula?

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el grafico No. 3 el 100 % que equivale a toda la población de docentes encuestados manifestaron tanto en la encuesta previa como en la posterior que si aplican técnicas de animación recreativas en el aula

Tabla 4

PREGUNTA 4 ¿Con que frecuencia aplica técnicas de animación para que el niño/a juegue y se integra con facilidad en sus clases?

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	100,0	100,0	100,0

Post		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	100,0	100,0	100,0

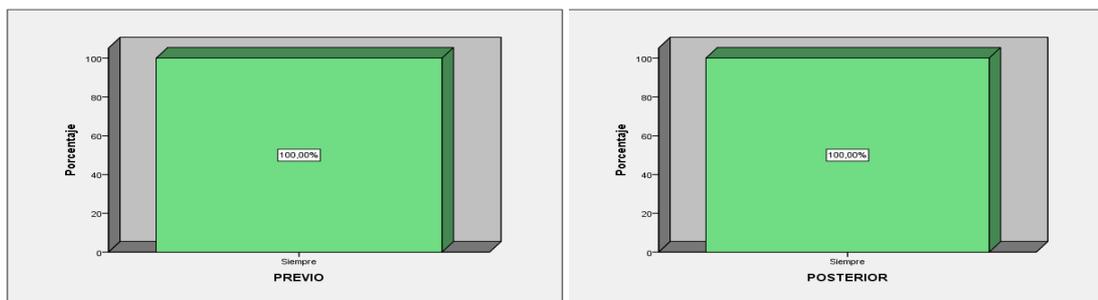


Gráfico 4. ¿Con que frecuencia aplica técnicas de animación para que el niño/a juegue y se integra con facilidad en sus clases?

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el grafico No. 4 el 100 % que equivale a toda la población de docentes encuestados manifestaron tanto en el la encuesta previa como en la posterior que siempre aplican técnicas de animación para que el niño/a juegue y se integre con facilidad en sus clases.

Tabla 5

PREGUNTA 5 ¿Si aplico un juego que por sí mismo propiciará momentos de sociabilización la técnica de animación recreativa que aplicaría es?

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Técnicas de agrupamiento	1	16,7	16,7	16,7
	Técnicas de atención	1	16,7	16,7	33,3
	Todas las anteriores	4	66,7	66,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	
Post		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Técnicas de agrupamiento	2	33,3	33,3	33,3
	Técnicas de presentación	2	33,3	33,3	66,7
	Técnicas de atención	1	16,7	16,7	83,3
	Todas las anteriores	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

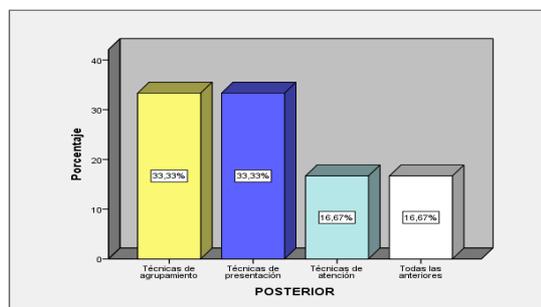
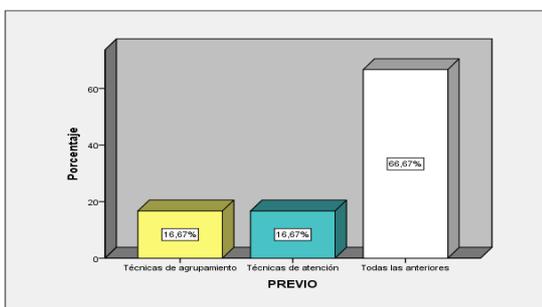


Gráfico 5. ¿Si aplico un juego que propiciare sociabilización entre los estudiantes, la técnica de animación que utilice fue?

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 5, al aplicarse juegos que por si mismo propiciarán momentos de sociabilización; el 16.67% de maestras previo y el 33.33% posterior a la aplicación de la guía didáctica manifiestan que la técnica que aplicarían es la de agrupamiento, el 33.33% de las maestras posterior, responden Técnicas de presentación. el 16.67% de las maestras previo y posterior responden Técnicas de atención; y el 66.67% previo y 16.67% posterior manifiestan que todas las anteriores.

Tabla 6

PREGUNTA 6 . ¿Actividades que favorecen la adquisición de conocimientos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pre. Lúdicas y Deportivas	1	16,7	16,7	16,7
	Artísticas o Expresivas	2	33,3	33,3	50,0
	Todas las anteriores	3	50,0	50,0	100,0
	Total	6	100,0	100,0	
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Post. Lúdicas y Deportivas	1	16,7	16,7	16,7
	Artísticas o Expresivas	2	33,3	33,3	50,0
	Formativas	3	50,0	50,0	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

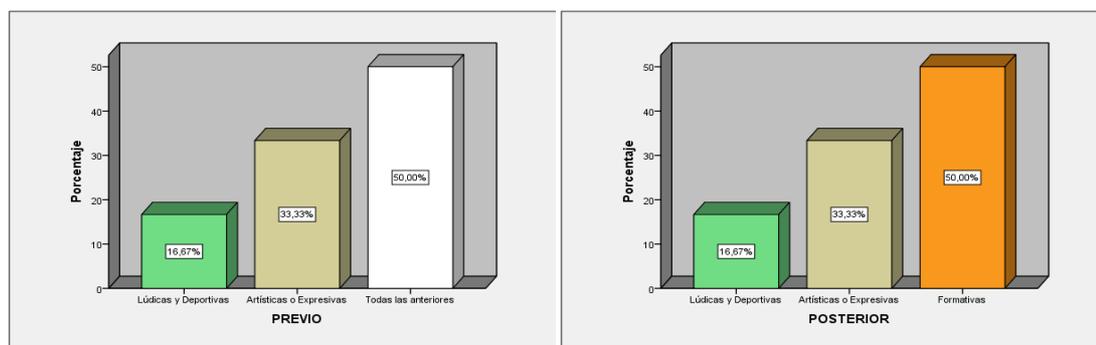


Gráfico 6. ¿Actividades que favorecen la adquisición de conocimientos

DESCRIPCIÓN : La comparación que se presenta en el grafico N° 6, un 16.67% de maestras previo y posterior a la aplicación de la guía didáctica, manifiestan que las actividades que favorecen la adquisición de conocimientos son las “lúdicas y deportivas”, el 33.33% previo y posterior a la aplicación de la guía didáctica “artísticas o expresivas” el 50% de maestras previo, responden todas las anteriores, y el 50% de maestras posterior a la aplicación de la guía didáctica responden “ formativas”. En la encuesta aplicada a las maestras previo a la aplicación de la guía didáctica, la mitad de maestras encuestadas manifiestan que las actividades que favorecen la adquisición de conocimientos son las: Ludicas, expresivas y formativas, mientras que el 50% de las masestras posterior a la aplicación de la guida didáctica responden formativas

Tabla 7

PREGUNTA 7. ¿De las siguientes técnicas de animación recreativas cuál cree usted que permitan Integrar equipos de trabajo?

	Pre.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Técnicas de agrupamiento	2	33,3	33,3	33,3
	Técnicas de movimiento	1	16,7	16,7	50,0
	Técnicas de presencia grupal	1	16,7	16,7	66,7
	Todas las anteriores	2	33,3	33,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	
	Post.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Técnicas de agrupamiento	3	50,0	50,0	50,0
	Técnicas de movimiento	1	16,7	16,7	66,7
	Técnicas de presencia grupal	2	33,3	33,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

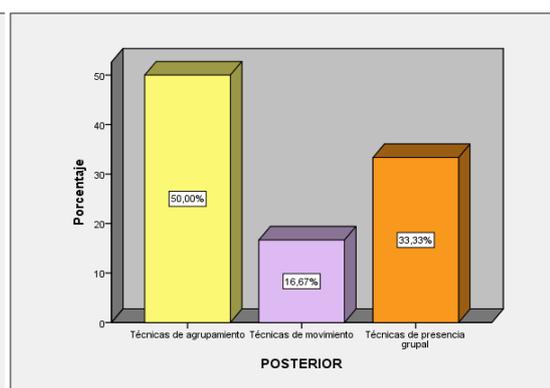
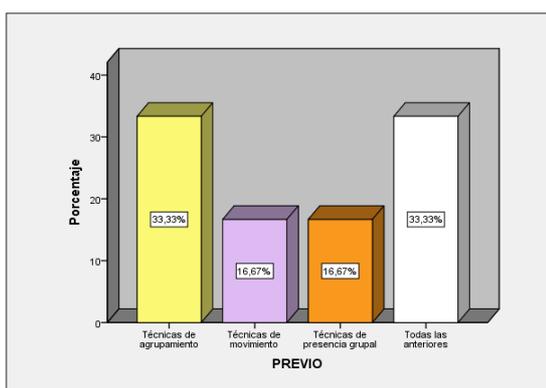


Gráfico 7. De las siguientes técnicas de animación recreativas cuál cree usted que permitan Integrar equipos de trabajo?

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el grafico N° 7, un 33.33% de maestras previo y el 50% posterior a la aplicación de la guía didáctica, manifiestan que la técnica que permite Integrar equipos de trabajo es la de “agrupamiento”, el 16.67% previo y posterior responden “Tecnica de movimiento”, el 33.33% previo responden todas las anteriores, y el 16.67% previo y el 50% posterior manifiestan que la “Técnica de presencia grupal” En la encuesta aplicada a las maestras previo y posterior a la aplicación de la guía didáctica, la mitad de maestras encuestadas se mantienen que las actividades que permiten integrar equipos de trabajo son las Técnicas de agrupamiento, pero luego de aplicar la guía didáctica un 33.33% más de las encuestadas manifiesta que las actividades que permiten integrar equipos de trabajo son las Técnicas de presencia grupal.

Tabla 8

PREGUNTA 8. ¿Si los grupos a los que voy a animar son de reciente creación o estén en proceso de integración que técnicas de animacion se debería utilizar?

	Pre.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Técnicas de atención	3	50,0	50,0	50,0
	Técnicas de agrupamiento	1	16,7		66,7
	Técnicas de presencia grupal	1	16,7	16,7	83,3
	Técnicas de celebración	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	
	Post.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Técnicas de atención	2	33,3	33,3	33,3
	Técnicas de agrupamiento	1	16,7	16,7	50,0
	Técnicas de presentación	2	33,3	33,3	83,3
	Técnicas de celebración	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

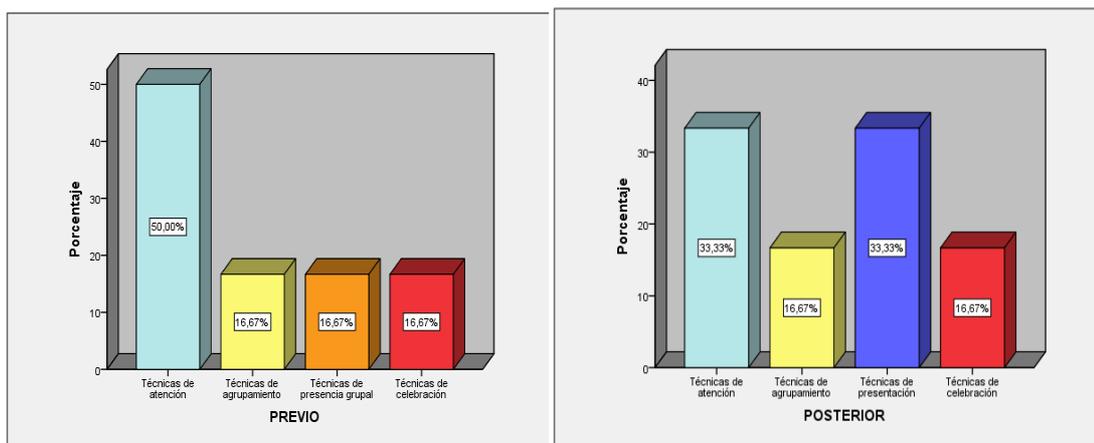


Gráfico 8. ¿Si los grupos a los que voy a animar son de reciente creación o estén en proceso de integración que técnicas de animacion se debería utilizar?

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el grafico N° 8, un 50% de maestras previo y el 33.33% posterior a la aplicación de la guía didáctica, manifiestan que si los grupos a los que voy a animar son de reciente creación o estén en proceso de integración la técnica de animación que se debe utilizar es la “técnica de Atención”, el 16.67% de maestras previo y posterior “técnicas de agrupamiento”, el 16.67% previo técnicas de presencia grupal, el 16.67 de maestras previo y posterior “técnicas de celebración” y el 33.33% de maestras posterior a aplicar la guía didáctica sostiene “ técnicas de presentación”. En la encuesta aplicada a las maestras previo se mantiene el mismo nivel de aceptación con las técnicas de agrupamiento, presencia grupal y celebración, y posterior a la aplicación de la guía didáctica, el nivel de aceptación se encuentra en las técnicas de atención y presentación

Tabla 9

PREGUNTA 9. ¿Para que los niños y niñas disfruten de las actividades y se integren dentro del ámbito educativo, la maestra deberá tomar en cuenta que las técnicas de animacion recreativa no deben carecer de:

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje válido</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Pre.					
Válido	<i>Principios en las actividades</i>	2	33,3	33,3	33,3
	<i>Metodología en las actividades</i>	2	33,3	33,3	66,7
	<i>Tiempo y espacio en las actividades</i>	2	33,3	33,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	
Post.					
Válido	<i>Juegos en las actividades</i>	2	33,3	33,3	33,3
	<i>Metodología en las actividades</i>	2	33,3	33,3	66,7
	<i>Tiempo y espacio en las actividades</i>	2	33,3	33,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Gráfico 9. ¿Para que los niños y niñas disfruten de las actividades y se integren dentro del ámbito educativo, la maestra deberá tomar en cuenta que las técnicas de animación recreativa no deben carecer de:

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 9, el 33.33% de maestras previo a la aplicación de la guía didáctica, manifiestan que las técnicas de animación recreativas no deben carecer de principios en las actividades, el 33.33% de maestras previo y posterior responden metodología en las actividades, el 33.33% posterior manifiesta juegos en las actividades, y un 33.33% tiempo y espacio en las actividades. El 33% de las maestras mantienen que para que los niños y niñas disfruten de las actividades y se integren dentro del ámbito educativo, la maestra deberá tomar en cuenta que las técnicas de animación recreativa no deben carecer de: metodología, juegos, tiempo y espacio en las actividades.

Tabla 10

PREGUNTA 10 ¿Considera útil contar con una guía didáctica de técnicas de animación recreativa para fortalecer la integración y sociabilización de los estudiantes?

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	6	100,0	100,0	100,0
Post.		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	6	100,0	100,0	100,0

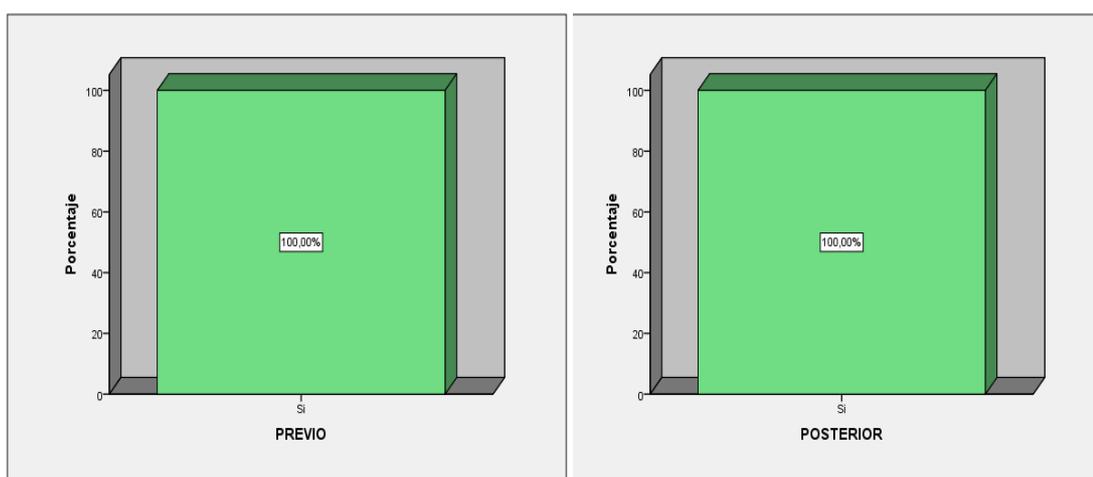


Gráfico 10. ¿Considera útil contar con una guía didáctica de técnicas de animación recreativa para fortalecer la integración y sociabilización de los estudiantes?

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 10, el 100% de maestras encuestadas previo y posterior a la aplicación de la guía didáctica, consideran útil contar con una guía didáctica de técnicas de animación recreativa para fortalecer la integración y sociabilización de los estudiantes. Las maestras consideran útil contar con una guía didáctica de técnicas de animación recreativa para motivar al estudiante a que aprenda de una manera diferente y divirtiéndose a la vez.

Tabla 11

RESULTADO GENERAL DE LA ENCUESTA DE CONOCIMIENTO SOBRE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS, REALIZADO A LAS MAESTRAS PREVIO Y POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA “NUEVAS FORMAS DE DIVERTIRSE”

PREVIO	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO RESPONDE	4	6,3	6,3	6,3
RESPONDE MAL	24	37,5	37,5	43,8
RESPONDE BIEN	36	56,3	56,3	100,0
Total	64	100,0	100,0	
POSTERIOR	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO RESPONDE	2	3,1	3,1	3,1
RESPONDE MAL	16	25,0	25,0	28,1
RESPONDE BIEN	46	71,9	71,9	100,0
Total	64	100,0	100,0	

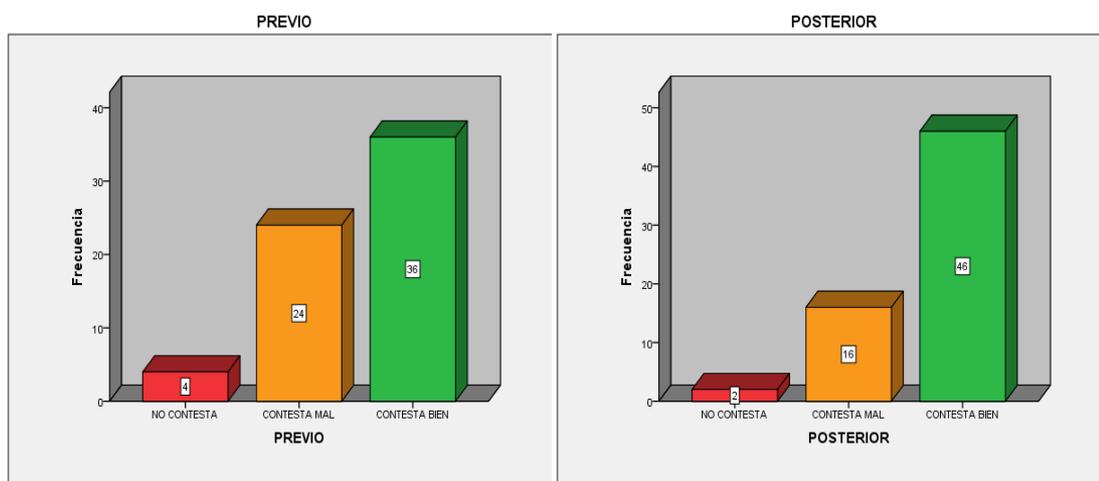


Gráfico 11. Resultado general de la encuesta de conocimiento sobre técnicas de animación recreativas, realizado a las maestras previo y posterior a la aplicación de la guía didáctica “nuevas formas de divertirse”

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el grafico N° 11, las maestras encuestadas previo a la aplicación de la guía didáctica, contestan bien un 56,30% de las preguntas de conocimiento sobre Técnicas de animación recreativas; mientras que posterior a la aplicación de la guía didáctica “Nuevas Formas de Divertirse, las maestras encuestadas responden bien un 71,90% de las preguntas

2. FICHA DE OBSERVACIÓN DE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS DESTINADAS A DETERMINAR EL NIVEL DE PARTICIPACIÓN Y MOTIVACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS PREVIO Y POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE LA GUIA DIDÁCTICA “ NUEVAS FORMAS DE DIVERTIRSE”

Tabla 12

ITEM 1. Propende el juego limpio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Pre					
Válido	Nada satisfactorio	25	12,1	12,2	12,2
	Poco satisfactorio	62	30,1	30,2	42,4
	Satisfactorio	113	54,9	55,1	97,6
	Muy satisfactorio	5	2,4	2,4	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
Post					
Válido	Nada satisfactorio	4	1,9	2,0	2,0
	poco satisfactorio	23	11,2	11,2	13,2
	sastisfactorio	150	72,8	73,2	86,3
	Muy satisfactorio	28	13,6	13,7	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

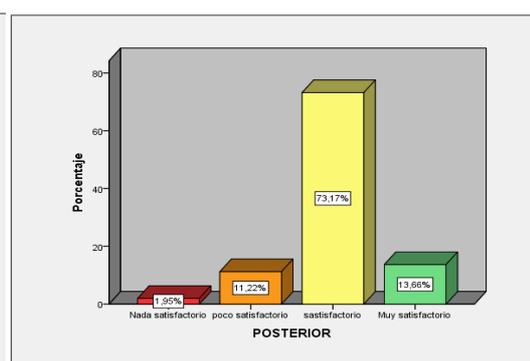
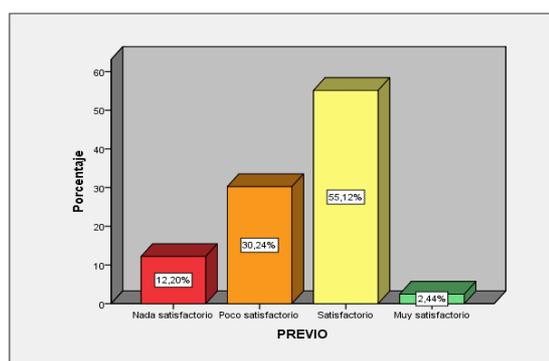


Gráfico 11. Propende el juego limpio

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 12, se observó que el 12.20% que equivale a 25 estudiantes previo a aplicar la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en técnicas de agrupamiento y posterior a la aplicación de la guía didáctica, el 1.95% que equivale a 4 estudiantes demuestran “nada satisfactorio”; el 30.24% previo que equivale a 62 estudiantes “poco satisfactorio”, y posterior el 11.2% que equivale a 23 estudiantes; el 51.12% previo que equivale a 113 estudiantes “satisfactorio”, y posterior el 11.2% que equivale a 23 estudiantes; el 2.44% previo que equivale a 5 estudiantes “muy satisfactorio”, y posterior el 13.66% que equivale a 28 estudiantes. Se puede apreciar que existe una gran cantidad de estudiantes que propenden el juego limpio posterior a la aplicación a la guía didáctica en la técnica de agrupamiento el porcentaje es mayor en el ítem “satisfactorio”

Tabla 11

ITEM N° 2: Guarda silencio cuando la actividad lo requiere

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	18	8,7	8,8	8,8
	Poco satisfactorio	100	48,5	48,8	57,6
	Satisfactorio	77	37,4	37,6	95,1
	Muy satisfactorio	10	4,9	4,9	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	5	2,4	2,4	2,4
	poco satisfactorio	26	12,6	12,7	15,1
	satisfactorio	144	69,9	70,2	85,4
	Muy satisfactorio	30	14,6	14,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

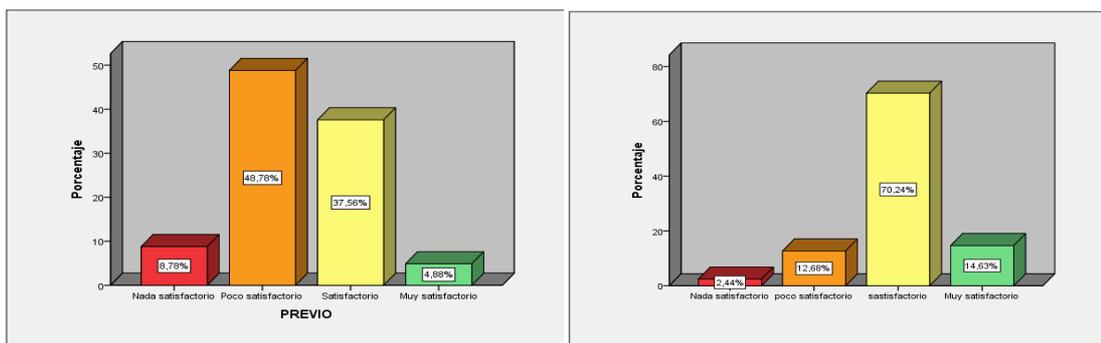


Gráfico 12. Guarda silencio cuando la actividad lo requiere

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 13, se observó que el 8,78% que equivale a 18 estudiantes previo a aplicar la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Guarda silencio cuando la actividad lo requiere” y posterior al aplicar la guía didáctica el 2,44% que equivale a 5 estudiantes; el 48,78% que equivale a 100 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 12,68% que equivale a 26 estudiantes; el 37,56% que equivale a 77 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 70,24% que equivale a 144 estudiantes; el 4,88% que equivale a 10 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 14,63% que equivale a 30 estudiantes. Posterior a la aplicación de la guía didáctica “Nuevas formas de Divertirse”, gran parte de los niños y niñas guardan silencio cuando la actividad lo requiere al aplicar la técnica de agrupamiento.

Tabla 12

ITEM 3: Imita a personajes descritos en la actividad

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	4	1,9	2,0	2,0
	Poco satisfactorio	72	35,0	35,1	37,1
	Satisfactorio	79	38,3	38,5	75,6
	Muy satisfactorio	50	24,3	24,4	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	8	3,9	3,9	3,9
	poco satisfactorio	20	9,7	9,8	13,7
	satisfactorio	148	71,8	72,2	85,9

Continua 

	Muy satisfactorio	29	14,1	14,1	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

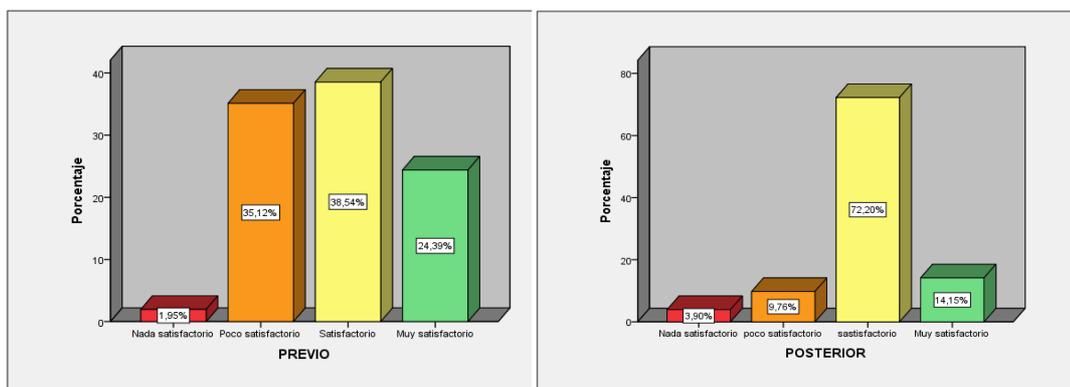


Gráfico 13. Imita a personajes descritos en la actividad

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 14, se observó que el 1,95% que equivale a 4 estudiantes previo a aplicar la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Imita a personajes descritos en la actividad” y posterior al aplicar la guía didáctica el 3,90% que equivale a 8 estudiantes; el 35,12% que equivale a 72 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 9,76% que equivale a 20 estudiantes; el 38,54% que equivale a 79 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 72,20% que equivale a 148 estudiantes; el 24,39% que equivale a 50 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 14,15% que equivale a 29 estudiantes. La mayoría de los estudiantes luego de aplicarles la guía didáctica “Nuevas formas de Divertirse”, en la técnica de escenificación imitan a personajes descritos en la actividad satisfactoriamente.

Tabla 13

ITEM 4. Se comunica con sus compañeros con facilidad

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	6	2,9	2,9	2,9
	Poco satisfactorio	13	6,3	6,3	9,3
	Satisfactorio	54	26,2	26,3	35,6
	Muy satisfactorio	132	64,1	64,4	100,0
	Total	205	99,5	100,0	

Continua

Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	9	4,4	4,4	4,4
	poco satisfactorio	13	6,3	6,3	10,7
	sastisfactorio	153	74,3	74,6	85,4
	Muy satisfactorio	30	14,6	14,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

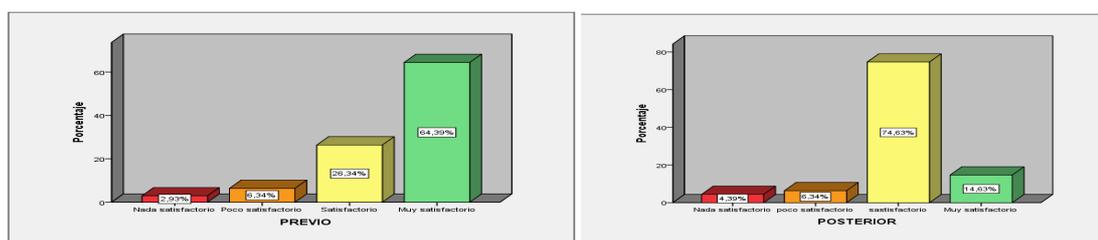


Gráfico 14. Se comunica con sus compañeros con facilidad

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 15, se observó que el 2,93% que equivale a 6 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Se comunica con sus compañeros con facilidad” y posterior al aplicar la guía didáctica el 4,39% que equivale a 9 estudiantes; el 6,34% que equivale a 13 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 6,34% que equivale a 13 estudiantes; el 26,34% que equivale a 54 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 74,63% que equivale a 153 estudiantes; el 64,29% que equivale a 132 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 14,63% que equivale a 30 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica “Nuevas formas de Divertirse” se puede observar en los estudiantes que en el ítem “Se comunica con sus compañeros con facilidad” en su mayoría muy satisfactoriamente, pero luego de aplicar la guía didáctica la mayoría de estudiantes se comunica con facilidad satisfactoriamente.

Tabla 14

ITEM 5. No tiene temor al presentarse

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	18	8,7	8,8	8,8
	Poco satisfactorio	50	24,3	24,4	33,2
	Satisfactorio	123	59,7	60,0	93,2
	Muy satisfactorio	14	6,8	6,8	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	3	1,5	1,5	1,5
	poco satisfactorio	24	11,7	11,7	13,2
	Sastisfactorio	147	71,4	71,7	84,9
	Muy satisfactorio	31	15,0	15,1	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		



Gráfico 15. No tiene temor al presentarse

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 16, se observó que el 8,78% que equivale a 18 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “No tiene temor al presentarse” y posterior al aplicar la guía didáctica el 1,46% que equivale a 3 estudiantes; el 24,39% que equivale a 50 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 11,71% que equivale a 24 estudiantes; el

60 % que equivale a 123 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 71.71 % que equivale a 147 estudiantes; el 6.83 % que equivale a 14 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 15.12 % que equivale a 31 estudiantes. Antes y después de aplicar la guía didáctica didáctica “Nuevas formas de Divertirse” se puede observar en los estudiantes que en el ítem “No tiene temor al presentarse” en su mayoría muy satisfactoriamente.

Tabla 15

ITEM 6 : Exterioriza sus gustos y preferencias

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	41	19,9	20,0	20,0
	Poco satisfactorio	56	27,2	27,3	47,3
	Satisfactorio	96	46,6	46,8	94,1
	Muy satisfactorio	12	5,8	5,9	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
Post.		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	4	1,9	2,0	2,0
	poco satisfactorio	20	9,7	9,8	11,7
	satisfactorio	151	73,3	73,7	85,4
	Muy satisfactorio	30	14,6	14,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

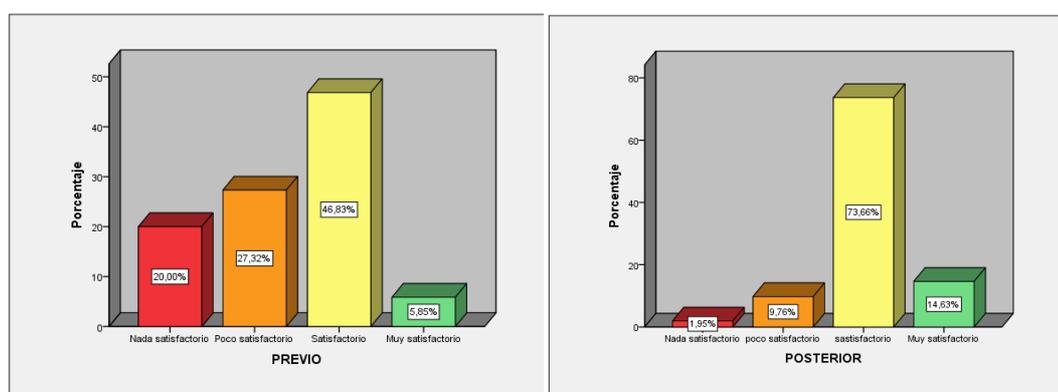


Gráfico 16. Exterioriza sus gustos y preferencias

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el grafico N° 17, se observo que el 20% que equivale a 41 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Exterioriza sus gustos y preferencias ” y posterior al aplicar la guía didáctica el 1.92 % que equivale a 4 estudiantes; el 27.32 % que equivale a 56 estudiantes “ poco satisfactorio” y posterior el 9.76 % que equivale a 20 estudiantes; el 46.83 % que equivale a 96 estudiantes “ satisfactorio” y posterior el 73.66 % que equivale a 151 estudiantes; el 5.85 % que equivale a 12 estudiantes “ muy satisfactorio” y posterior el 14.63 % que equivale a 30 estudiantes. Antes y despues de aplicar la guía didáctica “Nuevas formas de Divertirse” se puede observar en los estudiantes que en el ítem “Exterioriza sus gustos y preferencias ” en su mayoría lo demuestran satisfactoriamente.

Tabla 16

ITEM 7. Vence la apatía durante la actividad

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	39	18,9	19,0	19,0
	Poco satisfactorio	56	27,2	27,3	46,3
	Satisfactorio	104	50,5	50,7	97,1
	Muy satisfactorio	6	2,9	2,9	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	3	1,5	1,5	1,5
	poco satisfactorio	20	9,7	9,8	11,2
	satisfactorio	151	73,3	73,7	84,9
	Muy satisfactorio	31	15,0	15,1	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		



Gráfico 17. Vence la apatía durante la actividad

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 18, se observó que el 19.02% que equivale a 39 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Vence la apatía durante la actividad” y posterior al aplicar la guía didáctica el 1.46% que equivale a 3 estudiantes; el 27.32% que equivale a 56 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 9.76% que equivale a 20 estudiantes; el 50.73% que equivale a 104 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 73.66% que equivale a 51 estudiantes; el 2.93% que equivale a 6 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 15.12% que equivale a 31 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar en los estudiantes que en el ítem “Vence la apatía durante la actividad” la mitad de ellos lo demuestran satisfactoriamente, pero luego de aplicar la guía didáctica más de la mitad del grupo lo siguen demostrando satisfactoriamente.

Tabla 17

ITEM 8. Ejecuta movimientos finos y gruesos

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	6	2,9	2,9	2,9
	Poco satisfactorio	27	13,1	13,2	16,1
	Satisfactorio	119	57,8	58,0	74,1
	Muy satisfactorio	53	25,7	25,9	100,0

Continua

	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	4	1,9	2,0	2,0
	poco satisfactorio	18	8,7	8,8	10,7
	satisfactorio	154	74,8	75,1	85,9
	Muy satisfactorio	29	14,1	14,1	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

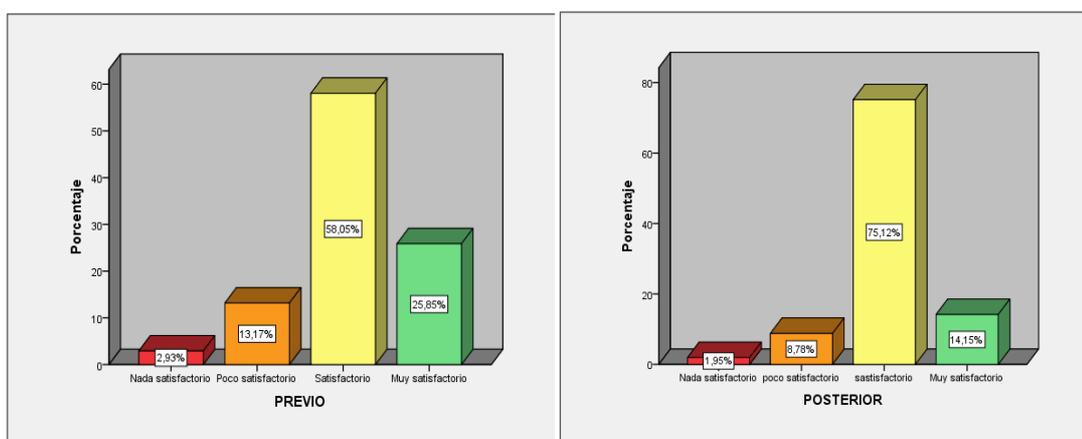


Gráfico 18. Ejecuta movimientos finos y gruesos

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 19, se observó que el 2,93% que equivale a 6 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Ejecuta movimientos finos y gruesos” y posterior al aplicar la guía didáctica el 1,95% que equivale a 4 estudiantes; el 13,17% que equivale a 27 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 8,78% que equivale a 18 estudiantes; el 58,05% que equivale a 119 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 75,12% que equivale a 154 estudiantes; el 25,85% que equivale a 53 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 14,15% que equivale a 29 estudiantes. Antes y después de aplicar la guía didáctica se puede observar en los estudiantes que en el ítem “Vence la apatía durante la actividad” que más de la mitad de ellos lo demuestran satisfactoriamente.

Tabla 18

ITEM N° 9 : Adquiere aprendizajes y los pone en práctica

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	38	18,4	18,5	18,5
	Poco satisfactorio	67	32,5	32,7	51,2
	Satisfactorio	94	45,6	45,9	97,1
	Muy satisfactorio	6	2,9	2,9	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	2	1,0	1,0	1,0
	poco satisfactorio	20	9,7	9,8	10,7
	satisfactorio	153	74,3	74,6	85,4
	Muy satisfactorio	30	14,6	14,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		



Gráfico 19. Adquiere aprendizajes y los pone en práctica

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 20, se observó que el 18,54% que equivale a 38 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Adquiere aprendizajes y los pone en práctica” y posterior al aplicar la guía didáctica el 0,98% que equivale a 2 estudiantes; el 32,68% que equivale a 67 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 9,76% que equivale a 20 estudiantes; el 45,85% que equivale a 94 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 74,63% que equivale a 153 estudiantes; el 2,93% que equivale

a 6 estudiantes “ muy satisfactorio” y posterior el 14.63 % que equivale a 30 estudiantes. Antes y de aplicar la guía didáctica se puede observar que menos de la mitad de los estudiantes en el ítem “Vence la apatía durante la actividad” lo demuestran satisfactoriamente y luego de aplicar la guía didáctica, la mayoría de los estudiantes lo demuestran satisfactoriamente.

Tabla 19

ITEM 10. Pone atención a las consignas durante las actividades

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	22	10,7	10,7	10,7
	Poco satisfactorio	75	36,4	36,6	47,3
	Satisfactorio	97	47,1	47,3	94,6
	Muy satisfactorio	11	5,3	5,4	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	3	1,5	1,5	1,5
	poco satisfactorio	25	12,1	12,2	13,7
	satisfactorio	145	70,4	70,7	84,4
	Muy satisfactorio	32	15,5	15,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		



Gráfico 20. Pone atención a las consignas durante las actividades

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 21, se observó que el 10.73% que equivale a 22 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem

“Pone atención a las consignas durante las actividades ” y posterior al aplicar la guía didáctica el 1.46 % que equivale a 3 estudiantes; el 36.59 % que equivale a 75 estudiantes “ poco satisfactorio” y posterior el 12.20 % que equivale a 25 estudiantes; el 47.32 % que equivale a 97 estudiantes “ satisfactorio” y posterior el 70.73 % que equivale a 145 estudiantes; el 5.37 % que equivale a 11 estudiantes “ muy satisfactorio” y posterior el 15.61% que equivale a 32 estudiantes. Antes y de aplicar la guía didáctica se puede observar que la mayoría de los estudiantes en el ítem “Pone atención a las consignas durante las actividades ” lo demuestran poco satisfactoriamente y satisfactoriamente, luego de aplicar la guía didáctica, la mayoría de los estudiantes lo demuestran satisfactoriamente.

Tabla 20

ITEM 11: Celebra el triunfo en equipo

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	72	35,0	35,1	35,1
	Poco satisfactorio	27	13,1	13,2	48,3
	Satisfactorio	85	41,3	41,5	89,8
	Muy satisfactorio	21	10,2	10,2	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	5	2,4	2,4	2,4
	poco satisfactorio	22	10,7	10,7	13,2
	sastisfactorio	146	70,9	71,2	84,4
	Muy satisfactorio	32	15,5	15,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

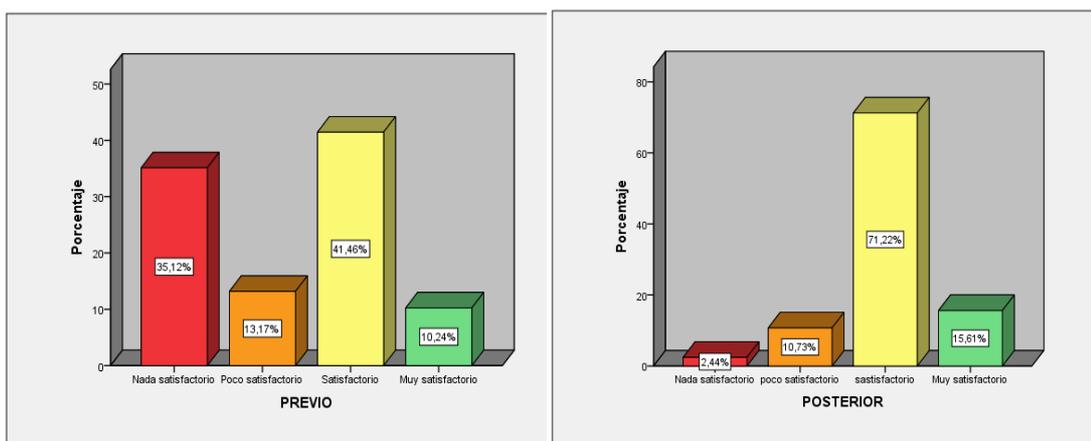


Gráfico 21. Celebra el triunfo en equipo

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 22, se observó que el 35,12% que equivale a 72 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Celebra el triunfo en equipo” y posterior al aplicar la guía didáctica el 2,44% que equivale a 5 estudiantes; el 13,17% que equivale a 27 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 10,73% que equivale a 22 estudiantes; el 41,46% que equivale a 85 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 71,22% que equivale a 146 estudiantes; el 10,24% que equivale a 21 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 15,61% que equivale a 32 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar que una gran parte de los estudiantes en el ítem “Celebra el triunfo en equipo” lo demuestran de manera nada satisfactoria y satisfactoriamente, luego de aplicar la guía didáctica, la mayoría de los estudiantes lo demuestran satisfactoriamente.

Tabla 21

ITEM 12. Participa de las canciones con frases adaptadas para su edad

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	30	14,6	14,6	14,6
	Poco satisfactorio	125	60,7	61,0	75,6
	Satisfactorio	37	18,0	18,0	93,7
	Muy satisfactorio	13	6,3	6,3	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

Continua

	Post.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	poco satisfactorio	3	1,5	1,5	1,5
	sastisfactorio	172	83,5	83,9	85,4
	Muy satisfactorio	30	14,6	14,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

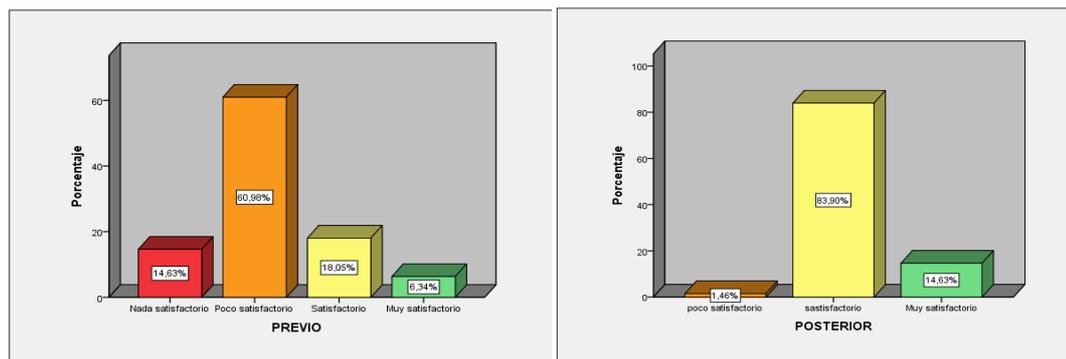


Gráfico 22. Participa de las canciones con frases adaptadas para su Edad.

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 23, se observó que el 14,63% que equivale a 30 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Participa de las canciones con frases adaptadas para su edad” el 60,98% que equivale a 125 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 10,73% que equivale a 3 estudiantes; el 18,05% que equivale a 37 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 71,22% que equivale a 172 estudiantes; el 6,34% que equivale a 13 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 15,61% que equivale a 30 estudiantes. Antes y de aplicar la guía didáctica se puede observar que la mayoría de los estudiantes en el ítem “Participa de las canciones con frases adaptadas para su edad” lo demuestran de manera poco satisfactoria, luego de aplicar la guía didáctica, la mayoría de los estudiantes lo demuestran satisfactoriamente.

2. FICHA DE OBSERVACIÓN “AMBIENTE ESCOLAR” PARA VERIFICAR EL NIVEL DE SOCIABILIZACIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y

NIÑAS , PREVIO Y POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE LA GUIA DIDÁCTICA “ NUEVAS FORMAS DE DIVERTIRSE”

Tabla 22

ITEM 1: Demuestra adaptación y socializa con las personas del entorno

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	8	3,9	3,9	3,9
	Poco satisfactorio	79	38,3	38,5	42,4
	Satisfactorio	80	38,8	39,0	81,5
	Muy satisfactorio	38	18,4	18,5	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	3	1,5	1,5	1,5
	Poco satisfactorio	30	14,6	14,6	16,1
	Satisfactorio	121	58,7	59,0	75,1
	Muy satisfactorio	51	24,8	24,9	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

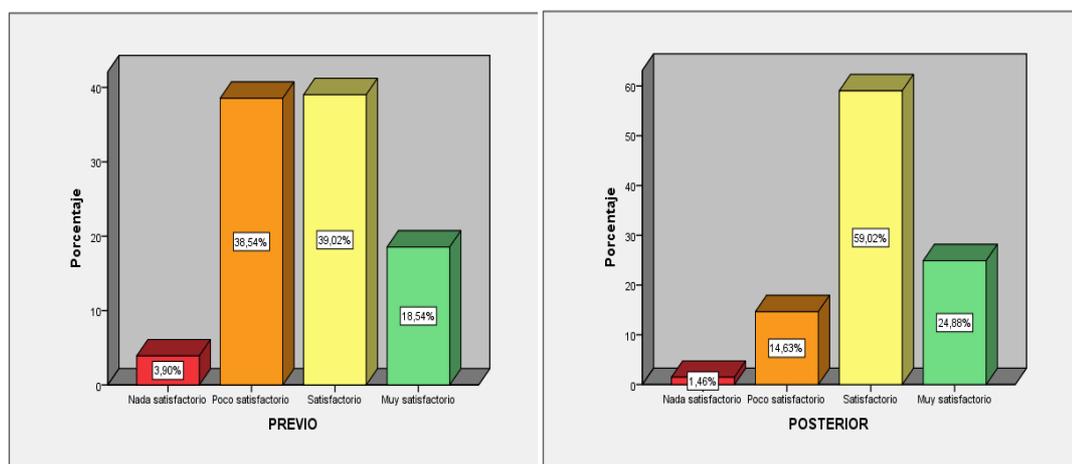


Gráfico 23. Demuestra adaptación y socializa con las personas del entorno

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 24, se observó que el 3.90% que equivale a 8 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Demuestra adaptación y socializa con las personas del entorno ” y posterior al aplicar la guía didáctica el 1.46 % que equivale a 3 estudiantes; el 38.54 % que equivale a 79 estudiantes “ poco satisfactorio” y posterior el 14.63 % que equivale a 25 estudiantes; el 39.02 % que equivale a 80 estudiantes “ satisfactorio” y posterior el 59.02 % que equivale a 121 estudiantes; el 18.54 % que equivale a 38 estudiantes “ muy satisfactorio” y posterior el 24.88% que equivale a 51 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar que la mayoría de los estudiantes en el ítem “Demuestra adaptación y socializa con las personas del entorno” lo demuestran poco satisfactoriamente y satisfactoriamente, luego de aplicar la guía didáctica, la mayoría de los estudiantes lo demuestran satisfactoriamente.

Tabla 23

ITEM 2. Participa activamente y se relaciona con sus compañeros

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	9	4,4	4,4	4,4
	Poco satisfactorio	67	32,5	32,7	37,1
	Satisfactorio	81	39,3	39,5	76,6
	Muy satisfactorio	48	23,3	23,4	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
Post		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	5	2,4	2,4	2,4
	Poco satisfactorio	56	27,2	27,3	29,8
	Satisfactorio	72	35,0	35,1	64,9
	Muy satisfactorio	72	35,0	35,1	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

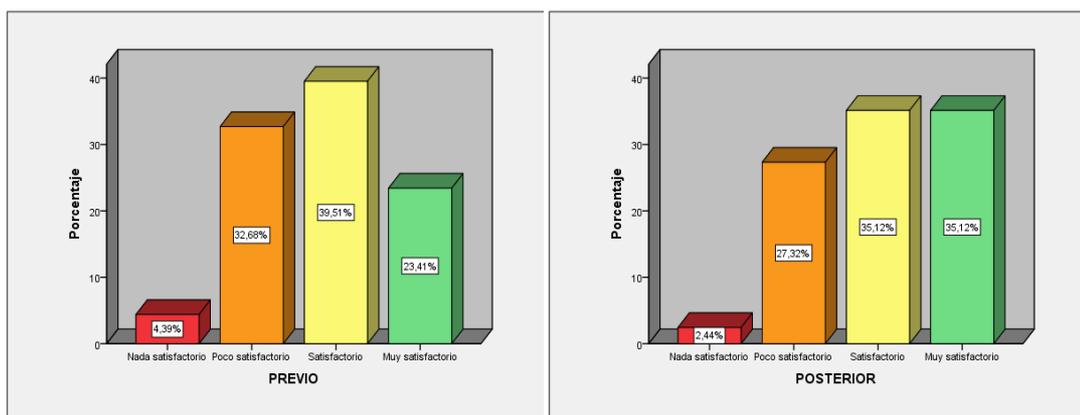


Gráfico 245. Participa activamente y se relaciona con sus compañeros

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 25, se observó que el 4,39% que equivale a 9 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Participa activamente y se relaciona con sus compañeros” y posterior al aplicar la guía didáctica el 2,44% que equivale a 5 estudiantes; el 32,68% que equivale a 67 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 27,32% que equivale a 56 estudiantes; el 39,51% que equivale a 81 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 35,12% que equivale a 72 estudiantes; el 23,41% que equivale a 48 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 35,12% que equivale a 72 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar que gran parte de los estudiantes en el ítem “Participa activamente y se relaciona con sus compañeros” lo demuestran poco satisfactoriamente y satisfactoriamente, luego de aplicar la guía didáctica, la mayoría de los estudiantes lo demuestran satisfactoria y muy satisfactoriamente.

Tabla 24

ITEM 3. Dialoga con sus compañeros y maestra

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	25	12,1	12,2	12,2
	Poco satisfactorio	97	47,1	47,3	59,5
	Satisfactorio	51	24,8	24,9	84,4
	Muy satisfactorio	32	15,5	15,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		

Continua

Total		206	100,0		
	Post	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	2	1,0	1,0	1,0
	Poco satisfactorio	16	7,8	7,8	8,8
	Satisfactorio	140	68,0	68,3	77,1
	Muy satisfactorio	47	22,8	22,9	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

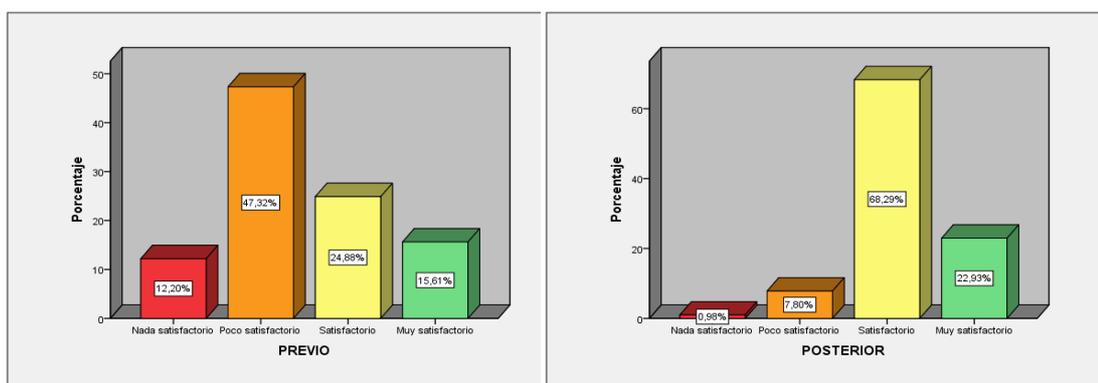


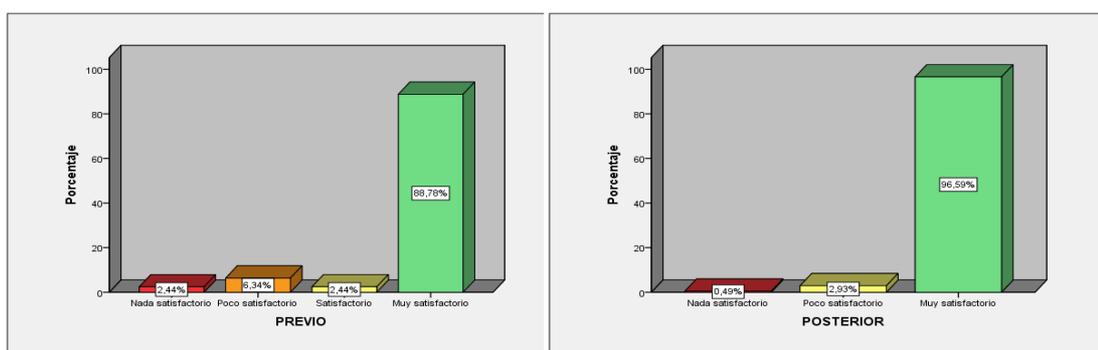
Gráfico 25. Dialoga con sus compañeros y maestra

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 26, se observó que el 12,20% que equivale a 25 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Dialoga con sus compañeros y maestra ” y posterior al aplicar la guía didáctica el 0,098 % que equivale a 2 estudiantes; el 47,32 % que equivale a 97 estudiantes “ poco satisfactorio” y posterior el 7,80 % que equivale a 16 estudiantes; el 24,88 % que equivale a 51 estudiantes “ satisfactorio” y posterior el 68,29 % que equivale a 140 estudiantes; el 15,61 % que equivale a 32 estudiantes “ muy satisfactorio” y posterior el 22,93% que equivale a 47 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar que gran parte de los estudiantes en el ítem “Dialoga con sus compañeros y maestra ” lo demuestran poco satisfactorio, luego de aplicar la guía didáctica, la mayoría de los estudiantes lo demuestran satisfactoriamente.

Tabla 25

ITEM 4: No discrimina a sus compañeros por su etnia

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	5	2,4	2,4	2,4
	Poco satisfactorio	13	6,3	6,3	8,8
	Satisfactorio	5	2,4	2,4	11,2
	Muy satisfactorio	182	88,3	88,8	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	1	,5	,5	,5
	Poco satisfactorio	6	2,9	2,9	3,4
	Muy satisfactorio	198	96,1	96,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

**Gráfico 26. No discrimina a sus compañeros por su etnia**

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 27, se observó que el 2,44% que equivale a 5 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “No discrimina a sus compañeros por su etnia” y posterior al aplicar la guía didáctica el 0,49% que equivale a 1 estudiante; el 6,34% que equivale a 13 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 2,93% que equivale a 6 estudiantes; el 2,44% que equivale a 5 estudiantes “satisfactorio”; el 88,78% que equivale a 182 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 96,56%

que equivale a 198 estudiantes. Antes y luego de aplicar la guía didáctica se puede observar que gran parte de los estudiantes en el ítem “No discrimina a sus compañeros por su etnia ” lo demuestran muy satisfactoriamente.

Tabla 26

ITEM N° 5: Consigue integrarse en pequeños grupos de juego

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	6	2,9	2,9	2,9
	Poco satisfactorio	22	10,7	10,7	13,7
	Satisfactorio	131	63,6	63,9	77,6
	Muy satisfactorio	46	22,3	22,4	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	3	1,5	1,5	1,5
	Poco satisfactorio	16	7,8	7,8	9,3
	Satisfactorio	109	52,9	53,2	62,4
	Muy satisfactorio	77	37,4	37,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

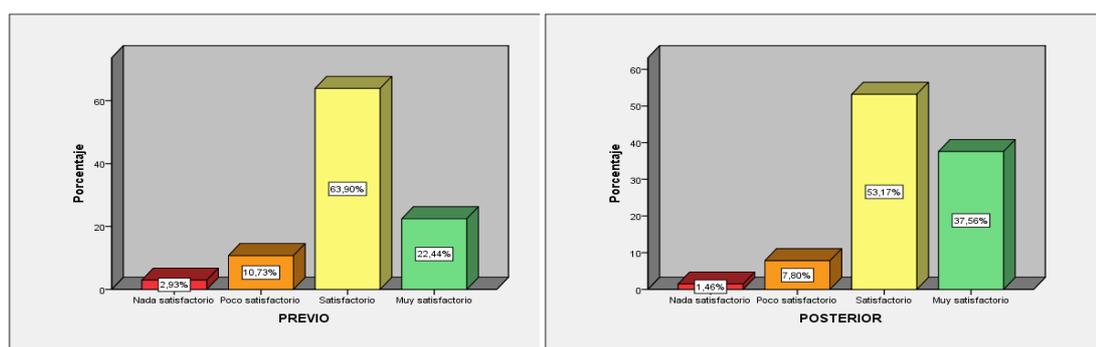


Gráfico 27. Consigue integrarse en pequeños grupos de juego

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 28, se observó que el 2,93% que equivale a 6 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “: Consigue integrarse en pequeños grupos de juego ” y posterior al aplicar la

guía didáctica el 1,46 % que equivale a 3 estudiantes; el 10.73 % que equivale a 22 estudiantes “ poco satisfactorio” y posterior el 7.80 % que equivale a 16 estudiantes; el 63.90 % que equivale a 131 estudiantes “ satisfactorio” y posterior el 53.17 % que equivale a 109 estudiantes; el 22.44 % que equivale a 46 estudiantes “ muy satisfactorio” y posterior el 37.56% que equivale a 77 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar que gran parte de los estudiantes en el ítem “: Consigue integrarse en pequeños grupos de juego ” lo demuestran satisfactoriamente, luego de aplicar la guía didáctica, la mayoría de los estudiantes lo demuestran satisfactoria y muy satisfactoriamente

Tabla 27

ITEM 6: Le gusta terminar lo que comienza

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	13	6,3	6,3	6,3
	Poco satisfactorio	51	24,8	24,9	31,2
	Satisfactorio	86	41,7	42,0	73,2
	Muy satisfactorio	55	26,7	26,8	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
Post.		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	7	3,4	3,4	3,4
	Poco satisfactorio	11	5,3	5,4	8,8
	Satisfactorio	132	64,1	64,4	73,2
	Muy satisfactorio	55	26,7	26,8	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

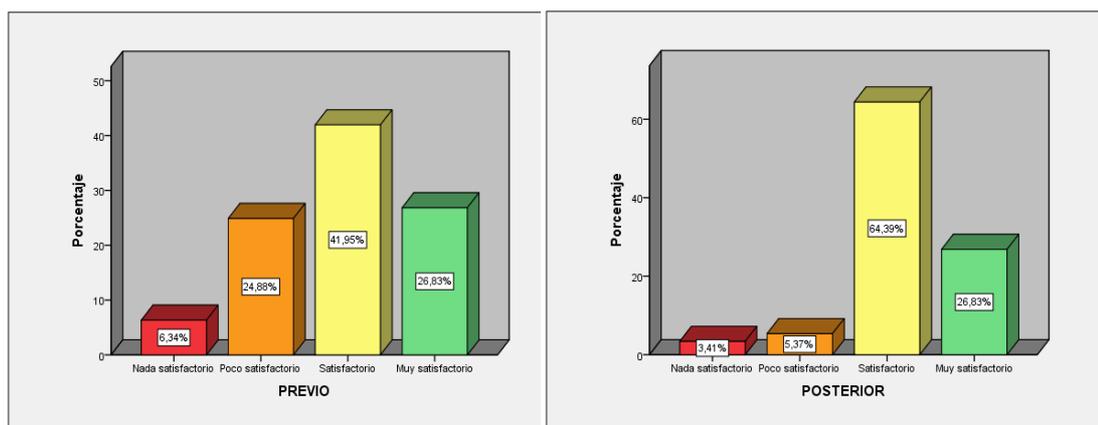


Gráfico 28. Le gusta terminar lo que comienza

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 29, se observó que el 6,34% que equivale a 13 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Le gusta terminar lo que comienza” y posterior al aplicar la guía didáctica el 3,41% que equivale a 13 estudiantes; el 24,88% que equivale a 51 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 5,37% que equivale a 51 estudiantes; el 41,95% que equivale a 86 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 64,39% que equivale a 86 estudiantes; el 26,83% que equivale a 55 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 26,83% que equivale a 55 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar que una parte de los estudiantes en el ítem “Le gusta terminar lo que comienza” lo demuestran poco satisfactorio, satisfactorio y muy satisfactorio, luego de aplicar la guía didáctica, la mayoría de los estudiantes lo demuestran satisfactorio y muy satisfactorio.

Tabla 28

ITEM 7. Se motiva para realizar actividades dirigidas y autónomas

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	6	2,9	2,9	2,9
	Poco satisfactorio	114	55,3	55,6	58,5

Continua

	Satisfactorio	58	28,2	28,3	86,8
	Muy satisfactorio	27	13,1	13,2	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	1	,5	,5	,5
	Poco satisfactorio	84	40,8	41,0	41,5
	Satisfactorio	98	47,6	47,8	89,3
	Muy satisfactorio	22	10,7	10,7	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

Gráfico 29. Se motiva para realizar actividades dirigidas y autónomas

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 30, se observó que el 2.93% que equivale a 6 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Se motiva para realizar actividades dirigidas y autónomas” y posterior al aplicar la guía didáctica el 0.49 % que equivale a 1 estudiante; el 55.61 % que equivale a 114 estudiantes “ poco satisfactorio” y posterior el 40.98 % que equivale a 84 estudiantes; el 28.29 % que equivale a 58 estudiantes “ satisfactorio” y posterior el 47.80 % que equivale a 98 estudiantes; el 13.17

Tabla 29

ITEM 8: Expresa sus emociones y sentimientos

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	20	9,7	9,8	9,8
	Poco satisfactorio	94	45,6	45,9	55,6
	Satisfactorio	70	34,0	34,1	89,8
	Muy satisfactorio	21	10,2	10,2	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
Post		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	13	6,3	6,3	6,3
	Poco satisfactorio	55	26,7	26,8	33,2
	Satisfactorio	120	58,3	58,5	91,7
	Muy satisfactorio	17	8,3	8,3	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

Gráfico 30 Expresa sus emociones y sentimientos

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el grafico N° 31, se observo que el 9.76% que equivale a 20 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “: Expresa sus emociones y sentimientos ” y posterior al aplicar la guía didáctica el 6.34 % que equivale a 13 estudiantes; el 45.85% que equivale a 94 estudiantes “ poco satisfactorio” y posterior el 26.83% que equivale a 55 estudiantes; el 34.15% que equivale a 70 estudiantes “ satisfactorio” y posterior el 58.54 % que equivale a 120 estudiantes; el 10.24 % que equivale

a 21 estudiantes “ muy satisfactorio” y posterior el 8.29% que equivale a 17 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar que una gran parte de los estudiantes en el ítem “: Expresa sus emociones y sentimientos ” lo demuestran poco satisfactorio y satisfactorio, luego de aplicar la guía didáctica, una gran parte de los estudiantes lo demuestran satisfactorio.

Tabla 30

ITEM 9: Soluciona sus problemas

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	11	5,3	5,4	5,4
	Poco satisfactorio	64	31,1	31,2	36,6
	Satisfactorio	83	40,3	40,5	77,1
	Muy satisfactorio	47	22,8	22,9	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
Post		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	8	3,9	3,9	3,9
	Poco satisfactorio	12	5,8	5,9	9,8
	Satisfactorio	127	61,7	62,0	71,7
	Muy satisfactorio	58	28,2	28,3	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

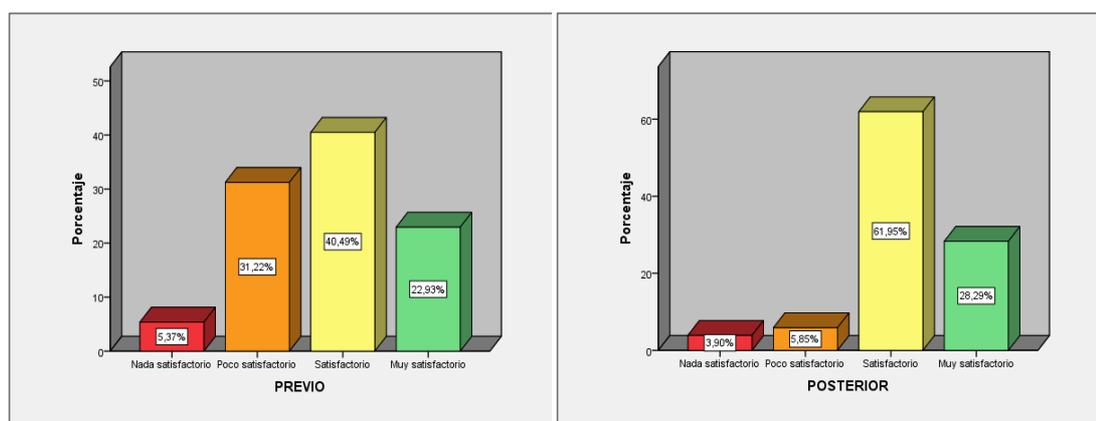


Gráfico 31. Soluciona sus problemas

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 32, se observó que el 5.37% que equivale a 11 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Soluciona sus problemas” y posterior al aplicar la guía didáctica el 3.90 % que equivale a 8 estudiantes; el 31.22% que equivale a 64 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 5.85% que equivale a 12 estudiantes; el 40.49% que equivale a 83 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 61.95 % que equivale a 127 estudiantes; el 22.93 % que equivale a 47 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 28.29% que equivale a 58 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar un grupo de los estudiantes en el ítem “Soluciona sus problemas” lo demuestran poco satisfactorio y satisfactorio, muy satisfactorio, luego de aplicar la guía didáctica, una gran parte de los estudiantes lo demuestran muy satisfactorio, y en su mayoría lo demuestran muy satisfactorio.

Tabla 31

ITEM 10: Acude solo/a al baño

Pre		Frecuencia	Porcenta je	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	3	1,5	1,5	1,5
	Poco satisfactorio	5	2,4	2,4	3,9
	Satisfactorio	14	6,8	6,8	10,7
	Muy satisfactorio	183	88,8	89,3	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
Post		Frecuencia	Porcenta je	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco satisfactorio	1	,5	,5	,5
	Satisfactorio	4	1,9	2,0	2,4
	Muy satisfactorio	200	97,1	97,6	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

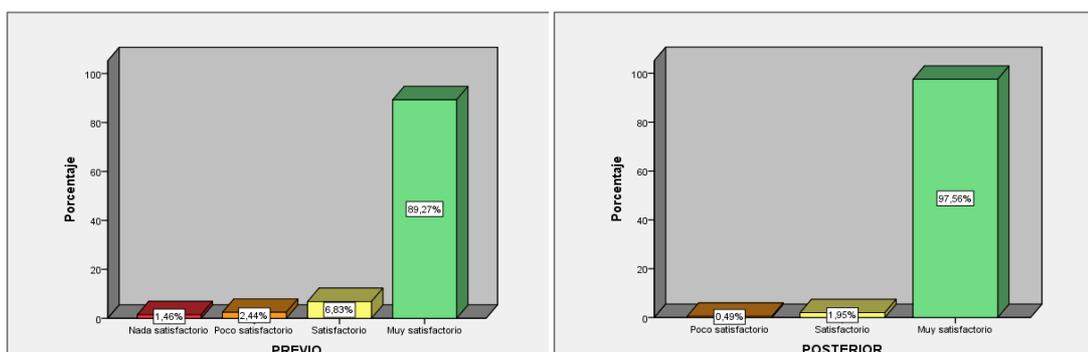


Gráfico 32. Acude solo/a al baño

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el grafico N° 33, se observo que el 1.46% que equivale a 3 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “: Acude solo/a al baño ” ; el 2.44% que equivale a 5 estudiantes “ poco satisfactorio” y posterior el 0.49% que equivale a 1 estudiante; el 6.83% que equivale a 14 estudiantes “ satisfactorio” y posterior el 1.95 % que equivale a 4 estudiantes; el 89.27% que equivale a 183 estudiantes “ muy satisfactorio” y posterior el 97.56% que equivale a 200 estudiantes. Antes y despues de aplicar la guía didáctica se puede observar que la mayoría de los estudiantes en el ítem “ Acude solo/a al baño” lo hacen muy satisfactoriamente.

Tabla 32

ITEM 11: Se muestra protector con los compañeros de juego

	Pre	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	13	6,3	6,3	6,3
	Poco satisfactorio	136	66,0	66,3	72,7
	Satisfactorio	46	22,3	22,4	95,1
	Muy satisfactorio	10	4,9	4,9	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
	Post	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	3	1,5	1,5	1,5
	Poco satisfactorio	132	64,1	64,4	65,9
	Satisfactorio	54	26,2	26,3	

Continua →

PREVIO

Categoría	Porcentaje
Nada satisfactorio	6,34%
Poco satisfactorio	22,44%
Satisfactorio	4,88%
Muy satisfactorio	89,27%

POSTERIOR

Categoría	Porcentaje
Nada satisfactorio	1,46%
Poco satisfactorio	26,34%
Satisfactorio	7,80%
Muy satisfactorio	64,40%

	Muy satisfactorio	16	7,8	7,8	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

Gráfico 33. Se muestra protector con los compañeros de juego

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el grafico N° 34, se observo que el 6.34% que equivale a 13 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Se muestra protector con los compañeros de juego ” y posterior al aplicar la guía didáctica el 1.46 % que equivale a 3 estudiantes; el 66.34% que equivale a 136 estudiantes “ poco satisfactorio” y posterior el 64.39% que equivale a 132 estudiantes; el 22.44% que equivale a 46 estudiantes “ satisfactorio” y posterior el 26.34 % que equivale a 54 estudiantes; el 4,88 % que equivale a 10 estudiantes “ muy satisfactorio” y posterior el 7.80% que equivale a 10 estudiantes. Antes y despues de aplicar la guía didáctica se puede observar que la mayoría de los estudiantes en el ítem “Se muestra protector con los compañeros de juego” lo demuestran poco satisfactorio y satisfactorio

Tabla 33

ITEM 12: Se adapta al horario de entrada y salida de la institución

Pre		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada satisfactorio	8	3,9	3,9	3,9
	Poco satisfactorio	28	13,6	13,7	17,6
	Satisfactorio	149	72,3	72,7	90,2
	Muy satisfactorio	20	9,7	9,8	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		
Post		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco satisfactorio	3	1,5	1,5	1,5
	Satisfactorio	31	15,0	15,1	16,6
	Muy satisfactorio	171	83,0	83,4	100,0
	Total	205	99,5	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,5		
Total		206	100,0		

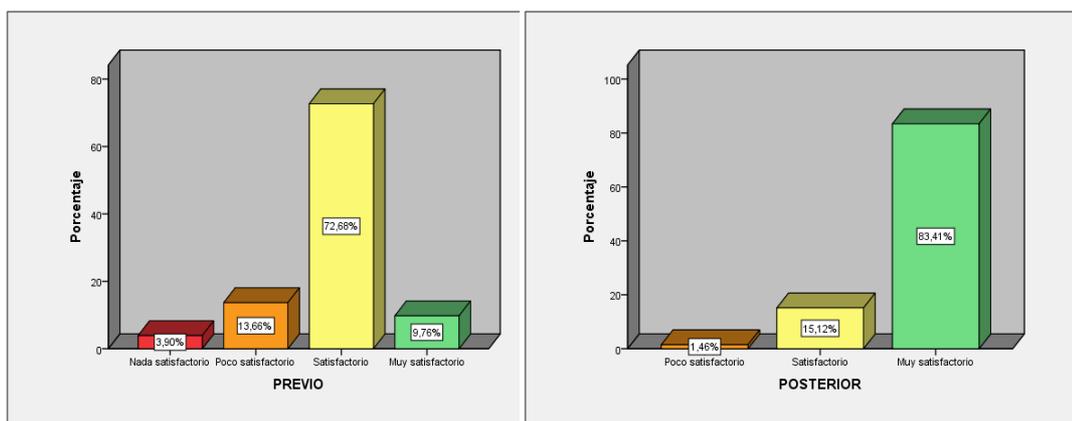


Gráfico 34. Se adapta al horario de entrada y salida de la institución

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 35, se observó que el 3,90% que equivale a 8 estudiantes previo a la aplicación de la guía didáctica demuestran “nada satisfactorio” en el ítem “Se adapta al horario de entrada y salida de la institución” y posterior al aplicar la guía didáctica; el 13,66% que equivale a 28 estudiantes “poco satisfactorio” y posterior el 1,46% que equivale a 3 estudiantes; el 72,68% que equivale a 149 estudiantes “satisfactorio” y posterior el 15,12% que equivale a 31 estudiantes; el 9,76% que equivale a 20 estudiantes “muy satisfactorio” y posterior el 83,41% que equivale a 171 estudiantes. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar que la mayoría de los estudiantes en el ítem “Se

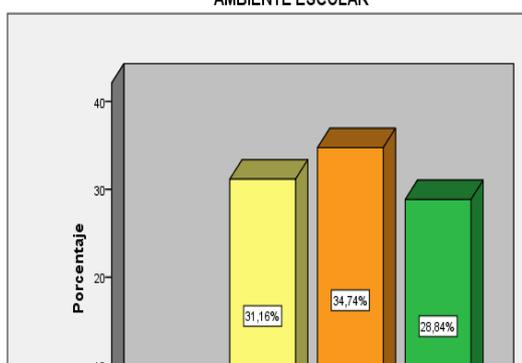
adapta al horario de entrada y salida de la institución ” lo demuestran satisfactorio, y luego de aplicar la guía didáctica, la mayoría de los estudiantes lo demuestran muy satisfactorio.

3. RESULTADO GENERAL DE LA FICHA DE OBSERVACION DE AMBIENTE ESOLAR, PREVIO Y POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE LA GUIA DIDACTICA “NUEVAS FORMAS DE DIVERTIRSE”

Tabla 34: AMBIENTE ESCOLAR

PREVIO		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	129	5,2	5,2	5,2
	SATISFACTORIO				
	POCO	766	31,1	31,2	36,4
	SATISFACTORIO				
	SATISFACTORIO	854	34,7	34,7	71,2
MUY	SATISFACTORIO	709	28,8	28,8	100,0
	SATISFACTORIO				
Total		2458	99,8	100,0	
Perdidos	Sistema	5	,2		
Total		2463	100,0		
POSTERIOR		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	51	2,1	2,1	2,1
	SATISFACTORIO				
	POCO	462	18,8	18,8	20,8
	SATISFACTORIO				
	SATISFACTORIO	966	39,2	39,2	60,0
MUY	SATISFACTORIO	984	40,0	40,0	100,0
	SATISFACTORIO				
Total		2463	100,0	100,0	

AMBIENTE ESCOLAR



AMBIENTE ESCOLAR

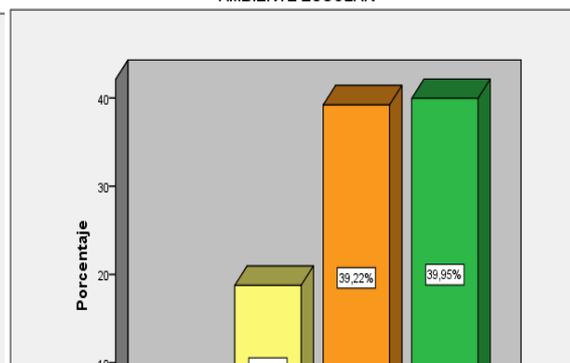


Gráfico 35. AMBIENTE ESCOLAR GENERAL

DESCRIPCIÓN: Analizando la comparación que se presenta en el gráfico N° 36, se observó que previo a la aplicación de la guía didáctica un 28,84% de estudiantes demuestran “muy satisfactorio”, el 34,74% demuestran “satisfactorio”, el 31,16% demuestran “poco satisfactorio”, mientras que el 5,25% de estudiantes demuestran “nada satisfactorio” y posterior al aplicar la guía didáctica; el 39,95% de los estudiantes demuestran “muy satisfactorio”, el 39,22% demuestran “satisfactorio”, el 18,78 demuestran “poco satisfactorio” mientras que el 2,07 demuestran “nada satisfactorio”. Antes de aplicar la guía didáctica se puede observar que la mayoría de los estudiantes se encuentran un nivel satisfactorio en lo que respecta a todos los ítem que corresponden al AMBIENTE ESCOLAR, mientras que posterior a la aplicación de la guía didáctica los estudiantes se encuentran en un nivel muy satisfactorio en todos los ítems del AMBIENTE ESCOLAR.

4. RESULTADOS DE LA COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

Se ha llevado a cabo mediante la prueba de Spearman por ser variables categóricas ordinales y para ello he realizado el siguiente procedimiento

Formulamos la H_o y la H_i

4.1. Hipotesis Nula (H_o)

$H_0: r_{XY} = 0$ No existe correlación positiva alta entre las Técnicas de Animación Recreativas y el Ambiente Escolar del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Riobamba”

4.2. Hipotesis de trabajo (H_i)

$H_i: r_{XY} = 0$ Existe correlación positiva alta entre las Técnicas de Animación Recreativas y el Ambiente Escolar del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Riobamba”

4.3. Asumimos el nivel de significancia de la prueba

El nivel de significación de la prueba fue de 5% (0.05)

Tabla 35

			TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS	AMBIENTE ESCOLAR
Rho de Spearman	TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS	Coeficiente de correlación	1,000	,811**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	205	205
	AMBIENTE ESCOLAR	Coeficiente de correlación	,811**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	205	205

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

4.4. INTERPRETACIÓN FINAL

El resultado del coeficiente de correlación de spearman es igual a ,811 lo que de acuerdo a la tabla de interpretación que puede tener una variación de entre -1.00 a mas 1.00 por lo que se determina que existe una correlación positiva moderada fuerte de la variable independiente “Técnicas de animación Recreativa” sobre la variable dependiente “Ambiente Escolar” y de acuerdo a los resultados de correlación de Spearman donde indica con el valor (sig= 0.000) es menor que 0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis de trabajo (H_i)

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES.

- Tomando en cuenta los análisis realizados y los resultados encontrados llego a las siguientes conclusiones:
- En la Unidad Educativa “Riobamba” de la parroquia Lizarzaburu del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo en el Año de Educación básica durante el primer quimestre de año lectivo 2014- 2015, no aplican técnicas de animación recreativas en sus labores cotidianas, por falta de conocimiento de las mismas.
- Luego de la aplicación de la guía didáctica “NUEVAS FORMAS DE DIVERTIRSE” existió un porcentaje considerable de maestras que tuvieron buena predisposición para aplicar y adquirir nuevos conocimientos sobre las técnicas de animación recreativas.
- Las técnicas de animación recreativa como herramienta educativa motiva al estudiante a integrarse y participar positivamente en el ambiente escolar proporcionando alegría, gozo, placer satisfacción y ganas de aprender y enseñar.
- Gracias a la aplicación de la guía didáctica se pudo comprobar que existe una relación positiva entre la aplicación de las técnicas recreativas y el diario vivir o compartir de la enseñanza ya que el 39,95% de los niños respondieron muy satisfactoriamente ante el cambio y su adaptación en su ambiente escolar.
- Las técnicas de animación recreativas utilizadas en los estudiantes brindaron un ambiente escolar propicio para el primer año de educación básica
- Los niños y niñas del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Riobamba” presentaron un nivel de desenvolvimiento de un 25,84% en su ambiente escolar previo a la aplicación de la guía didáctica

que corresponde a muy satisfactorio mientras que posterior a esto, se obtuvo como resultado un 39,95% de desenvolvimiento

Según el 83,41% de los resultados con respecto a la adaptabilidad del niño representa a muy satisfactorio, la aplicación de las técnicas de animación presenta beneficios especialmente para el niño ya que con ello se ha logrado ayudar a elevar la confianza, seguridad, la sociabilidad, e integración en las actividades cotidianas del niño.

5.2. RECOMENDACIONES.

- Difundir la guía didáctica “NUEVAS FORMAS DE DIVERTIRSE” a todas las maestras de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “RIOBAMBA”
- Aplicar las técnicas de animación recreativa como herramienta pedagógica para mejorar el ambiente escolar.
- Mantener y reforzar en los niños y niñas los hábitos adquiridos durante el período de aplicación de la guía didáctica.
- Recomendar a las autoridades de la Unidad Educativa “RIOBAMBA” la aplicación en la presente guía didáctica.

REFERENCIAS

- ABREU, P. (2007) La Animación es algo más que... Edit. Región empresa periodística (págs. 91-103)
- ANDER,E. (2002) La práctica de la animación sociocultural y el léxico del animador. Edit. Pontificia Universidad Católica del Perú (págs. 19- 21)
- CUENCA,M. (2002) Educacion del Ocio: propuestas internacionales. Edit..C de la Cruz Ayuzo (págs. 119-121)
- DAVIDI, M. y APPEL, G. (2008). La educación del niño de 0 a 5 años".- Edit. Narcea ((págs. 45-49)
- DUQUE, H. (2002) Desarrollo integral del niño de 3 a 6 años. Edit. San Pablo Colombia. (págs. 73- 84)
- GILLET,J (2006) La Animación en la Comunidad: Un modelo de Animación Socioeducativa. Edit. Grao. (págs. 119)
- IBAÑEZ , C. (1.993) El proyecto de educación infantil y su práctica en el aula. Edit. La Muralla (págs. 230-240)
- INCARBONE, O. ; AGUILAR, L. (2005) Recreación y animación. De la teoría a la práctica. Edit. Kinesis (págs. 151- 270)
- MARTÍNEZ, R.(2009) Gran libro de la Maestra Preescolar. Edit. México Lexus (págs. 562- 574)
- MEC. (2013) Actualización y Fortalecimiento Cunicular de Educación General Básica. (págs. 11-17)
- MESONERO,A. ; TORIO, S (2007) didáctica de la expresión plástica en educación infantil. EDIT. UNIVERSIDAD DE OVIEDO, ((págs. 150-155)
- MIHALY, C. (1997) fluir (flow): una psicología de la felicidad. Edit. Kairos (págs. 217-223)

- MORENO, G. QUINTERO, W. (2007) Educación, cuerpo y ciudad. El cuerpo en las interacciones e instituciones sociales Medellín: Funámbulos Edit Serie Expo motricidad (págs. 35-37)
- NAVARRO, A. (1993) Aprender a jugar y aprender jugando vol. II, Barcelona, edit. INDE (págs. 661-701)
- ORTEGA , R. (1995) Jugar y aprender. Edit. Sevilla. DIADA (págs. 173-174)
- TECHACHAL, E. (2002) El juego y la animación Diplomado en animación turística Universidad de Panamá

WEBGRAFIA

<http://www.asociacionotium.org/wp-content/uploads/2009/03/carta-de-la-educacion-del-ocio.pdf>

<http://repositorio.educacion.gov.ar:8080/dspace/handle/123456789/109823>

<http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/libro-adaptacion-interiores.pdf>

<http://faustosegoviabausecuador.blogspot.com/>

<http://documentos.senplades.gob.ec/Plan%20Nacional%20Buen%20Vivir%202013-2017.pdf>

CAPITULO VI

6.1. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1.1. Título

GUIA DIDÁCTICA DE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN RECREATIVAS
“NUEVAS FORMAS DE DIVERTIRSE” PARA EL PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RIOBAMBA”

6.1.2. Ubicación Geográfica

Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo

6.1.3. Cobertura Espacial

Av. Manuel E.Flor y La Prensa, Riobamba, Chimborazo

6.1.4. Cobertura Física

Sección primer año de Educación General Básica, ex jardín de infantes
General la Valle

6.1.5. Población

La cifra total de estudiantes en el primer año de Educación Básica de la
unidad Educativa” Riobamba” es de 205 entre niños y niñas

6.2. INTRODUCCIÓN

“Educar va más allá de una pizarra y una tiza, es preparar al niño del presente para el hombre del mañana. No sólo en inteligencia sino en sabiduría; porque la vida no se trata de aprovecharla, sino de saberla vivir” Brigitte Meyer

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los niños y niñas con calidad y calidez

El niño y niña necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, y aprender a ser, descubriendo el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes.

Para lograr esto, se requiere introducir técnicas de animación recreativas en todas las actividades de aprendizaje que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

El movimiento, la integración y sociabilización de los niños y niñas, depende mucho de la aplicación adecuada de técnicas que impulsen su desarrollo físico emocional y espiritual, es por eso que existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del estudiante. Las mismas que son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la aplicación de técnicas de animación recreativas se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que no se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación, desmereciendo esto que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.3. JUSTIFICACIÓN

La aplicación de técnicas de animación recreativas en el ámbito escolar es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

La presente propuesta es importante porque se busca establecer relación entre las técnicas de animación recreativas y su relación en el ambiente escolar del primer año de educación básica.

Los beneficiarios directos de la presente investigación son los niños y niñas del primer año de educación básica porque elevaron su nivel de confianza y seguridad en la institución, demostrando mayor sociabilidad e integración en las actividades.

La utilidad teórica de la investigación se manifiesta en la sustentación de las técnicas de animación recreativas para mejorar un ambiente escolar adecuado.

La presente propuesta didáctica de técnicas de animación recreativas tiene una utilidad práctica por cuanto se formula una alternativa de solución al problema investigativo.

La edad de 0-5 años es una etapa fundamental en el desarrollo integral del niño, niña. Los miembros de la familia, los docentes, la comunidad, y otros que participan activamente en la vida de este y el entorno en que se desenvuelven, juegan un papel determinante en las diferentes áreas de desarrollo del niño, niña. Dada la importancia que tiene el tema, comparto con el criterio de varios autores de considerar necesario sensibilizar y hacer reflexionar a todas las personas encargadas del cuidado y formación de los niños y niñas.

Con el presente trabajo, pretendo brindar una guía que sirva como herramienta de orientación a maestras y maestros parvularios para superar las dificultades que genera tener grupos que no se integran, no comparten ni conviven en armonía.

Para lograr diversión en el ambiente escolar, convivencia armónica, e integración afectiva, me permito sugerir el trabajo mediante un fichero de actividades que contiene la recopilación de técnica de animación recreativas específicamente diseñada para la edad de 5 años en adelante.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Proporcionar a las maestras parvularias un fichero de actividades con técnicas de animación recreativas para mejorar el ambiente escolar en los niños y niñas del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Riobamba” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el primer quimestre del año lectivo 2014-2015.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Motivar a las maestras parvularias a generar nuevas actividades para mejorar la motivación, integración y sociabilización en las actividades.
- Facilitar alternativas de trabajo para mejorar la atención, concentración e interés por las actividades que realiza la maestra dentro y fuera del aula.
- Socializar ante la comunidad educativa de la Unidad Educativa Riobamba la propuesta didáctica “Nuevas formas de divertirse”

6.5. Beneficiarios

6.5.1. Beneficiarios directos

Los beneficiarios directos de esta propuesta son los niños y niñas del primer año de educación básica de la unidad educativa “Riobamba”

6.5.2. Beneficiarios indirectos

Los beneficiarios indirectos de esta propuesta son todos los maestros, maestras y padres de familia del primer año de educación básica de la unidad educativa Riobamba

6.5.3. Duración del Proyecto

La duración de esta propuesta de actividades se propone que sea equivalente al primer quimestre del año lectivo 2014-2015, con continuidad permanente en base a los resultados de participación obtenidos

6.5.4. Financiamiento

Para la realización de esta propuesta se ha tomado en cuenta la colaboración de padres de familia y la autogestión por parte del autor de la investigación

7. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

7.1. Fundamentación Psicológica

Siendo el ser humano un ente único y capaz de elaborar su propio conocimiento, desarrollando todas sus potencialidades y posteriormente poder transmitirlos a futuras generaciones para lograr buenos ciudadanos con mejor capacidad de solucionar problemas y con un alto nivel de pensamiento crítico, lógico y reflexivo, mi propuesta se fundamenta en mejorar un ambiente escolar mediante la aplicación de técnicas de animación recreativas para que el niño y niña pueda desenvolverse armónicamente y desarrollar las actividades con seguridad y confianza en su maestra compañeros y en sí mismo.

7.2. Fundamentación Pedagógica

Ausubel establece que la significatividad del aprendizaje se basa en propuestas que contentan los conocimientos previos que los estudiantes poseen en sus estructuras del conocimiento. La importancia de los saberes previos provoca una disposición motivadora que le permitirá encontrar placer en su propio aprendizaje a través de procesos de descubrimiento.

Las actividades y ejercicios que se aplicaron ayudaron a fortalecer el proceso de aprendizaje mediante la calidad y calidez en las que se aplicó las técnicas de animación recreativas.

7.3. Guía Didáctica.

La guía didáctica es el instrumento con orientación técnica para el docente y para el estudiante, que incluye toda la información necesaria, para el uso correcto y el manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos.

La Guía Didáctica es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué,

estudiar los contenidos de un área, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación. Con la utilización de técnicas de animación recreativas dentro y fuera del aula estimulamos a generar un ambiente de desarrollo de las destrezas cognitivas, afectivas y motoras propendiendo en el estudiante a trabajar en un ambiente de paz, diversión, trabajo en equipo, armonía y cooperación.

Técnicas de Animación Recreativas

Las técnicas de animación, de acuerdo a lo que afirma Zamorano tienen principios pedagógicos y participativos con el objetivo de promover prácticas y actividades voluntarias, que se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada con la participación activa de la gente, y se manifiestan en distintos ámbitos y actividades que procuran el desarrollo de la calidad de vida.

El cambio de paradigma y actitud con respecto a la animación recreativa de que son actividades para pasar el tiempo o que solo tienen lugar en el tiempo libre, permitirán ver al docente más allá de sus posibilidades para animar a un grupo especialmente si este tiene la edad donde les gusta experimentar actividades, demostrar su cariño y afecto y aprender mediante el juego; La animación recreativa permite que el ocio, independientemente de la actividad concreta de que se trate, sea una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación libremente elegida y realizada cuyo mismo desarrollo resulta satisfactorio o placentero para el individuo.

El empleo de las técnicas animación recreativa de forma positiva favorece la estimulación hacia la adquisición de nuevos conocimientos y formas de vida, hacia estilos de vida más saludables, hacia el equilibrio tanto físico como psíquico de la persona. La animación recreativa debe proporcionar al docente estrategias y mecanismos que favorezcan el desarrollo, el descanso, la diversión, la recreación y la comunicación con el entorno.

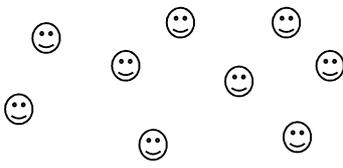
Es por ello que el presente fichero de actividades con técnicas de animación recreativas, están diseñadas para niños y niñas a partir de los 5 años de edad el mismo que pretende trabajar con las siguientes áreas de la animación:

- Lúdicas y Deportivas
- Artísticas o Expresivas
- y Formativas.
- Dentro de las técnicas de animación recreativas que se trabajará están:
- Técnicas de atención
- Técnicas de agrupamiento
- Técnicas de movimiento
- Técnicas de presentación
- Técnicas de presencia grupal
- Técnicas de celebración

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 1

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: HAO	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación ATENCION
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 1 (baja demanda motriz)
Propósito Llamar la atención a los participantes		
Descripción y desarrollo: Para llamar la atención a los participantes se les pide que repitan después del animador tanto las palabras como los movimientos las siguientes consignas: Hao Hao Indio, toro sentado Águila blanca Halcón dorado Quiere que todos Se saluden, despeinen, corran, salten, etc.		
Reglas: Los participantes deben repetir las consignas y hacer los movimientos que se indican.	Participantes: Grupo mixto no hay límite de participantes Edad: a partir de los 4 años	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar las consignas	
Seguimiento de la actividad: Enfasis en los actitudes de participacion de los integrantes del grupo. La cooperatividad y colaboración para resolver la tarea. Atención en los movimientos de las consignas. Diversión en el grupo	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreacion y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 2

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: El Museo de las estatuas	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación ATENCION
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio cerrado, con sillas	Nivel Motriz: 1 (baja demanda motriz)
Propósito Describir personas		
<p>Descripción y desarrollo: juego consiste en que la maestra invitará a los niños y niñas al Museo de las estatuas, allí tendrá preparado tres niños que imitarán a las mismas (uno estará sentado en una silla con las piernas cruzadas y un libro haciendo la acción de leer, otra niña estará acostada en el piso haciendo la acción de dibujar y otro frente a la mesa haciendo la acción de escribir. Orientará observar bien las estatuas haciendo énfasis en cada una de ellas a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Quién es? ¿Cómo es? (Piel, cabello, ojos) ¿Cómo esta vestida? ¿Qué esta haciendo? ¿Cómo se sentirá? ¿Por qué?</p>		
Reglas: Los participantes deben poner atención a las consignas que la maestra les de.	Participantes: Grupo mixto no hay límite de participantes Edad: a partir de los 5 años	
Esquema gráfico:  	Variabilidad: Variar las consignas	
Seguimiento de la actividad: Enfasis en los actitudes de participación de los integrantes del grupo. La cooperatividad y colaboración para resolver la consigna Atención en los movimientos de las consignas. Diversión en el grupo	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 3

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Arriba las manos	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación ATENCION
Criterio de significatividad: Atención	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio cerrado, sin material	Nivel Motriz: 1 (baja demanda motriz)
Propósito Mantener la atención del grupo		
Descripción y desarrollo: juego consiste en que la maestra cuando este realizando alguna actividad en especial y los niños no estan atentos a las indicaciones, se detendrá por un momento para decirles a los niños que completen la palabra pero con la acción, es decir, la maestra dirá arriba las ma ; y los niños levantarán las manos y completarán la palabra nos , crucen los brazos, y cierren la bo- ca		
Reglas: Debemos indicar que todos los niños deben realizar esta actividad; podemos premiar a todos los niños una vez hayan comprendido este juego	Participantes: Grupo mixto no hay límite de participantes Edad: a partir de los 5 años	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar las consignas	
Seguimiento de la actividad: Enfasis en los actitudes de participación de los integrantes del grupo. La atención y colaboración para mantener el orden Atención en los movimientos de las consignas.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreacion y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 4

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: El piojo y la pulga	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación ATENCION
Criterio de significatividad: Atención	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio cerrado, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Mantener la atención del grupo		
Descripción y desarrollo: El juego empieza cuando la maestra pide al grupo realizar un círculo, una vez hecho esto, la maestra se colocará en el círculo donde le observen y pueda observar a todo el grupo, una vez hecho esto, los niños y niñas deben repetir lo que la maestra haga y cantará. El piojo y la pulga se quiere casar (manos en la cintura, sacar paulatimamente el pie izquierdo y derecho) Y no se han casado por falta maíz (manos en la cintura, sacar paulatimamente el pie izquierdo y derecho) Trilo- trilo- trilo –trilo - trilo (con las manos en la cintura saltamos con los pies juntos hacia el lado izquierdo hasta regresar a la posición inicial) Trilo- trilo- trilo –trilo - La (con las manos en la cintura saltamos con los pies juntos hacia el lado derecho izquierda y antes hasta regresar a la posición inicial levantamos las manos y nos quedamos estatuas)		
Reglas: Debemos indicar que todos los niños deben realizar esta actividad; podemos premiar a todos los niños una vez hayan comprendido este juego	Participantes: Grupo mixto no hay límite de participantes Edad: a partir de los 5 años	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar las consignas Lo podemos realizar con las manos en las rodillas, con las manos en las cabezas, o tapados los ojos con las manos	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. La atención y colaboración durante toda la actividad. Atención en los movimientos de las consignas.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 5

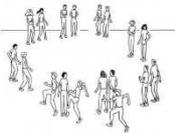
FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Los deportes	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación ATENCION
Criterio de significatividad: Atención	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio cerrado, sin material	Nivel Motriz: 2 (media) demanda motriz)
Propósito Mantener la atención del grupo		
Descripción y desarrollo: El juego empiezan cuando la maestra pide al grupo realizar un círculo, una vez hecho esto, la maestra se colocará en el círculo donde le observen y pueda observar a todo el grupo, una vez hecho esto, los niños y niñas deben repetir lo que la maestra hará y cantará. La maestra dice : Me gusta el..... (aqui la maestra deberá imitar un deporte (Karate) y todos los niños deberán gritar a viva voz el deporte pero deben hacer lo que la maestra esta haciendo Me gusta..... (aqui la maestra deberá imitar un deporte (trotar) todos trotan Me gusta la (aqui la maestra deberá imitar un deporte (gimnasia (separar los brazos y piernas) y todos lo hacen Y me gusta también.... (la maestra salta hacia adelante) y todos gritaran saltar Y me gusta también.... (la maestra salta hacia atrás) y todos gritaran saltar		
Reglas: Debemos indicar que todos los niños deben realizar esta actividad;	Participantes: Grupo mixto no hay límite de participantes Edad: a partir de los 5 años	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar las consignas Lo podemos realizar con las manos en las rodillas, con las manos en la cabezas, o tapados los ojos con las manos	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en los actitudes de participación de los integrantes del grupo. La atención y colaboración durante toda la actividad. Atención en los movimientos de las consignas.	Autor: Lic. Iván Moreno	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 6

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Este es mi cuerpo	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación ATENCIÓN
Criterio de significatividad: Atención	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio cerrado, sin material	Nivel Motriz: 2 (media) demanda motriz)
Propósito Mantener la atención del grupo		
<p>Descripción y desarrollo: El juego empieza cuando la maestra pide al grupo realizar un círculo, una vez hecho esto, la maestra se colocará en el círculo donde le observen y pueda observar a todo el grupo, una vez hecho esto, los niños y niñas deben repetir lo que la maestra hará y cantará. La maestra dice :</p> <p>Cabecita piensa piensa (aquí la maestra se tocará la cabezas y moverá la misma de izquierda a derecha y todos los niños deberán realizar la misma acción y repetir lo que la maestra dice. Mis bracitos a mover: (aquí la maestra moverá los brazos hacia delante en círculo y todos los niños deberán realizar la misma acción y repetir lo que la maestra dice. Cinturita da la vuelta: (aquí la maestra moverá la cintura en círculo y todos los niños deberán realizar la misma acción y repetir lo que la maestra dice. Mis piecitos a correr: (aquí la maestra deberá correr y tratar de atrapar a un niño, antes de esto los niños deberán repetir lo mismo antes de salir corriendo.</p>		
Reglas: Debemos indicar que todos los niños deben realizar esta actividad; el niño que se deje atrapar deberá realizar todo lo que la maestra hizo.	Participantes: Grupo mixto no hay límite de participantes Edad: a partir de los 5 años	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar las consignas	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. La atención y colaboración durante toda la actividad. Atención en los movimientos de las consignas.	Autor: Lic. Iván Moreno	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: ACTIVACION COLECTIVA	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación DE MOVIMIENTO
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Vencer la apatía de las personas al movimiento, también son de gran utilidad para iniciar una sesión motriz intensa: calentamiento.		
Descripción y desarrollo: Los participantes se dispersan por toda el área designada y se les da las siguientes consignas: Topar a un compañero las rodillas, la espalda, los hombros, cabezas etc. Topar a un compañero que lleve consigo el color azul, rojo, rosa con verde etc. Unirse dos codos , un pie con dos cabezas etc.....		
Reglas: Los participantes deben repetir las consignas y hacer los movimientos que se indican. Deberán integrarse con las indicaciones que da el instructor.	Participantes: Grupo mixto Número de participantes: grupo grandes Edad: a partir de los 5 años	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar los movimientos al toparse. Desplazarse de diferente forma. Etc.	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. La cooperativita y colaboración para resolver la tarea. Atención en los movimientos de las consignas. Divertimiento del grupo	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreacion y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

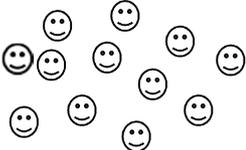
FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: SALTA, SALTA, SALTA	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación DE MOVIMIENTO
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes desarrollen sus capacidades y destrezas psicomotrices.		
Descripción y desarrollo: Descripción y desarrollo: El juego empiezan cuando la maestra pide al grupo realizar un círculo, una vez hecho esto, la maestra se colocará en el círculo donde le observen y pueda observar a todo el grupo, una vez hecho esto, los niños y niñas deben repetir lo que la maestra hará y cantará. La maestra dice : SALTA, SALTA, SALTA (aquí la maestra saltará muy alto y todos los niños deben decir y hacer lo mismo que la maestra) SALTA MI CUERPITO (aquí la maestra saltará muy alto y todos los niños deben decir y hacer lo mismo que la maestra) SALTA MUY ALTITO (aquí la maestra saltará muy alto y todos los niños deben decir y hacer lo mismo que la maestra) HASTA EL CIELITO (aquí la maestra saltará muy alto y todos los niños deben decir y hacer lo mismo que la maestra) Una vez que termino de cantar esa frase se queda la maestra en punta de pies con las manos y brazos totalmente hacia arriba. Y va a cantar la siguientes frase: BAJA, BAJA, BAJA (aquí la maestra bajará el cuerpo paulatinamente hasta terminar la canción y llegar al piso, todos los niños deben decir y hacer lo mismo que la maestra) BAJA MI CUERPITO (aquí la maestra bajará el cuerpo paulatinamente hasta terminar la canción y llegar al piso, todos los niños deben decir y hacer lo mismo que la maestra) BAJA MI CUERPITO : (aquí la maestra bajará el cuerpo paulatinamente hasta terminar la canción y llegar al piso, todos los niños deben decir y hacer lo mismo que la maestra) HASTA EL SUELITO ((aquí la maestra bajará el cuerpo paulatinamente hasta terminar la canción y llegar al piso, todos los niños deben decir y hacer lo mismo que la maestra) Una vez terminado la canción puede empezar desde la posición final (acostados en el piso)		
Reglas: Los participantes deben repetir las consignas y hacer los movimientos que se indican.	Participantes: Grupo mixto Número de participantes: grupo grandes Edad: a partir de los 5 años	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar los movimientos de tonada.	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo.	Autor: Lic. Iván Moreno	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 9

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: El barco	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación DE MOVIMIENTO
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los individuos sociabilicen y realicen movimientos corporales de tal manera que estén preparados para posteriores juegos, se tiene que realizar en un ambiente de cooperación y familiaridad.		
Descripción y desarrollo: Los participantes se colocan de pie en el centro en donde se va a realizar el juego. El animador dice las consignas siguientes: Vamos a proa. Vamos a popa. Vamos a babor. Vamos a estribor. Bomba Lancha en parejas...		
Reglas: Los participantes deben repetir las consignas y hacer los movimientos que se indican. Deberán integrarse en subgrupos de acuerdo a la consigna del animador.	Participantes: Grupo mixto, de preferencia mayor a 14 personas para poder formar subgrupos, se puede aplicar con diferentes grupos de edad.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar los movimientos del barco. Desplazarse de diferente forma. Tomarse en grupos. Jugar hombres contra mujeres.	
Seguimiento de la actividad: El animador o guía debe seguir la actividad en todo momento para verificar que las consignas se estén cumpliendo y que los participantes estén animados y felices con el juego.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 10

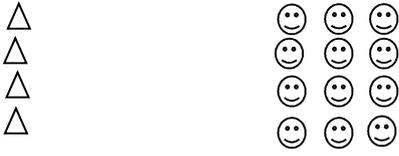
FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: El Rancho	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación DE MOVIMIENTO
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes sociabilicen por medio de la comunicación corporal, de la imitación del sonido de los distintos animales que nombre el animador, para fortalecer la interacción grupal, en un ambiente de cooperación y cordialidad.		
Descripción y desarrollo: Upa Cámara Upa Cámara Vengan a ver mi rancho que es hermoso (bis) Y el marrano hace así.		
Reglas: Los participantes deben estar atentos al nombre del animal que le indique el animador para que lo imite.	Participantes: Grupo mixto, de 10 en adelante se puede aplicar con diferentes grupos de edad.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Se puede añadir varios nombres de animales para que los participantes puedan imitarlos.	
Seguimiento de la actividad: Se requiere que los participantes estén muy atentos. Participación gestual. Cooperación del grupo	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

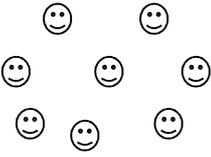
Ficha no. 11

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: RELEVO DE TUNEL	Tipo: ACTIVIDAD COLECTIVA	Técnica de animación DE MOVIMIENTO
Criterio de significatividad: Carga Integración cooperación	Materiales y áreas: Espacio abierto, ningún material	Nivel Motriz: 3 (alta demanda motriz)
Propósito Que todos los participantes colaboren y coordinen los movimientos para alcanzar la meta propuesta		
Descripción y desarrollo: Se realiza grupos con igual número de participantes, la primera persona que sale debe correr 15 metros y volver por el siguiente integrante del grupo ahí se debe coger la mano entre las piernas del otro y así seguir haciendo una cadena el grupo que logre llegar con todos los participantes cogidos de la mano gana.		
Reglas: Los participantes no pueden soltarse las manos. Recorrer toda la distancia indicada Se debe incrementar sucesivamente el número de participantes	Participantes: Grupo mixto Se puede trabajar con grupos de niños, jóvenes y adultos	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Se varia el modo de cogerse las manos Variar el ritmo y la forma de ejecución	
Seguimiento de la actividad: El juego incentiva a la competitividad entre grupos. Se identifica la sincronización y coordinación de los participantes	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

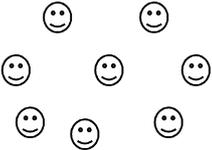
TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Capitán - Capitán	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación PRESENTACIÓN
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Espacio abierto o Aula	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Facilitar la comunicación y la socialización en los participantes. Que los participantes sociabilicen por medio de la comunicación constante para fortalecer la interacción grupal, en un ambiente de cooperación y cordialidad.		
Descripción y desarrollo: Se solicita a los miembros del grupo que se sienten formando un círculo y se comienza a repetir el estribillo que se detalla a continuación mientras que con las manos se golpea los muslos dos veces y se chasquea los dedos dos veces. Capitán Capitán Pasando revista Se da cuenta Que falta alguien Falta Carmita Carmita presente... El animador que se encuentra en el centro del círculo, es el que va señalando a las personas que tienen que irse presentando, la actividad se repite hasta que todos los participantes se hayan presentado.		
Reglas: Se solicita se haga silencio y se escuche la presentación del compañero.	Participantes: Grupo mixto, de preferencia mayor a 20 personas para poder formar equipos, se puede aplicar con diferentes grupos de edad a partir de los 5 años.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Dependiendo de la edad del grupo y el objetivo del encuentro se puede solicitar que a más del nombre señale la expectativa de la jornada ; así como también, otros datos personales.	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. Atención en los movimientos de las consignas.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

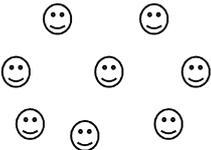
TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: SOY Y ME GUSTA	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación PRESENTACIÓN
Criterio de significatividad: Integración	Materiales y áreas: Espacio abierto o Aula	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Facilitar la comunicación y la socialización en los participantes. Que los participantes sociabilicen por medio de la comunicación		
Descripción y desarrollo: El juego empieza cuando la maestra pide al grupo realizar un círculo, una vez hecho esto, la maestra se colocará en el círculo donde le observen y pueda observar a todo el grupo, una vez hecho esto, La maestra se presentara al grupo y dira : Soy (el nombre) y me gusta volar.....y se desplaza por el área imitando a un avión Una vez que termino la maestra, los participantes deben realizar la misma acción, decir su nombre...y hacer lo que le gusta o imitar a un personaje, animal, o cosa y desplazarse por el área...luego que termine todos los participantes darán un fuerte aplauso		
Reglas: Se solicita se haga silencio y se escuche la presentación del compañero.	Participantes: Grupo mixto, de preferencia mayor a 20 personas a partir de los 5 años.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Dependiendo de la edad del grupo y el objetivo del encuentro se puede solicitar que a más del nombre diga el nombre de la maestra	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. Atención en los movimientos de las consignas.	Autor: Lic. Iván Moreno	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

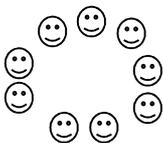
FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: EL GESTO DE MI NOMBRE	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación PRESENTACIÓN
Criterio de significatividad: Integración	Materiales y áreas: Espacio abierto o Aula	Nivel Motriz: 1 (media demanda motriz)
Propósito Facilitar la comunicación y la socialización en los participantes. Que los participantes sociabilicen por medio de la comunicación		
Descripción y desarrollo: El juego empiezan cuando la maestra pide al grupo realizar un círculo, una vez hecho esto, la maestra se colocará en el círculo donde le observen y pueda observar a todo el grupo, una vez hecho esto, La maestra se presentará al grupo y dirá: Hola yo me llamo (el nombre) mas un gesto cualquiera que sea. A continuacion se presenta el grupo acompañado de un gesto, luego la maestra al igual de los participantes deberan gravarse el gesto que hizo su compañero de alado, decirle hola (le dice el nombre y hace el gesto que hizo el compañero)		
Reglas: Cada niño inventa un gesto para su nombre	Participantes: Grupo mixto, de preferencia mayor a 20 personas a partir de los 5 años.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Puede realizar un movimiento el lugar del gesto, o dos gestos	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. .	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreacion y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no.15

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Fanesca	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación DE PRESENTACION
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 1 (baja demanda motriz)
Propósito Que los participantes sociabilicen por medio de la comunicación constante para fortalecer la interacción grupal.		
Descripción y desarrollo: Los participantes se colocan de pie, en un círculo. El animador dice las instrucciones siguientes: Vamos hacer una deliciosa fanesca, para la cual cada participante pensará en un ingrediente para la fanesca y se presentara con su nombre y el ingrediente de la fanesca que es el apellido. Ejemplo Carla frejol.		
Reglas: Los participantes deben decir su nombre seguido del ingrediente. El ingrediente será el apellido de cada participante.	Participantes: Grupo mixto, de preferencia mayor a 20 personas para poder formar subgrupos, se puede aplicar con diferentes grupos de edad.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Con nombre de animales. Con nombre de objetos de la cocina. Con nombres de prendas de vestir.	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. La memorización y colaboración para resolver la tarea. Colaboración del grupo.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 16

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: El cazador	Tipo: Actividad Colectiva	Técnica de animación DE AGRUPAMIENTO
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes sociabilicen por medio de la comunicación constante para fortalecer la interacción grupal, en un ambiente de cooperación y cordialidad.		
Descripción y desarrollo: Todos los participantes se colocan en círculo, hombro con hombro, el cazador se coloca en medio y va buscando de entre los participantes, las consignas que se diga. El cazador busca esposa El cazador busca esposa Viva el cazador en compañía de la esposa La esposa busca un hijo La esposa busca un hijo Viva la esposa en compañía de su hijo El hijo busca un perro EL hijo busca un perro Viva el hijo en compañía de su perro.		
Reglas: Los participantes deben repetir la canción y el cazador que va en medio va sacando una persona del círculo y este a su vez otra y otra según cante la canción, al final forman dos círculos que avanzan en forma contraria unos por la derecha y otros por la izquierda.	Participantes: Grupo mixto, de preferencia mayor a 10 personas para poder formar subgrupos, se puede aplicar con diferentes grupos de edad.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: La variación que podemos realizar en esta actividad es que podemos seguir aumentando el nombre de animales para seguir cazando.	
Seguimiento de la actividad: Predisposición en la actividad de cantar. Atención en la letra de la canción. Cooperación de todos los participantes.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 17

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Baile de las frutas	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación DE AGRUPAMIENTO
Criterio de significatividad: Dinamismo – Originalidad	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes se relajen y diviertan con el ritmo de la canción, en un ambiente de cooperación y cordialidad.		
Descripción y desarrollo: Los participantes se colocan de pie, en grupos de 5 o 6 en un círculo. El animador dice Pera, pera , pera manzana pera Pera , manzana pera Orito, orito, orito barraganete Orito barraganete Durazno que mueva ese durazno Durazno que baje ese durazno Que gire ese durazno En este momento los participantes en círculo empiezan a realizar los movimientos que realiza el animador de acuerdo a la música.		
Reglas: Los participantes deben repetir las consignas y hacer los movimientos que se indican. El grupo que deje caer las frutas se le asigna una penitencia.	Participantes: Grupo mixto, de preferencia mayor a 20 o 30 personas se puede aplicar con diferentes grupos de edad.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar los movimientos de acuerdo a la música Desplazarse de diferente forma. Etc.	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. La cooperatividad y colaboración para resolver la tarea. Atención en los movimientos de las consignas. Diversión en cada grupo.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

FICHERO DE ACTIVIDADES

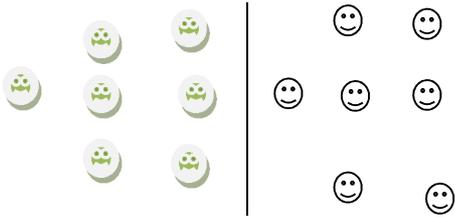
Ficha no. 18

Nombre de la actividad: MATATENA	Tipo: ACTIVIDAD EN PAREJAS O GRUPOS PEQUEÑOS	Técnica de animación DE AGRUPAMIENTO
Criterio de significatividad: Motricidad Dinamismo Coordinación	Materiales y áreas: Área de trabajo, aula o espacio abierto Juegos de Macatena (Fichas y pelota pequeña)	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes desarrollen y perfeccionen su motricidad gruesa así como también la coordinación fina.		
Descripción y desarrollo: Lanzar todas las fichas de la Matatena y luego lanzar la pelota para ir recogiendo una a una las fichas antes de que de más de un bote la pelota, hasta llegar a recoger las 10 fichas. En la segunda ronda recoger de dos en dos las fichas de la Matatena, siguiendo la indicación de la pelota. En la tercera ronda de tres en tres y así sucesivamente hasta recoger todas de una sola. En el primer juego participan todos los jugadores, si todos recogen sin error avanzan a la siguiente ronda.		
Reglas: Los participantes deben jugar utilizando una sola mano tanto para lanzar como para recoger las fichas. Solo existe una oportunidad de lanzamiento. Ir recogiendo progresivamente las fichas. Jugar por turnos. Gana el jugador que comete menos errores.	Participantes: Grupo mixto Se puede jugar en parejas o en grupos de 5 personas respetando el turno de participación	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Se puede jugar con una pelota más grande También se puede jugar con la mano izquierda. Se puede jugar en torneos por eliminación directa y los ganadores van avanzando hasta llegar a la final	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. Atención en los movimientos de las consignas. Diversión del grupo	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 19

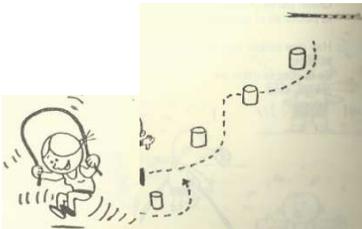
FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: A pegarle con todo	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación AGRUPAMIENTO
Criterio de significatividad: Apertura	Materiales y áreas: Área de trabajo : cancha de césped, conos, , pelota de futbol o voleibol, silbato, chalecos para identificación	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes mejoren la comunicación y la organización grupal		
Descripción y desarrollo: A los participantes se los dividirá en 2 equipos, a un equipo se le asignarán chalecos para que no se confundan con el otro equipo, luego se colocarán conos para delimitar la cancha y los arcos. El animador designará un arquero de cada equipo, el juego consiste en que deben realizar goles con cualquier parte del cuerpo, el equipo que más goles haga, es el ganador, además los saques de banda se los realiza con las manos.		
Reglas: Los participantes no deben tomar ni llevar el balón en las manos solo golpearlo o botearlo, con cualquier parte del cuerpo	Participantes: Grupo mixto, de preferencia un grupo de 20 aproximadamente	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Se puede variar este juego, tomándose de las manos en parejas y que durante el partido no debe soltarse las manos	
Seguimiento de la actividad: Los participantes deben lograr una visión periférica, para poder llegar al arco del equipo contrario y anotar goles con precisión así de esta manera aplican fundamentos básicos del futbol, básquet, y voleibol	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 20

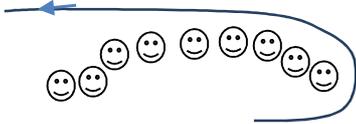
FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Slalom con cuerdas	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación: DE AGRUPAMIENTO
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Conos, cuerdas. Cancha, espacio amplio.	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Fomentar el trabajo en equipo y desarrollo de la coordinación.		
Descripción y desarrollo: Cada equipo se coloca formando una fila, se inicia la carrera detrás de la línea cada participante debe ir saltando la soga de ida y vuelta, seguido debe entregar la cuerda al participante siguiente y de esta manera hasta terminar con todos los participantes. Gana el equipo que llegue primero.		
Reglas: Los participantes para el relevo lo deberán realizar con entregándole la cuerda en las manos seguido continuara el siguiente, de esta manera hasta finalizar con todos los participantes del grupo.	Participantes: Grupo mixto, grupo de trabajo 20 – 30 personas para poder formar subgrupos, la aplicación puede ser con diferentes grupos de edades.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Saltar la cuerda en línea recta. Saltar la cuerda con un solo pie. Saltar la cuerda con los brazos cruzados.	
Seguimiento de la actividad: Trabajo individual y participación grupal. Cooperación y colaboración en la actividad. Respetar las reglas.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 21

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: JA JA JA	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación DE PRESENCIA GRUPAL
Criterio de significatividad: Estimular una marcha	Materiales y áreas: Espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes se mantengan alentados todo el tiempo que se encuentren en una caminata, marcha o trote.		
Descripción y desarrollo: Los participante se colocan en columna y comienzan a caminar o trotar conjuntamente por donde los guie la persona que esta de cabeza de grupo, mientras se entona la siguientes canción: Ja, ja, ja que risa me da Esta carrerita tan chiquitita, Yo quiero una más larguita (Después se van turnado un amorfino cada uno.		
Reglas: Los participantes deben mantenerse en una columna, cantando al tono que da el intructor.	Participantes: Grupo mixto. A partir de los 5 años de edad	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar los movimientos o mezclar movimientos durante la carrera	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. La cooperatividad y colaboración para resolver la tarea. Atención en los movimientos de las consignas. Divertimiento del grupo Etc.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreacion y Tiempo Libre V promoción	

Ficha no. 22

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Vamos de paseo	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación DE PRESENCIA GRUPAL
Criterio de significatividad: Dinamismo	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes sociabilicen por medio de la participación en el juego y que puedan disfrutar de la actividad por medio de cantos y actividad física.		
Descripción y desarrollo: Los participantes se colocan en parejas en columna. El animador dice las consignas siguientes: Vamos de paseo Guau guau guau En un carro feo Guau guau guau Pero no me importa Guau guau guau Porque traigo torta Guau guau guau		
Reglas: Los participantes deben repetir las consignas y hacer los movimientos que se indican. Deberán colocarse en parejas y en columna para realizar el juego Los sonidos de los animales pueden variar ya sea de perro, gato, chancho, vaca, etc.	Participantes: Grupo mixto, de preferencia mayor a 12 personas para poder formar parejas, se puede aplicar con diferentes grupos de edad.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar los sonidos de los animales. Desplazarse de diferente forma. Jugar hombres contra mujeres.	
Seguimiento de la actividad: El animador debe enseñar la canción a los participantes para que ellos a su vez puedan realizar el juego solos.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreacion y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 23

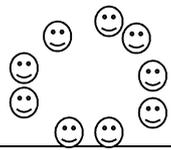
FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: ARANZANZAN	Tipo: Actividad colectiva	Técnica de animación DE PRESENCIA GRUPAL
Criterio de significatividad: Dinamismo e Integración	Materiales y áreas: Área de trabajo aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes faciliten el principio de orden la sociabilidad por medio de un movimiento constante para fortalecer la interacción grupal, en un ambiente de cooperación y cordialidad.		
Descripción y desarrollo: Los participante se colocan de pie, en un circulo, hombro con hombro con su compañeros de a lado. El animador dice las consignas siguientes: Aran zan zan aran zan zan guli guli guli guli aran zan zan oeeaaa oeaaa ; mientras entonan este canto los participantes se topan la cabezas, o la nariz con los brazos cruzados , luego las rodillas y por ultimo levantan los brazos en la parte del oooooaaa,luego. Las variantes es haciendo lo mismo topando las mismas partes a sus compañeros de alado.		
Reglas: Los participantes deben repetir las consignas y hacer los movimientos que se indican. La persona que no se integra a un grupo se le impone un deber o penitencia.	Participantes: Grupos mixtos, no importa el número de participantes.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Variar los movimientos con los compañeros a cada lado, Desplazarse de diferente forma. Etc.	
Seguimiento de la actividad: Énfasis en las actitudes de participación de los integrantes del grupo. La coordinación y capacidad para realizar los movimientos de una forma acertada en los movimientos de las consignas. Divertimiento del grupo Etc.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreacion y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 24

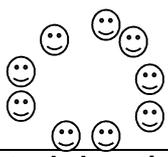
FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: EL BAILE DE MINUÉ	Tipo: ACTIVIDAD COLECTIVA	Técnica de animación DE PRESENCIA GRUPAL
Criterio de significatividad: Atención Coordinación Dinamismo	Materiales y áreas: Área de trabajo, aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 2 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes se integren al grupo, que presten atención y que vayan memorizando los diferentes movimientos del cuerpo con su respectiva coordinación de los mismos.		
Descripción y desarrollo: Los participante se colocan en un círculo, hombro con hombro con su compañeros de a lado. El animador canta una estrofa de la canción El Minué y cada vez se aumenta una parte del cuerpo la misma que deberá topar el suelo; Ej. En un salón Francés se baila el Minué (bis) Con un dedé y en ese momento tocan el suelo con un dedo En un salón Francés se baila el Minué (bis) Con un dedé con otro dedé En un salón Francés se baila el Minué (bis) Con un dedé, con otro dedé, con un codé En un salón Francés se baila el Minué (bis) Con un dedé, con otro dedé, con un codé, con otro codé En un salón Francés se baila el Minué (bis) Con un dedé, con otro dedé, con un codé, con otro codé, con una rodillé Y cada vez después de cantar el coro se sigue aumentando una parte del cuerpo.		
Reglas: Los participantes deben repetir las consignas y hacer los movimientos que se indican.	Participantes: Grupos mixtos Grupos de diferentes edades.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Se puede acompañar la canción con palmadas o con el movimiento de marcha.	
Seguimiento de la actividad: Tomar en cuenta los movimientos consecutivos que van aumentando cada vez. Interés y motivación hacia la realización de la tarea. Diversión del grupo.	Autor: Fichero de actividades: Maestría en Recreación y Tiempo Libre V promoción	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 25

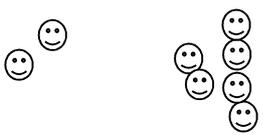
FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: EI CAMPEÓN	Tipo: ACTIVIDAD COLECTIVA	Técnica de animación DE CELEBRACION
Criterio de significatividad: Entusiasmo	Materiales y áreas: Área de trabajo, aula o espacio abierto, sin material	Nivel Motriz: 1 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes se integren al grupo, que presten atención a la historia relatada por el animador.		
Descripción y desarrollo: El juego empieza cuando la maestra pide al grupo realizar un círculo, una vez hecho esto, la maestra se colocará en el círculo donde le observen y pueda observar a todo el grupo, una vez hecho esto. La maestra empezará a relatar una experiencia o historia de cuentos infantiles, pero según relata la historia o cuento..dirá en alguna parte del cuento la palabra campeon o campeona , y todos los participantes deben aplaudir y gritar eufóricamente la palabra bravoooola maestra premiará a todo el grupo luego de varias insistencias a que el grupo lo haga de mejor manera..cuando la maestra aprecie de mejor manera al grupo, les premiará con algun obsequio		
Reglas: A los niños que no participen no se les da su premio	Participantes: Grupos mixtos Grupos de diferentes edades.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Se puede decir palabras que quizá aprendieron durante la clase.	
Seguimiento de la actividad: Interés y motivación hacia la realización de la tarea. Diversión del grupo.	Autor: Lic. Iván Moreno	

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Ficha no. 26

FICHERO DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: MEDALLAS DE CHOCOLATE	Tipo: ACTIVIDAD COLECTIVA	Técnica de animación DE CELEBRACION
Criterio de significatividad: Entusiasmo	Materiales y áreas: Podium deportivo, medallas de chocolate, medallas simbolicas deportivas, lana de color amarilla	Nivel Motriz: 1 (media demanda motriz)
Propósito Que los participantes se motiven a participar e integrarse de las actividades diarias		
Descripción y desarrollo: La premiacion empieza cuando termina una actividad donde haya existido esfuerzo y dedicación del participante. La maestra deberá elaborar un podium deportivo...donde a cada una de los niños y niñas les premiará con la medalla de oro de chocolate con envoltura dorada....semejante a la medalla de oro simbólica. Mientras la maestra premia a cada una de los niños, los participantes denen aplaudir con euforia diciendo la palabra bravo.		
Reglas: Solamente el niño que va a ser premiado se levanta y se sube al podium deportivo	Participantes: Grupos mixtos Grupos de diferentes edades.	
Esquema gráfico: 	Variabilidad: Se puede obsequiar medallas simbolicas deportivas.	
Seguimiento de la actividad: Interés y motivación hacia la realización de la tarea. Diversión del grupo.	Autor: Lic. Iván Moreno	