



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN
ASIGNATURA: TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

PROPUESTA DE UNA GUIA DE RECREACION DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA MENCION: EDUCACION FISICA, DEPORTE Y RECREACION DE LA FACE-UC

Trabajo Especial de Grado, realizado como Requisito indispensable para optar al título De Licenciado en Educación. Mención Educación Física, Deporte y Recreación.

Autores: Barreto Víctor
Granadillo Paola
Tutor: Eglys Gómez

Bárbula, Agosto 2015

DEDICATORIA

Dedicamos nuestro trabajo de investigación primeramente a Dios Todopoderoso, a la Virgen María en la Advocación de la Milagrosa, y a Don Bosco santo de los Jóvenes, que nos brindaron los dones de conocimiento y sabiduría para la realización de este trabajo.

A nuestros padres que con esfuerzo y dedicación nos ayudaron a culminar este camino.

A nuestros hermanos que con su apoyo nos ayudaron en los momentos difíciles.

A nuestros sobrinos que con su inocencia nos alegraron en los días de cansancio.

A nuestros amigos y familiares en general los cuales de una u otra forma estuvieron presentes en nuestras vidas.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos la culminación de este proyecto primeramente a Dios, por brindarnos el don del entendimiento y sabiduría.

A nuestros padres que estuvieron en todo momento apoyándonos y guiándonos.

A nuestros hermanos, y cuñados por ser la palabra de aliento cuando la necesitábamos.

A nuestro tutor Eglys Gómez, que nos brindó las herramientas y el conocimiento que necesitábamos.

A Nunzia Capizzi, la cual fue pieza importante en el desarrollo de nuestro trabajo.

A Lanian Armas, por su apoyo incondicional.

A la Universidad de Carabobo, por brindarnos la oportunidad de realizar nuestro trabajo de investigación.

Y a todas aquellas personas que de una u otra forma, colaboraron o participaron en la realización de esta investigación, hacemos extensivo nuestros más sinceros agradecimientos.

INDICE

	pp
DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTOS.....	ii
RESUMEN.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO	
I EL PROBLEMA	
Contextualización del Problema.....	3
Objetivos.....	6
Justificación.....	7
II MARCO TEORICO	
Antecedentes de la investigación.....	9
Bases Teóricas.....	11
Bases conceptuales.....	13
Bases legales.....	19
III MARCO METODOLOGICO	
Naturaleza de investigación.....	21
Diseño de la Investigación	22
Población y Muestra.....	23
Técnica e Instrumento de Recolección de Datos.....	24
Procedimientos (Fases).....	26
Técnica de Análisis de Datos.....	27
Validez del Instrumento.....	28
IV ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS	
Fase I Diagnostico.....	29
Fase II Alternativas de Solución.....	41

Fase III Propuesta.....	42
Objetivo General.....	42
Justificación.....	42
Alcances.....	43
Delimitación.....	43
Propuesta.....	44
CONCLUSIONES.....	116
RECOMENDACIONES.....	117
REFERENCIAS.....	118
ANEXOS.....	122

LISTA DE CUADROS

CUADROS

1 ítem 1.....	30
2 ítem 2	31
3 ítem 3.....	32
4 ítem 4.....	33
5 ítem 5.....	34
6 ítem 6.....	35
7 ítem 7.....	36
8 ítem 8.....	37
9 ítem 9.....	38
10 ítems 10.....	39
12 Formato de Validez del Instrumento	124

LISTA DE GRÁFICOS

GRAFICOS

Grafico 1.....	30
Grafico 2.....	31
Grafico 3.....	32
Grafico 4.....	33
Grafico 5.....	34
Grafico 6.....	35
Grafico 7.....	36
Grafico 8.....	37
Grafico 9.....	38
Grafico 10.....	39

UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN
ASIGNATURA: TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

ELABORACION DE UNA GUIA DE RECREACION DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA MENCION: EDUCACION FISICA, DEPORTE Y RECREACION DE LA FACE-UC.

Autores: Barreto Víctor
Granadillo Paola

Tutor: Eglys Gómez

Fecha: Agosto de 2015

RESUMEN

La recreación forma parte fundamental para el desarrollo integral del individuo, mediante la recreación se logra el ejercicio físico, deportivo y el desarrollo del conocimiento pedagógico, es una herramienta de vital importancia en el transcurrir del crecimiento de la vida profesional docente, ya que se ejecutan técnicas que pueden ser modificables mediante la necesidad de los estudiantes El objetivo de la investigación es desarrollar una guía en el área de la recreación como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los estudiantes de educación física, Deporte y Recreación de la Universidad de Carabobo, cursantes de 10mo semestre. El paradigma que sustentó el estudio fue el proyecto especial y el método a través de la investigación no experimental. Para la recolección de datos se utilizaron las técnicas e instrumentos: Observación directa en la comunidad estudiantil, cuestionario estructurado por 10 preguntas de tipo cerradas, el cual se validó mediante el juicio de expertos en el área, donde fue aplicado a una muestra de 30 estudiantes. En conclusión se tabularon y analizaron los resultados obtenidos, donde todos los participantes encuestados respondieron afirmativamente a la realización de la Guía de Recreación

Palabras claves: Guía, Recreación, Educación física.

Línea de Investigación: Didáctica de la Educación física, Deporte y Recreación.

Temática: Didáctica de la especialidad y su relación con las teorías

Sub-temática: Planificación, evaluación administración y estrategias de control y supervisión de la actividad física.

INTRODUCCION

El mundo actual se ve reflejado por el desarrollo de actividades recreativas, las cuales dentro del ámbito docente son pieza fundamental para la obtención del conocimiento, mediante ellas se puede lograr que los estudiantes desplieguen habilidades y destrezas las cuales surgirán como herramientas fundamentales para la vida diaria.

En este orden de ideas, el profesor de educación física, deporte y recreación es el principal motor para el desenvolvimiento de dichas actividades, ya que por la condición de trabajar al aire libre, puede lograr con mas facilidad la producción del conocimiento, pero para lograr esto, deben de obtener el conocimiento previo sobre el ámbito de la recreación, así como las diferentes actividades que se pueden aplicar a los diferentes niveles educativos.

Es por ello que surge la necesidad de realizar esta propuesta, la cual consiste en la elaboración de una guía contenida por temas recreativos, juegos y canciones, que ayudaran al estudiante de educación física, deporte y recreación a desenvolverse en el ámbito de la recreación, y así obtener las herramientas necesarias que aplicara dentro de su carrera docente.

Esta investigación está delimitada por capítulos, los cuales se presentan a continuación:

Capítulo I, en este se plantea el problema, a fin de aclarar las principales dudas del lector desarrollando el tema a tratar, reflejando los objetivos tanto generales como específicos que se buscan lograr con éste análisis y la justificación a la investigación, su utilidad tanto a la institución universitaria como a la mención: Educación física, Deporte y Recreación, así como el aporte que brinda la misma.

Capítulo II, el marco teórico, en él se muestran los distintos antecedentes que son de utilidad a la investigación por el aporte de conocimientos e información. Además de esto, se presentan las distintas teorías que sustentaran a dicho análisis, asimismo las bases legales, ya que son fundamentales para el manejo de la éticaprofesional en el

ramo educativo. De igual forma, se presenta una definición de términos a efectos de aclarar dudas de algunas palabras expuestas a lo largo de la investigación.

Capítulo III, en él se puede observar el marco metodológico, compuesto por el tipo y diseño de la investigación, además de mostrar el universo y corpus con el firme propósito de definir el campo de estudio las técnicas e instrumentos a usar en el presente análisis, la validez y la confiabilidad de sus instrumentos.

Capítulo IV, en éste se exponen los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos y el análisis de cada uno de ellos reflejado en gráficas y cuadros de fácil comprensión, mostrando también las alternativas de solución utilizadas y por último la propuesta.

Finalmente las Conclusiones y Recomendaciones en las que se expresa el cumplimiento de los objetivos planteados en la investigación y las recomendaciones que se pueden dar a la comunidad en general.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Contextualización del Problema

La educación física, es considerada un área que ayuda al desarrollo del rendimiento físico y el bienestar del individuo; forma parte fundamental en el crecimiento de niños, niñas y adolescentes, ya que su principal objetivo será contribuir al sano desenvolvimiento de los educandos dentro de la sociedad, utilizando para ello como herramienta principal la recreación, la cual en el mundo moderno, se ha convertido en un instrumento necesario para la realización de diversas actividades y como componente dinamizador en distintos procesos, sus técnicas posibilitan la expresión de los individuos en hechos y palabras, permitiendo así el desarrollo de la creatividad. El mundo actual necesita de propuestas recreativas con un contenido acorde al momento, ya que no es posible hablar de calidad de vida para los individuos, sino que es necesario plantear el uso adecuado del tiempo libre para las personas.

En Venezuela la recreación es un derecho enmarcado en la Constitución Nacional en el artículo 111 registra: “Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividad que benefician la calidad de vida individual y colectiva (...)”. Por lo antes descrito, la recreación será el área que brinde al ser humano satisfacción en cuanto al desarrollo físico y mental buscando también bienestar dentro de la comunidad donde se desenvuelva.

Morales (2000) redacta en sus escritos que “La recreación consiste en la actitud que caracteriza la participación en variadas actividades y que resulta de la satisfacción que estas brindan al individuo, en ellas haya expresión el espíritu y a través de ella se contribuye a una vida plena, alegre y satisfactoria.” Puede representar entonces las cualidades que simboliza el individuo luego de experimentar actividades de esparcimiento que ayuden a liberar las características culturales que yacen dentro del individuo.

Así mismo la recreación será el “Conjunto de ocupaciones a lo que el individuo puede entregarse con pleno consentimiento, ya sea para descansar, divertirse o desarrollar su información o formación, su participación social o su capacidad creadora; durante el tiempo libre” Bolaños (2005). Este autor representa la recreación como todas las actividades que realice la persona que sean plenas y placenteras dentro del tiempo libre diario donde se obtenga un resultado satisfactorio de crecimiento personal. Es así como la recreación forma parte fundamental en el crecimiento educativo e integral de los niños, niñas y adolescentes, ya que mediante esta se podrá fundar las bases necesarias para el rendimiento físico y mental dentro de los mismos, permitiendo también la interacción social creando un ambiente sano y creativo a la solución de problemas.

Dentro del pensum educativo de la mención Educación Física, Deporte y Recreación de la Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación, se encuentra la disciplina Recreación, la cual además de ser un requisito indispensable para la obtención del título académico, ayuda a los futuros licenciados del área, a desarrollar habilidades en expresión corporal, comunicación, creatividad, dominio de grupos, actividades y juegos según las edades y temáticas en las que estas se basen, logrando así un desarrollo integral y adaptación social del individuo (facilitador-sujeto). Dentro de la misma, existe la carencia de una herramienta pedagógica, enmarcada en el área recreativa.

La problemática planteada se basa en la falta de recursos textuales específicamente una guía donde se planteen herramientas, como juegos o canciones los cuales puedan ser utilizados y tomados en cuenta para las prácticas profesionales, y el desarrollo de la carrera educativa de los estudiantes, ya que solo se cuenta con los conocimientos y objetivos impartidos por el docente de la cátedra.

Por todo lo expuesto anteriormente se hace necesario plantear las siguientes interrogantes. ¿Es necesario crear una herramienta que contenga juegos y canciones recreativas para ser utilizada por los estudiantes de educación física, deporte y recreación? ¿La guía contribuirá con la formación profesional de los egresados de la mención: Educación Física, Deporte y Recreación? ¿Los estudiantes cursantes de la asignatura: Recreación necesitan una guía para ejecutar juegos y canciones recreativas en el área de práctica profesional?

Objetivo General

Elaborar una guía de recreación como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los estudiantes de la mención de Educación Física, Deporte y Recreación (E.F.D.R) de la Facultad de Ciencias de la Educación (FACE) de la Universidad de Carabobo (UC).

Objetivos Específicos

- Diagnosticar la necesidad de elaborar una guía de recreación como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los estudiantes de la mención de E.F.D.R. de la FACE-UC.

- Analizar la información para diseñar una guía en el ámbito de la recreación que funcione como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los estudiantes de la mención de E.F.D.R. de la FACE-UC
- Diseñar una guía de recreación que sirva como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los estudiantes de la mención de E.F.D.R. de la FACE-UC.

Justificación

Las actitudes, decisiones, los principios y características más comunes del ser humano parecen llevarse a cabo tras los bastidores del mundo de la recreación. Pues la recreación es quizás el equilibrio compensador más directo para el logro homeostático del individuo.

Este proyecto busca beneficiar a la comunidad en general, permitiendo tener una herramienta útil en la formación de ciudadanos integrales, dando a conocer habilidades del ser humano como expresión corporal, creatividad, comunicación, así como también relacionarse en diferentes ámbitos, específicamente el educativo.

Así mismo se busca crear una guía que tenga como fin promover las actividades recreativas que según Mateo (2014) expone: “Se considera que desde la perspectiva educativa las actividades recreativas constituyen el medio principal del proceso de educación del tiempo libre para el desarrollo de los conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores en relación con el empleo positivo del tiempo libre.”

Es así como el instrumento busca ser generador de conocimiento en la comunidad estudiantil de la Universidad de Carabobo, explícitamente a los estudiantes cursantes de la mención: Educación Física, Deporte y Recreación los cuales dentro del pensum de estudio tienen que cumplir con el objetivo de cursar y aprobar la materia

recreación, siendo esta base para el desarrollo de su carrera profesional, es por ello que la guía que se desea plantear servirá como material de apoyo en el desarrollo de dicha materia tanto para los estudiantes como para el profesor que imparte dicha asignatura.

También formara parte importante en el futuro académico de los estudiantes de la facultad de educación en general, ya que formara instructivo básico en el ámbito de la recreación, tomando en cuenta elementos y estrategias necesarias en el que hacer educativo de las diferentes menciones, ya que los juegos y actividades podrán ser modificados a los distintos temas los cuales imparten las diversas menciones.

Este proyecto busca realizar un aporte al campo teórico, ya que se obtendrán hallazgos que seas de provecho para futuras investigaciones relacionadas con el tema.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes de la investigación

Ramos y Orta (2010), realizaron el Trabajo de Grado *“Manual de entrenamiento de voleibol de playa para iniciación y desarrollo de jóvenes en edades comprendidas entre los 12 y 17 años de edad en el estado Carabobo”*. Universidad de Carabobo, Bárbula, ubicado en Valencia, Venezuela. La información expuesta en este artículo es parte de un trabajo final de investigación para obtener un título de Licenciado en educación física, deporte y recreación. El propósito fundamental de esta investigación es de desarrollar un manual de entrenamiento de Voleibol de Playa de iniciación y desarrollo de jóvenes en edades comprendidas entre los 12 y 17 años en el estado Carabobo, con la finalidad de que sirva de guía para entrenadores profesores e instructores en la iniciación y el desarrollo de atletas en este deporte. El tipo de investigación utilizada fue investigación, acción participativa y reflexiva ya que está destinada a solucionar problemas y para ello se realizó el manual de entrenamiento deportivo de voleibol de playa.

Castillo y Hernández (2012), realizaron el Trabajo de Grado *“Guía informativa de actividades psicomotoras, dirigida a los docentes del subsistema de educación inicial de CEIB “Concentrada 77” del municipio Miranda Estado Carabobo”*. Universidad de Carabobo, Bárbula, ubicado en Valencia, Venezuela. La información expuesta en este artículo es parte de un trabajo final de investigación para obtener un título de Licenciado en educación física, deporte y recreación. Tuvo como propósito

la propuesta de crear una Guía informativa de actividades psicomotoras, dirigida a los docentes del subsistema de educación inicial de CEIB “Concentrada 77” del municipio Miranda, Estado Carabobo. El trabajo se enmarco en la modalidad de proyecto factible, apoyado en una investigación de campo de tipo descriptiva. Los resultados evidenciaron la necesidad de una guía para la capacitación de los docentes de este centro educativo, y es por esto que se realizó.

Armas (2012), realizo el Trabajo de Grado *“Elaboración de un manual para la capacitación y desarrollo en el área básica de animación y recreación del personal de la asociación civil por la alegría de un niño” Instituto Universitario Tecnológico Antonio José de Sucre* Valencia, ubicado en Valencia, Venezuela. La información expuesta en este artículo es parte de un trabajo final de investigación para obtener un título de Técnico Superior en el área de Turismo. El propósito fundamental de esta investigación es de desarrollar un manual en el área de la animación y recreación para la capacitación del personal de la asociación civil PLAN TIO en la ciudad de Valencia, con la finalidad de que sirva para brindar estrategias para desarrollarse en el ramo recreativo, proporcionando una fuente de información que sirva de guía para la formación como recreadores. El tipo de investigación utilizada fue investigación, acción- participativa ya que está destinada a solucionar problemas y para ello se realizó el manual en el ámbito de la recreación.

Variable Causa Dentro de las múltiples menciones que oferta la Facultad de Educación, de la Universidad de Carabobo, se encuentra la mención: Educación Física, Deporte y Recreación, esta a su vez cuenta con un amplio pensum de estudio el cual busca la formación integral de los futuros profesionales, una de las materias que se debe cursar es recreación, la cual busca brindar los instrumentos dinámicos y tácticos que suelen ser utilizadas en el que hacer educativo. La problemática presentada es que no se cuenta con una herramienta educativa, la cual ayude a los

estudiantes a obtener un aprendizaje significativo que a su vez sirva como instrumento de pedagógico en el desarrollo profesional como docentes integrales.

Variable Efecto

Se busca implementar dentro de la mención de Educación Física, Deporte y Recreación un manual, el cual cuente con múltiples juegos y canciones recreativas que sirva como instrumento educativo para futuros profesionales de la educación los cuales puedan implementar dependiendo de las necesidades que quieren abordar en los diferentes niveles educativos, ayudando así al desarrollo óptimo de los educandos, en una forma integral, este manual servirá de ayuda tanto sus prácticas profesionales como a lo largo y ancho de su carrera docente.

Bases Teóricas

De acuerdo con los teóricos de reconocida trayectoria en lo que respecta se puede mencionar lo siguiente:

Teoría de la Socialización de Sigmund Freud

Para Freud la socialización es el “proceso por el cual el ser humano adopta los elementos socioculturales del medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad.” (Sección; Que es la personalidad?, parr. 2) Se hace necesaria entonces la socialización para así optar de una manera u otra las herramientas que necesita el ser humano para desarrollarse en el contexto social evidenciando la personalidad de cada uno a través de conductas socialmente aceptadas.

Teoría de Albert Bandura

Según esta teoría, las pautas de comportamiento pueden aprenderse por propia experiencia (aprendizaje directo) y mediante la observación de la conducta de otras personas (aprendizaje vicario). Esta teoría considera que la conducta de otras personas tiene una gran influencia en el aprendizaje, en la formación de constructos y en la propia conducta. Estableció su teoría en base a 2 supuestos, el primero es que la conducta humana es en su mayoría aprendida y no innata, y la segunda que gran parte del aprendizaje es asociativo y simbólico. (s.f.) (Sección, Teoría parr. 2)

Así mismo para Bandura (1985) el proceso de modelado de la personalidad se produce en 3 pasos:

Primer Paso: Atención, se sustenta en la premisa de “si vas a aprender algo, necesitas estar prestando atención” [comillas añadidas]. Asimismo, este teórico señala que “todo aquello que suponga un freno a la atención, resultará en un detrimento del aprendizaje” incluyendo el aprendizaje por observación.

Segundo Paso: es la Retención, el autor sostiene que todo ser humano es capaz de retener (recordar) aquello a lo que se le ha prestado atención. Es aquí donde la imaginación y el lenguaje entran en juego: es decir, los seres humanos guardamos lo que hemos visto hacer al modelo en forma de imágenes mentales o descripciones verbales.

Tercer Paso: Reproducción, se refiere a la capacidad que tenemos de reproducir lo que aprendemos. Es decir, una vez que hemos archivado las imágenes o la descripción verbal podemos hacer resurgir la imagen o descripción; es decir, la reproducimos con nuestro propio comportamiento.

Es así como las teorías antes descritas sustentan esta investigación ya que manifiestan los tratados del desarrollo del conocimiento, lográndose por imitación, o mediante el comportamiento de la sociedad.

Bases Conceptuales

Toda investigación debe manejar sus teorías correspondientes dentro del contexto a seguir en el trabajo de investigación. A través de los distintos autores, en este análisis se da a conocer las teorías comunicacionales propicias para el desarrollo sustentable de esta.

Guía

Para Gómez (2009), Guía: “Es un componente del sistema de control interno, el cual se crea para obtener una información detallada, ordenada, sistemática e integral que contiene todas las instrucciones, responsabilidades e información sobre políticas, funciones, sistemas y procedimientos de las distintas operaciones o actividades que se realizan en una organización”. (parr. 1)

Educación Física

La educación física definida por Blázquez (2006) “Constituye la única práctica formativa escolar capaz de ayudar al desarrollo personal e integral de los niños a través de la actividad física. De ahí su afán de sintetizar y ordenar racionalmente su enseñanza.”(p.32)

Recreación

“Conjunto de actividades y/ o acciones que tienen como objetivo el desarrollo pleno del sujeto en su contexto social y en el marco de su libertad para elegir. Y que están atravesadas por un sentimiento de placer y renovación permanente.” Vilas (2002).

En concordancia Ruiz (2007) define a la recreación como “Un fenómeno polifacético y constituye una de las actividades principales del hombre; no solo porque le proporciona descanso, liberación de tensión y distracción, sino también porque contribuye al desarrollo integral y bienestar, al tener incidencia en los aspectos físico, psicológicos y sociales” (p.266)

Principios de la Recreación

Los principios de la recreación, según la Asociación Nacional de Recreación de los Estados Unidos, y citados por Cutrera (1988) son:

- Todo niño necesita tomar parte de juegos y actividades que favorezcan su desarrollo, y que han causado placer a través de las edades históricas: trepar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, patinar, jugar con pelota, cantar, ejecutar instrumentos musicales, teatralizar, hacer cosas con sus propias manos, trabajar y jugar con palos, piedras, arena y agua, construir, modelar, criar animales domésticos, la jardinería y la naturaleza, hacer experimentos científicos sencillos, participar en juegos por equipos, realizar actividades en grupo, tener aventuras, y expresar su espíritu de camaradería.
- Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacción personal. Debe ser ayudado a que adquiera habilidades esenciales en ella.
- Toda persona necesita poseer ciertas formas de recreo que ocupen poco espacio y puedan cumplirse en pequeñas fracciones de tiempo.

- Toda persona necesita conocer bien cierto número de juegos de interior y de aire libre, que le resulten tan agradables que nunca haya un momento en que no sepa qué hacer.
- Toda persona debe ser ayudada a adquirir el hábito de hallar placer en la lectura.
- Toda persona necesita conocer bien algunas canciones de buena música, para poder cantar cuando así lo desee.
- Toda persona debería aprender algo bello con las líneas, los colores, los sonidos y el uso armonioso de su propio cuerpo; y si no fuera capaz por sí mismo de satisfacerse con tales formas de actividad, debería encontrar placer en la pintura, el tallado, la escultura, la fotografía, la danza, etc., que otros ejecutan.
- Toda persona debe aprender a tener costumbres activas; a respirar a todo pulmón, al aire libre y al sol.
- Toda persona debe ser animada a tener uno o más hobbies.
- Toda persona debe ser educada en el ritmo, ya que sin éste, el hombre es incompleto
- El descanso, el reposo, la reflexión y la contemplación son por sí mismos formas de recreación y nunca deben ser reemplazados por formas activas.
- Casi una hora de cada diez, se utiliza para comer, por ello debe ser un acontecimiento social y en el hogar, algo así como una verdadera ceremonia cordial e íntima.
- Las actividades recreativas más importantes son aquellas que la persona domina completamente.
- La persona sólo habrá triunfado en su vida recreacional en la medida en que la actividad que elija, cree en ella un espíritu de juego y un sentido del humor.
- Los juegos felices de la niñez son esenciales para un crecimiento normal.
- Participar como ciudadano en la creación de un mejor estilo de vida es una de las formas más satisfactorias de la recreación.
- Es importante la comunidad para que las personas tengan recreación.

Sugerencias para compartir con sus hijos: - Deje para otro día las obligaciones del hogar.

- Programe con tiempo la actividad y que los niños participen en la selección de la misma, la cual de ser diferente a las que el realiza en el colegio.

- No los mande al parque con el hermano mayor, se trata de que usted dedique ese día a sus pequeños.

- Tenga en cuenta la edad del niño. Por un momento vuélvase niño y piense qué le gustaría hacer a esa edad (pasar un túnel, aprender a jugar ajedrez, armar un carro con fichas, coserle el vestido a la muñeca). Lo más seguro es que su hijo se distraerá con el juguete más sencillo, porque lo que más le importará es que sus padres estén con él.

- No le compre juguetes bélicos, y si tiene alguno, cámbieselo por otro que sea didáctico.

- Aproveche la programación especial que realizan los centros comerciales, parques infantiles, teatros, museos, etc. y salga a divertirse.

- Organice una fiesta infantil con los amiguitos del barrio o colegio. (pp. 28-36)

Objetivos de la recreación

Según Ruiz (2007) los objetivos de la recreación serán:

- 1- Contribuye al desarrollo físico mental y social del ser humano
- 2- Contribuye al disfrute del tiempo libre
- 3- Mejora y obtiene efectos saludables de la interacción social de la persona.
- 4- Crea en las personas una conciencia ambientalista, ecologista y conservadora.
- 5- Aprende a valorar la flora y fauna y a convivir con la naturaleza. (p. 269)

Tipos de Recreación

Recreación Educativa

Martí (2008) define en su documento: “ La Recreación toma en cuenta todo el concepto de integralidad del hombre como un ente biológico - psicológico - social en toda su extensión y aspectos donde se desenvuelve el individuo en edad escolar, siendo la Recreación una necesidad del ser humano, se considera fundamental en el mejoramiento de la calidad de vida del hombre. Se presenta como un medio no convencional de la educación, donde el individuo aprende haciendo sobre sus propias experiencias convirtiéndose en un medio de Integral aprendizaje.” (parr. 1)

Recreación Empresarial

Ente el cual desarrolla y mantiene la salud integral de los trabajadores, brindando estrategias para reducir el estrés laboral, mejorando así la condición física, mental, emocional y social del trabajador, accediendo a un mejor estilo y calidad de vida, tanto dentro del ámbito laboral como fuera de éste. (Ocampo, 2013) (parr. 4)

Recreación Clínica

Corresponde a los grupos que congregan para ejecutar diversas actividades recreativas, clínica es una demostración de un arte en particular, de carácter informal y pedagógico, donde los ponentes exponen desde su especialidad, estilos y técnicas particulares, compartiendo su experiencia, generalmente, ante una audiencia reducida que toma parte en la presentación haciendo preguntas en este caso solo se tratan temas con referencia a la recreación. (Vidal, 2009, p.24)

Recreación Comunitaria

Expone Martínez (2003) “Por medio de la recreación comunitaria se realizan acciones inteligentes por medio de las cuales se benefician personalmente sin necesidad de ser egoístas, pues pensamos primero en el bien de la comunidad, una comunidad amplia formada por mujeres, hombres, niñas, de la cual hacen parte las futuras generaciones”.(sección Metodología, parr. 3)

El Juego

Ramírez (2006) cita a Cagigal (1996) el cual define los juegos como "una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión" (sección El termino juego, parr. 4)

Deporte

González (2006) define el deporte como “Actividades a nivel individual o grupal que tienen un reglamento internacionalmente reconocido y que se practica desde niveles escolares primarios hasta la edad adulta, ya sea con fines competitivos o recreativos”
(Sección Los retos del deporte moderno, parr. 10)

Actividades artísticas y culturales

UNESCO, estas actividades transmiten el patrimonio artístico y cultural a los jóvenes, y contribuyen al desarrollo de su personalidad, en un nivel emocional y cognitivo. En particular, las actividades artísticas fortalecen la adquisición de

competencias como creatividad, imaginación, expresión oral, habilidad manual, concentración, memoria e interés por los demás. (...) Las actividades artísticas y culturales, al igual que los estudios, nos llevan a conocer más gente e interactuar con personas que comparten los mismos intereses (2009) (p.16)

Vida al aire libre

La vida al aire libre será según Ruiz (2007) “El arte de vivir en el campo; el fin principal de la vida al aire libre es la identificación del hombre con la naturaleza ejemplos: el excursionismo, los paseos, las prácticas agrícolas, las observaciones a la flora y fauna silvestre”. (p.267)

Campamento

Para Ruiz (2007) para este auto el campamento es : “ Un lugar donde se acampa temporalmente un grupo de excursionistas, con el fin de convivir con la naturaleza, siendo un sistema de vida al aire libre considerando un verdadero aporte a la educación de este siglo, significando así vivir despoblados sin ninguno de los beneficios de las comunidades organizadas” (p.272)

Excursión

Ruiz (2007) define la excursión como: “Una caminata en ambiente natural generalmente de pocas horas de duración que se realiza con los fines de estudio o disfrute de la naturaleza”. (p. 271)

Convivencia

Encuentro social, donde se busca la integración de los participantes mediante actividades recreativas, debidamente organizadas. Contando con un tema en específico delimitado por un cronograma el cual indique hora y lugar de las actividades así como tiempos de receso y reencuentro. A esto se refiere Ruiz (2007) el su libro (p. 272)

Retiro

Los retiros son actividades que fomentan la oportunidad de meditar, reflexionar y vivir unos días en tranquilidad y silencio; sirviendo como estudio más detallado del ser humano (el Yo). A lo largo del año existen diferentes temas de retiro con diferente duración: retiros por un fin de semana, retiros por 4 días o retiros por una semana. (s.f.)

Fiesta

González (2008) define en su revista que: “La fiesta es uno de los actos o acciones colectivas que los grupos humanos realizan con mayor frecuencia, entraña muchas formas de sociabilidad y como un medio de manifestación social está ligada a las variadas esferas e intereses de poder en virtud de ser un campo propiciatorio de interacciones sociales”. (Sección El sentido de la fiesta, parr. 1)

Bases Legales

Las bases legales de esta investigación están descritas en:

El artículo de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) establece que:

Capítulo VI De los derechos culturales y educativos

Artículo 111. Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos de la promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley. El estado garantizará la atención integral de los y las deportistas sin discriminación alguna, así como el apoyo al deporte de alta competencia y la evaluación y regulación de las entidades deportivas del sector público y privado, de conformidad con la ley.

Así mismo los Artículos de la Ley Orgánica de Educación (2009):

Capítulo I Disposiciones Fundamentales

Artículo 4. La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la realidad.

El Estado asume la educación como proceso esencial para promover, fortalecer y difundir los valores culturales de la venezolanidad.

Capítulo III El Sistema Educativo

Artículo 32. La educación universitaria profundiza el proceso de formación integral y permanente de ciudadanos críticos y ciudadanas críticas, reflexivos o reflexivas, sensibles y comprometidas o comprometidas, social y éticamente con el desarrollo del país, iniciado en los niveles educativos precedentes. Tiene como función la creación, difusión, socialización, producción, apropiación y conservación del conocimiento en la sociedad, así como el estímulo de la creación intelectual y cultural en todas sus formas (...)

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

La metodología de una investigación está constituida por todas aquellas técnicas y procedimientos que se utilizaran para llevar a cabo la misma. El fin esencial del marco metodológico es precisar, a través de un lenguaje claro y sencillo, los métodos, técnicas, estrategias, procedimientos e instrumentos utilizados por el investigador para lograr los objetivos.

Según Balestrini (el marco metodológico es: “El conjunto de procedimientos lógicos, tecno-operacionales implícitos en todo proceso de investigación, con el objeto de ponerlos de manifiesto y sistematizarlos; a propósito de permitir descubrir y analizar los supuestos del estudio y de reconstruir los datos, a partir de los conceptos teóricos convencionalmente operacionalizado”. (p.125).

Naturaleza de la Investigación

El enfoque cuantitativo utiliza la recolección y análisis de datos, para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo, y el uso de la estadística para intentar establecer con exactitud patrones en una población. Gómez (2006).

Atendiendo a esto esta investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, donde sistemáticamente se seguirán pasos para la elaboración de una guía, dando respuesta a una problemática definida. Así mismo se apoya en el método científico, porque representa en forma ordenada y secuencial los pasos para desarrollar la investigación, formando así una especie de organización secuencial y vinculada entre sí.

Por ello la investigación se desarrollara en la modalidad de proyecto especial ya

que en referencia a lo descrito por UPEL (2006) el proyecto especial permite la presentación de “trabajos que lleven a creaciones tangibles, susceptibles de ser utilizadas como soluciones a problemas demostrados, o que respondan a necesidades e interés de tipo cultural.” (p. 14)

También Hernández, Fernández y Baptista (2011) refieren que:

Los proyectos especiales son elaboraciones de propuestas cuyo valor es tan evidente u obvio que no hace falta procesar un diagnóstico para su diseño, su beneficiario es la sociedad en general; son productos de las invenciones, la experiencia y la experticia o las innovaciones de procesos. Su fundamento son investigaciones o teorizaciones previas, mandatos legales o practicas consuetudinarias que han demostrado por si solas vialidad y aplicabilidad. (p.

Por ello, con esta modalidad buscasolucionar un problema la sociedad estudiantil de la mención E.F.D.R de la FACE pretendiendo diseñar una guía de recreación que ayudara al desarrollo integran de los estudiantes de la Universidad de Carabobo.

Diseño de la Investigación

Palella y Martins (2010), define: “El diseño no experimental es el que se realiza sin manipular en forma deliberada ninguna variable. El investigador no sustituye intencionalmente las variables independientes. Se observan los hechos tal y como se presentan en su contexto real y en un tiempo determinado o no, para luego analizarlos. Por lo tanto en este diseño no se construye una situación especifica si no que se observa las que existen”. (p.87)

Al relacionar el tema con la investigación se puede describir que el diseño de la investigación se enmarca en el diseño de investigación no experimental ya que como se expresa al principio se recolecta la información sin ser modificada, se observan los

hechos tal cual suceden sin ser modificable. También se basa en un diseño documental, ya que toda la información recabada es de fuentes documentales, así como lo redacta Arias (2012): “La investigación documental proviene de fuentes documentales es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas”. (p.27)

Población y Muestra

Población: La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitada por el estudio. Según Tamayo y Tamayo, (2008) “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población posee una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. (p.176)

Muestra: La muestra es la que puede determinar la problemática ya que les capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. Según Tamayo, T. Y Tamayo, M (2008) afirma que la muestra “Es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico”. (p.176)

Pérez(2009) expone: “Cuando la población es pequeña, se debe incluir el mayor número de elementos. Mientras menor sea la muestra, mayor será el margen de error por lo contrario cuando mayor es la muestra aquel será menor”.

En este caso la población determinada será la comunidad estudiantil pertenecientes a la mención de Educación Fisca, Deporte y Recreación de la Facultad de Educación, Universidad de Carabobo cursantes del 10mo semestre conformando un total de 58 estudiantes, por ser una población representativa pequeña, y apoyándose en lo descrito por Pérez (2009) la muestra estará conformada por 30 estudiantes cursantes del 10mo semestres de la mención: E.F.D.R. tratando en lo mas mínimo de no

especular, y adquirir resultados confiables, dejando un diminuto margen de error.

Técnica e instrumento de Recolección de Datos

Arias (2012) describe que: “Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información. Son ejemplos de técnicas; la observación directa, la encuesta en sus dos modalidades (entrevista o cuestionario), el análisis documental, análisis de contenido, etc.” (p.25). Es así como la técnica empleada en esta investigación para recolectar la información necesaria será entonces la encuesta.

Los instrumentos serán los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información. Ejemplo: fichas, formatos de cuestionario, guías de entrevista, (...) (Arias 2012, p.25). Por lo expuesto el instrumento para recolectar la información en esta investigación será un cuestionario, en la modalidad de preguntas cerradas.

Encuesta

Según Tamayo y Tamayo (2008), la encuesta “es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida”.

Cuestionario

Urbano (2006) describen en su libro que: “El cuestionario de preguntas cerradas corresponde a aquellas preguntas en la que se establece previamente alternativas de respuesta y el encuestado debe elegir una de ellas.”(p. 71) a efectos de esta

investigación el cuestionario presentará preguntas cerradas que establecen previamente las opciones de respuesta que puede elegir el encuestado, estas son de tipo dicotómicas , es decir, que ofrecen solo dos opciones de respuestas, para este caso aplica sí y no.

Es así como las preguntas cerradas brindan a la persona encuestada las alternativas de respuesta en el caso de dicotómicas es que solo son dos alternativas, la ventaja de estas es que son fáciles de realizar, también fáciles de codificar y las respuestas que se obtienen son sumamente claras y específicas para que a la hora del análisis no se haga tan complejo.

Fase I: Diagnóstico

La fase diagnóstico comienza, una vez recibida la documentación, con el análisis exhaustivo de cada una de las áreas. El objetivo de este diagnóstico es obtener información acerca de los problemas, las necesidades, los recursos y las oportunidades de desarrollo que tiene los estudiantes de la mención: Educación Física, Deporte y Recreación de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo por medio de las entrevistas, cuestionarios y observación.

Fase II: Alternativas de Solución

Elaboración de una guía de recreación como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los estudiantes de la mención de Educación Física, Deporte y Recreación (E.F.D.R) de la Facultad de Ciencias de la Educación (FACE) de la Universidad de Carabobo (UC), buscando así mejorar la formación de los estudiantes y que sean mas efectivos en la aplicación de del servicio como también que este proyecto sea aceptado y aplicado en su totalidad.

Modelo A, realizado por Ortega P. (2006).

Pasos para la Elaboración de una guía

Los pasos para hacer o elaborar una guía, de manera muy generalizada, para que los adaptes a tus necesidades particulares:

1. Definir el tema: se debe acotar el alcance o profundidad de la guía, en el fondo lo que se va a cubrir para no extralimitarlo o hacerlo demasiado breve.
2. Corresponde visualizar al lector, el objetivo al cual está dirigido a la guía para adaptar el lenguaje utilizado en el mismo y lo técnico de sus párrafos a ese usuario.
3. Definir la estructura a fondo de los temas a tratar, desde la introducción hasta los últimos consejos. Directamente relacionado a esto se encuentra la necesidad de definir el medio de difusión.
4. Tomar guías de temas similares, para adoptar ideas y afinar la estructura de la guía antes de comenzar.
5. Redacta el una guía tomando en cuenta todo lo anterior, y luego pasarlo a diferentes personas que se ajusten a un público objetivo, para medir la claridad del contenido, y tomar sus recomendaciones para elaborar así una versión final.

Modelo B, realizado por Padilla K. (2008).

Pasos para Elaborar una Guía de Recreación

Pasos para el programa de recreación

Introducción

Paso 1: Diagnostico general

- ✓ Estrategias
- ✓ Recursos
- ✓ Época y temporada

- ✓ Temática elegida
- ✓ Servicio

Paso 2: Formulación de objetivos, metas y planes

Paso 3: Organización y Promoción

Paso 4: Seguridad

Paso 5: Puesta en Práctica

Paso 6: Control y Evaluación

Programa de actividades recreativas

Itinerario

Descripción de las actividades

Conclusión

Fase III: Propuesta

Elaboración de una guía de recreación como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los estudiantes de la mención de Educación Física, Deporte y Recreación (E.F.D.R) de la Facultad de Ciencias de la Educación (FACE) de la Universidad de Carabobo (UC), buscando así mejorar la formación de los estudiantes y que sean más efectivos en la aplicación de del servicio como también que este proyecto sea aceptado y aplicado en su totalidad.

Técnicas de Análisis de Datos

Son herramientas útiles para organizar, describir y analizar los datos recogidos con los instrumentos de investigación. El análisis de datos encierra dos procedimientos: La organización de los datos y la descripción y análisis de los datos. Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la

información. Son ejemplo de técnicas; la observación directa, la encuesta en sus dos modalidades (entrevista o cuestionario). (Arias 2012) (p.25)

Al recabar la información suministrada por los instrumentos cuantitativos de recolección de datos, se procedió al análisis e interpretación de los datos, a través del método estadístico de las ciencias sociales, tomando en consideración el análisis porcentual. Con la aplicación de porcentajes se derivó el valor de las frecuencias relativas de cada ítem por nivel de respuestas, con la finalidad de extraer los resultados de las alternativas propuestas. La entrevista a expertos se procesó mediante un análisis cualitativo de sus aportes. (Arias, 2012)

Validez del Instrumento

Hernández, Fernández y Baptista (2008) señalan que la validez, se refiere específicamente “Al grado en que un instrumento realmente mide la variable que tiene que medir”. Dicha validez significa que las preguntas o ítems que conforman el cuestionario tienen correspondencia directa con los objetivos de la investigación. Por otra parte, en el desarrollo de una investigación es necesario que los instrumentos aplicados reflejen confiabilidad y para lograrlo ciertas cualidades deben admitir un mínimo de incidencia de error o ambigüedad.

A los efectos de este estudio, para validar los instrumentos de la recolección de datos se utilizó como técnica el Juicio de Expertos, para lo cual se consultó a dos especialistas en contenido y uno en metodología, quienes evaluaron los instrumentos en cuanto a su contenido, pertinencia, adecuación y claridad.

Juicio de Expertos

Es un conjunto de opiniones que pueden brindar profesionales expertos en una industria o disciplina, relacionadas al proyecto que se está ejecutando. Este tipo de información puede ser obtenida dentro o fuera de la organización, en forma gratuita o por medio de una contratación, en asociaciones profesionales, cámaras de comercio, instituciones gubernamentales, universidades.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

Fase I. Diagnóstico

Se hace unainterpretación acerca de los resultados obtenidos con respecto a la información recogida por medio del instrumento seleccionado para la recolección de los datos, evitando hasta dónde sea posible especular.

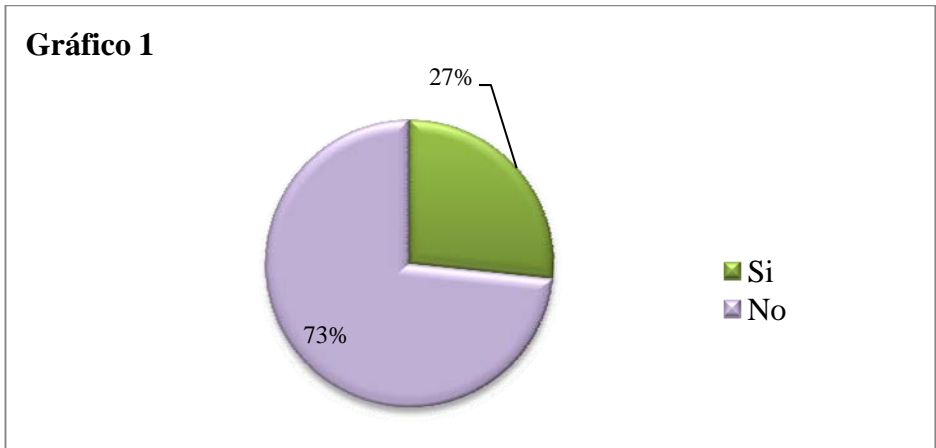
Esta fase comienza una vez recibida la documentación, realizado el diagnóstico y un análisis exhaustivo de cada una de las áreas a las que se desea mejorar. El objetivo es obtener información y así determinar la naturaleza del problema, las necesidades, los recursos y las oportunidades de desarrollo que tiene Los estudiantes del 10mo semestre de la mención: E.F.D.R los cuales cursaron la materia: Recreación. El diagnóstico conjuntamente con las respuestas obtenidas directamente del personal de la Asociación en una entrevista previa, confirman los resultados obtenidos en las encuesta, deduciendo las necesidades de este por más actividades, juegos y capacitación para el personal que realiza, organiza y coordina las actividades. Para ello se muestran a continuación los resultados de las encuestas representados por medio de gráficos y su respectivo análisis para el mayor entendimiento.

Ítem 1. ¿Conoce usted alguna guía de recreación?

Cuadro 1

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	27%
No	22	73%
Total	30	100%

Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)



Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)

Análisis:

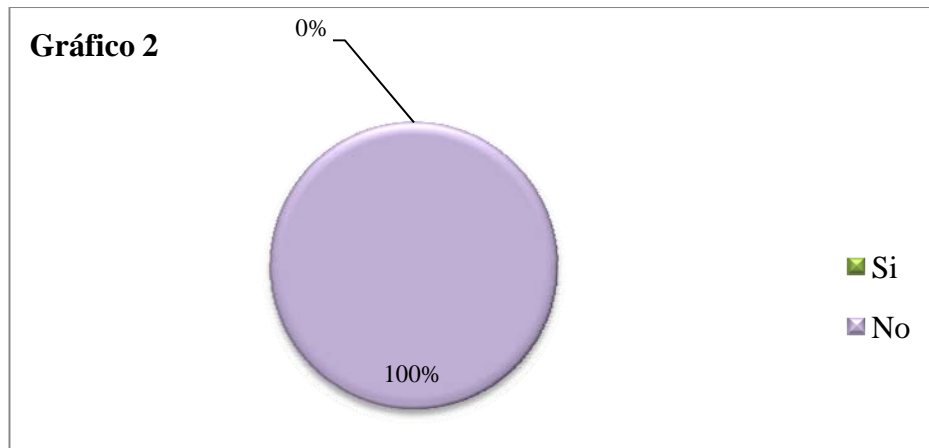
Para este primer gráfico el resultado obtenido refleja opinión dividida contando que un 73% de los encuestados tiene conocimiento que la existencia de alguna guía en el área de la recreación, mientras que un 27% corresponden a una respuesta negativa en base a que no conocen ningún guía en el área de la recreación.

Ítem 2. ¿Posee la mención de Educación Física, deporte y Recreación una guía en el área de recreación?

Cuadro 2

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	30	100%
Total	30	100%

Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)



Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)

Análisis:

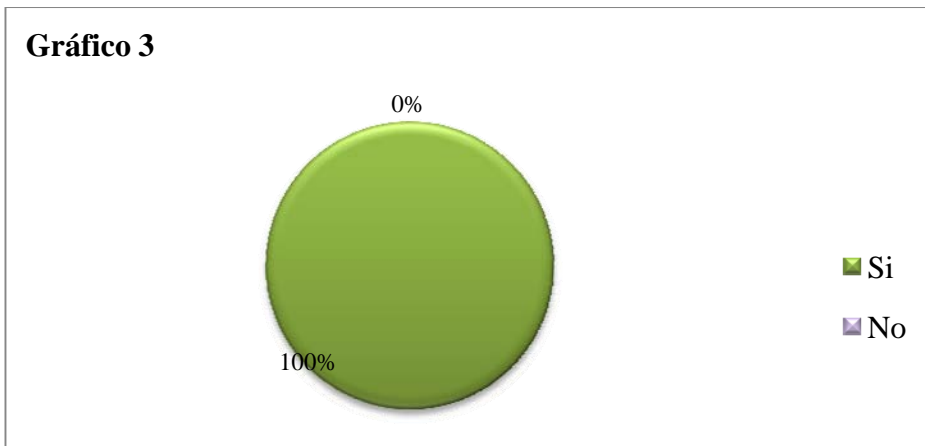
En esta oportunidad los encuestados respondieron de manera negativa nuevamente, dando a conocer que la mención de Educación Física, Deporte y Recreación de la Universidad de Carabobo no cuenta con guías o herramienta pedagógica alguna en el área recreativa.

Ítem 3. ¿La información que necesita para realizar las prácticas recreativas las obtiene exclusivamente de internet o libros?

Cuadro 3

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)



Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)

Análisis:

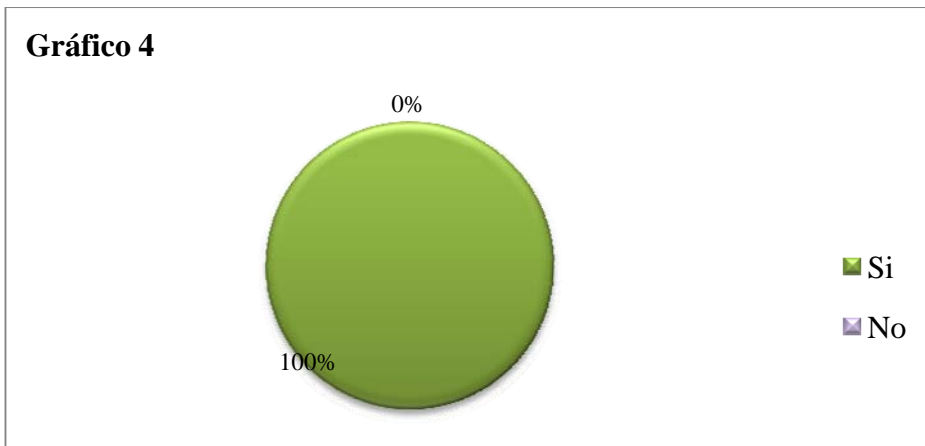
El siguiente resultado arrojó que un 100% de los encuestados, equivalente a la totalidad de la población, confirma la necesidad de una herramienta física, pedagógica y didáctica que esté disponible y de fácil acceso para todos los estudiantes de la mención de Educación Física, Deporte y Recreación

Ítem 4.¿Cree usted que la elaboración de una guía recreativa será útil para el desarrollo de las prácticas profesionales?

Cuadro 4

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)



Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)

Análisis:

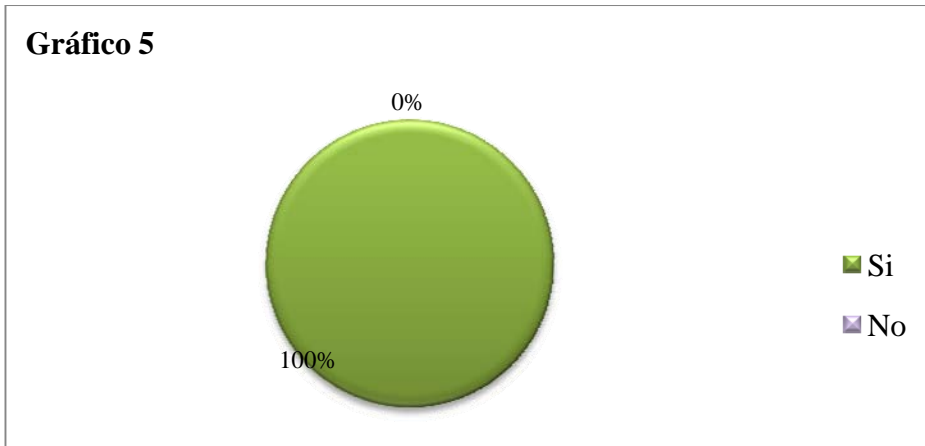
En este caso se obtuvo como resultado que el 100% de la muestra, opina que sería de gran utilidad la creación de una guía con información en materia recreativa para la realización de las prácticas profesionales y actividades pedagógicas a realizar como parte de la programación de la asignatura.

Ítem 5. ¿Existe la necesidad de diseñar una guía de recreación?

Cuadro 5

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)



Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)

Análisis:

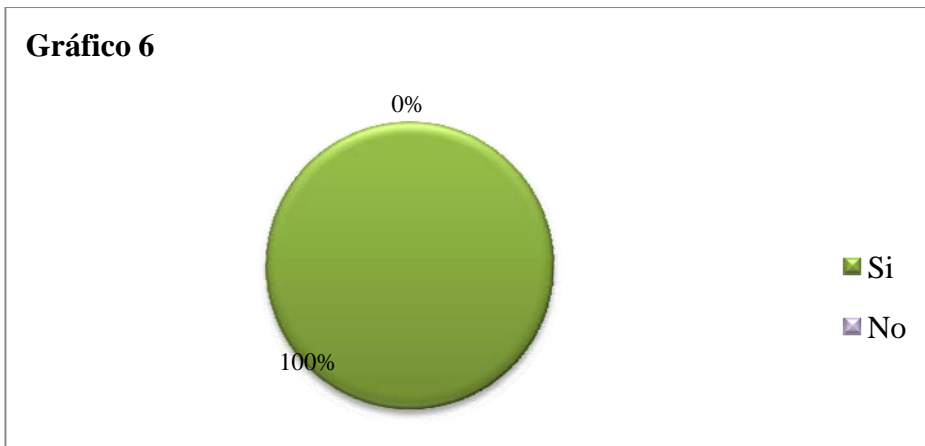
Para este caso, las opiniones emitidas por los encuestados consideran existe carencia de material físico con información básica en materia de recreación con la que pueden contar, por ende el diseño de una guía recreativa si es necesaria.

Ítem 6 La creación de esta guía contendrá juegos, canciones, conceptos básicos, actividades de esparcimiento y datos de interés ¿Servirá como herramienta para el desarrollo del contenido dentro de la asignatura: Recreación?

Cuadro 6

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)



Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)

Análisis:

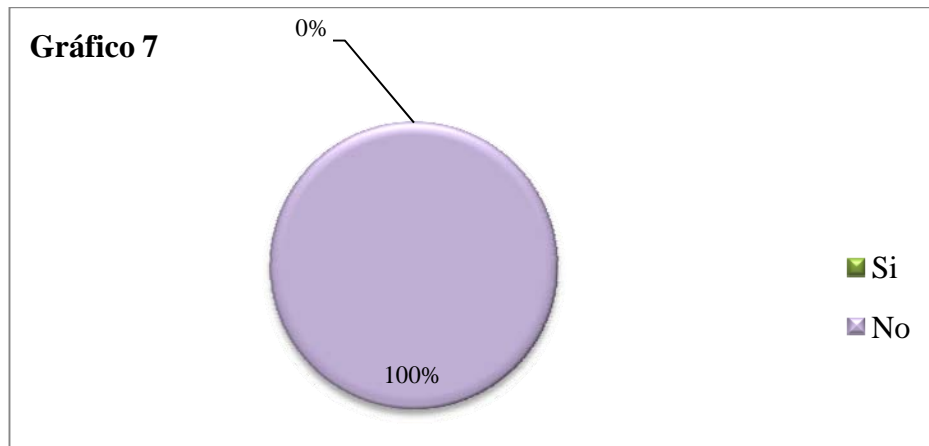
Según información suministrada por los encuestados se obtuvo el siguiente resultado: la totalidad de la población, opina que una herramienta física, pedagógica y didáctica que esté disponible y de fácil acceso para todos los estudiantes de la mención de Educación Física, Deporte y Recreación y que a su vez contenga información teórica y práctica en el área recreativa será de muy utilidad para todas las actividades de la asignatura.

Ítem 7. ¿Se distribuye a los estudiantes cursantes del 9no semestre dentro de la asignatura recreación una guía de recreación para el desarrollo de las actividades dentro de las prácticas profesionales?

Cuadro 7

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	30	100%
Total	30	100%

Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)



Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)

Análisis:

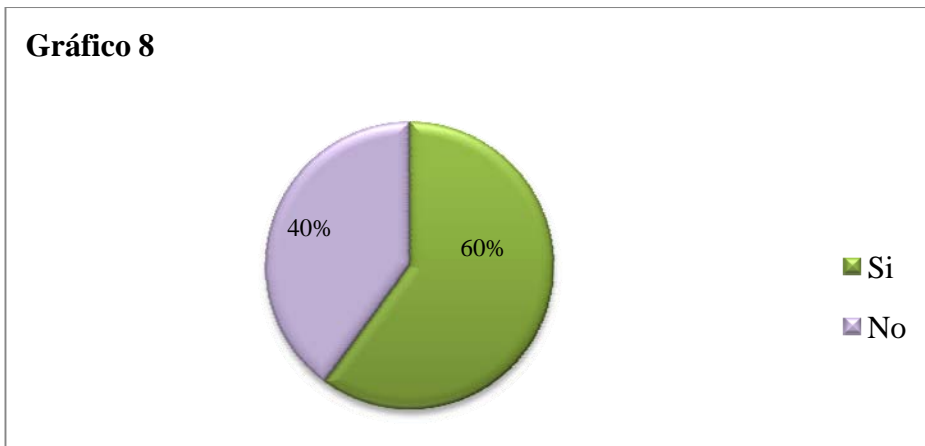
Se llegó a la conclusión según las opiniones emitidas por los encuestados, que no se les distribuye material informativo ni guías a los estudiantes cursantes del 9no semestre de la mención de Educación Física, Deporte y Recreación.

Ítem 8.¿Existe procedimientos o pasos a seguir para la organización de las actividades al aire libre ejecutadas dentro de la asignatura: Recreación?

Cuadro 8

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	60%
No	12	40%
Total	30	100%

Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)



Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)

Análisis:

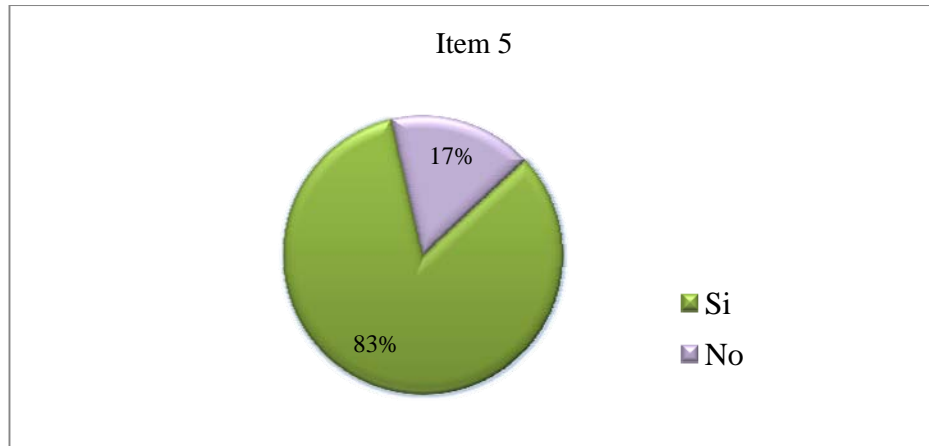
En esta ocasión se cuenta con opiniones divididas, mientras 18 personas que corresponden al 60% de los encuestados dan una respuesta afirmativa en consideración a la organización de las actividades al aire libre, otras 12 personas correspondientes al 40% de los encuestados dan una respuesta negativa ante la pregunta.

Ítem 9. La guía contendrá juegos y canciones recreativas de carácter educativo, ¿Considera que el profesor de la asignatura: Recreación, la pudiese utilizar como material didáctico a la hora de impartir sus clases al aire libre?

Cuadro 9

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	83%
No	05	17%
Total	30	100%

Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)



Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)

Análisis:

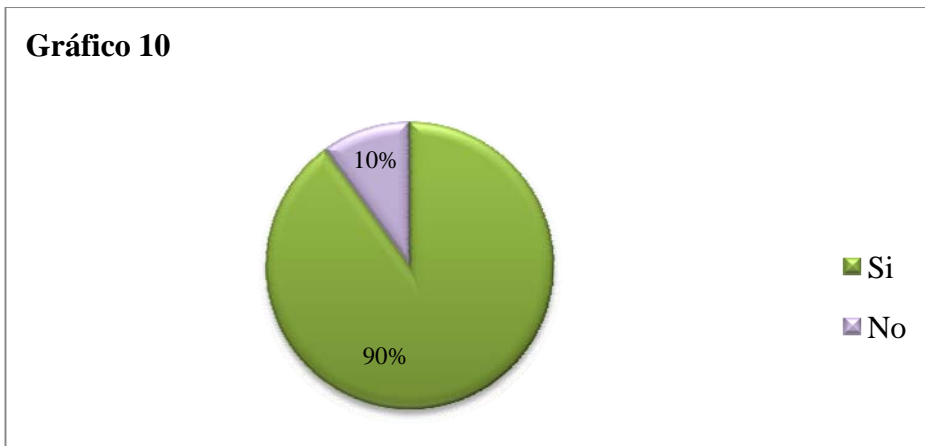
De la totalidad de los encuestados es decir 30 personas, solo 5 correspondientes al 17% dan una respuesta negativa, mientras 25 personas correspondientes al 83% certifican que la guía pudiese servir como material didáctico para el profesor que imparte la asignatura: Recreación.

Ítem 10. ¿Se logra con las actividades recreativas el desarrollo de habilidades comunicativas, expresión corporal, dominio de grupo, entre otros, logrando la adaptación social y desarrollo integral del individuo?

Cuadro 10

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	90%
No	3	10%
Total	30	100%

Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)



Fuente: Granadillo P., Barreto V. (2015)

Análisis:

Según opiniones divididas, el 10% de los encuestados es decir 3 personas opina que no es posible lograr el desarrollo de habilidades comunicativas, expresión corporal entre otras para el desarrollo del individuo, mientras que un 90% es decir 27 personas encuestadas, considera que mediante las actividades recreativas es posible lograr el desarrollo integral del individuo.

Fase II. Alternativas de Solución

Así como se indica en el capítulo anterior la alternativa utilizada como solución para el problema planteado será la elaboración de una guía de recreación, en esta oportunidad se utilizan los dos modelos propuestos, modelo A, realizado por Ortega, P (2006), habla de puntos a tener en cuenta al momento de elaborar una guía adaptándolo a las necesidades que se tengan y requieran solución, este modelo representa lo que será el contenido de la guía.

- **Paso 1.-** Definición del tema: Guía de recreación
- **Paso 2.-** Dirigido a: Estudiantes de la mención: Educación Física, Deporte y Recreación de la FACE-UC
- **Paso 3.-** Definir los temas a tratar, por ejemplo, reseña histórica de la recreación, conceptos básicos de recreación, juego, deporte, bases legales, principios y objetivos, tipos de recreación, entre otros.
- **Paso 4.-** Afinar la estructura de la guía antes de comenzar su redacción.

El modelo B, realizado por Padilla, K (2008), se refiere a los pasos a seguir para la elaboración de una guía de recreación, comenzando por el paso 1 que será la introducción para dar preámbulo al tema referido en la guía que deje interés en el lector sobre el tema a tratar. Continuando con un diagnóstico general, que incluye las estrategias a utilizar, los recursos que se necesitan para cada actividad, la temporada en la que se trabaja que influye en lo que es la temática que se aplicará durante las actividades y definir el servicio que se quiere ofrecer de acuerdo a las necesidades de los campistas para este caso. El paso 2, la formulación de los objetivos, las metas trazadas y los alcances de este, hasta donde se quiere llegar realmente con la implantación de la guía.

Paso 3, organización y planificación de las actividades. Igualmente la seguridad, el punto más importante a tener en cuenta antes de la puesta en práctica, tomando las previsiones necesarias para la ejecución de cada actividad, teniendo en cuenta los recursos con que se trabajan, y el espacio geográfico donde se efectúan los juegos. Por último la creación de un cronograma para llevar un orden y control de los distintos tipos de actividades recreativas a realizar durante todo el lapso planteado. Y por último la conclusión.

En comparación con el modelo A descrito anteriormente, este modelo se enfoca en lo que es la estructura y el orden de los puntos en la elaboración de una guía de recreación.

Fase III: Propuesta

La propuesta es la idea o proposición que se manifiesta o se expone con un fin determinado, en este caso a la mención: Educación Física, Deporte y Recreación, por medio de la elaboración de una guía de recreación con la cual se busca el desarrollo integral de los estudiantes de la mención antes expuesta. El propósito de esta guía es brindar conocimientos y recursos para organizar un servicio de recreación, teniendo en cuenta todos los detalles y variables así como también conceptos y características basados en el ámbito de la recreación. Así mismo actividades de esparcimiento que pueden ser utilizados en los diferentes niveles educativos según el contexto que se requiera aplicar.

Con la guía que se propone se quiere lograr un documento que sirva como medio de comunicación y coordinación que permita registrar y transmitir información desde la perspectiva educativa sobre la recreación. Con procesos constituidos, relativos tanto a la educación formal como a la informal, se busca la generación de conocimientos, el desarrollo de habilidades y el cambio de actitudes, con el fin de incrementar la capacidad individual y colectiva, que su fin sea infundir energía, incitar a la creación, la expresión en las acciones, palabras y movimientos. Ya que la animación conduce y desarrolla un programa recreativo. Que sea una experiencia, una expresión natural de interés para alcanzar espontáneamente satisfacciones que tengan sentido lúdico, ético, conservacionista, ecológico, sociológico, cultural, por cuanto proporciona contenidos y actividades de carácter educativo permanente.

La guía a elaborar representa una mezcla de pasos a seguir de los modelos A y B, dispuestos en las alternativas de solución reflejadas en la fase anterior, de los cuales se tomarán los puntos más importantes para crear dicha guía.

Objetivo General

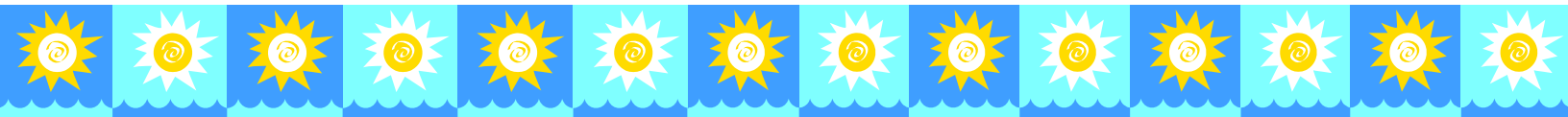
Presentar a los estudiantes de la mención: Educación Física Deporte y Recreación de la FACE-UC una guía recreativa que posea información generalizada sobre el área de recreación y con bases fundamentadas para la práctica de las actividades de esparcimiento dentro fuera de la facultad de Educación, como también ser una herramienta útil en el desarrollo integral de los mismos.

Justificación

La creación de esta guía de recreación y animación beneficia a los estudiantes de la mención: Educación Física, Deporte y Recreación de la FACE-UC, proporcionándoles una fuente de información que les sirve de guía para su formación como futuros profesionales, se espera incrementar la participación de la población estudiantil, animándolos en el área de la recreación. A su vez se logrará a través de la organización y desarrollo de la propuesta una herramienta útil en el momento de ejecutar prácticas profesionales basándose en que la recreación es un idioma universal, que puede ser utilizado en los diferentes niveles educativos. Además obtener un instrumento el cual pueda ser utilizado para el profesor que imparte la materia de Recreación dentro del pensum educativo de la mención.

Alcances

Según la propuesta realizada, el alcance y las mejoras en la mención: Educación

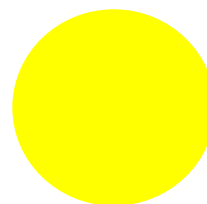


Física, Deporte y Recreación, se logran mediante la capacitación de jóvenes estudiantes, en el área de la recreación que desarrollo conocimientos solidos sobre esta área, para el desarrollo de actividades de esparcimiento dentro y fuera de la facultad siendo también una ventana educativa que se abre a el mundo de la animación y la recreación.

Delimitación

Con esta investigación se espera que la información que suministre llegue a todos los estudiantes de la mención: Educación Física, Deporte y Recreación de la FACE-UC, enfocándose directamente en el área recreativa.

La Propuesta

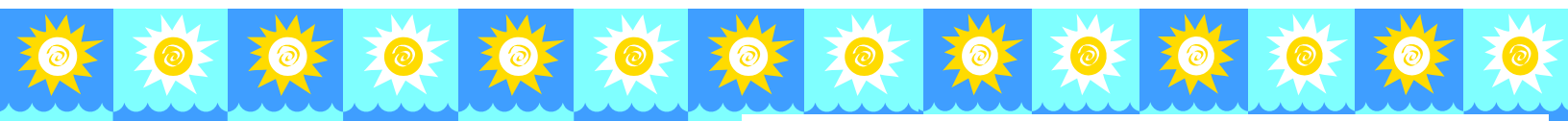




Guía de Recreación

AUTORES. BARRETO VÍCTOR
GRANADILLO PAOLA

“Tendrás el camino ganado si lo que haces, te hace feliz”



Tendrás el camino ganado, si lo que haces te hace feliz

- Reseña Histórica de la recreación
- Concepto de recreación
- Principios y objetivos
- Bases legales
- El juego y su importancia educativa
- Guía de Recreación

Reseña historia de la recreación

La sociedad humana en sus más remotos orígenes es el resultado de un complejo proceso histórico evolutivo, en el cual el trabajo desempeña un papel decisivo. El trabajo es la condición básica y fundamental de toda la vida humana. Y lo es en tal grado que hasta cierto punto se puede decir, que el trabajo ha creado el propio hombre.

El trabajo es la actividad básica del hombre mediante la cual transforma y adapta los objetos de la naturaleza para dar satisfacción a sus necesidades materiales. Gracias al trabajo el hombre se pudo separar del mundo animal, empezó a elaborar instrumentos de producción y pudo desarrollar sus facultades físicas e intelectuales, determinantes





del posterior desarrollo social.

Las actividades productivas constituyen la base económica sobre la cual se levanta la superestructura política y jurídica de una sociedad, formando una articulación dialéctica que da la caracterización a las diferentes formaciones económicas –sociales que han sucedido a lo largo del desarrollo histórico.

A lo largo de la humanidad, se conocen cinco formaciones económico-sociales, que se han ido sucediendo consecutivamente una tras otra, estas son la comunidad primitiva, la comunidad esclavista, la feudal, la capitalista y la socialista, en cada una de estas formaciones ha ido evolucionando la recreación:


Comunidad primitiva

Se caracteriza por la propiedad común sobre los medios de producción y la distribución igualitaria de los productos del trabajo, las excavaciones arqueológicas, los estudios etnográficos y antropológicos, además del análisis de sociólogos han demostrado que la vida cotidiana de los pueblos primitivos estaba constituida por el tiempo dedicado a la consecución del alimento y el tiempo destinado al culto religioso, el cual empezó a tener importancia en la vida social.

El hombre realizaba actividades como danzas, bailes, cantos, las conocidas pinturas rupestres y aunque todas pertenecen a las manifestaciones culturales de esa etapa, no pueden considerarse recreativas ya que el trasfondo era buscar mejorar la vida productiva para beneficio propio, la caza, la pesca, la salud de sus familiares y de ellos propios.

Cuando inicia el excedente de producción comienza el desarrollo de algunos instrumentos como el arco y la flecha, el fuego, la agricultura y domesticación de los animales es cuando comienza las diferentes clases sociales, y por ende se concibe el cambio del tiempo de producción, y el tiempo que consideraba esparcimiento, pero





no es hasta la etapa primitiva desarrollada que se obtienen hallazgos de la recreación, más consolidados teniendo en consideración el surgimiento de manifestaciones aborígenes y juegos primitivos.

Esclavitud

En el esclavismo surgen las clases sociales amo-esclavo, donde el amo obliga a realizar el trabajo mientras que el esclavo solo obedece viéndose entonces en la necesidad de agruparse al final de la jornada para realizar cantos y danzas como manera de esparcimiento.


Crean mitos y leyendas los cuales sirven como elemento recreativo para su época, nace también un choque intelectual que viene dado porque al el factor cultural e intelectual que recibían los amos mientras que el esclavo solo se limitaba a trabajar y cumplir sus labores.

Grecia

Cuando comunidades enteras pasan a ser poseídas por otras una parte de la sociedad puede abstenerse completamente del trabajo material y dedicarse al deporte, a la reflexión y al arte. El trabajo es menospreciado e irremediamente ha perdido carácter total de participación, realización y creación, relegándose a un carácter meramente productivo. Sócrates ensalza el ocio como la más bella de las riquezas. El tiempo era reconocido como primera condición para que el hombre alcance su dignidad; entre los griegos el ocio era verdaderamente fecundo que se equilibraba en las actividades físicas espirituales Aristóteles asegura que todas las ciencias nacieron de los hombres que gozaban del ocio.

La vida de Grecia, se resume así en Deporte, ciencias, filosofía, arte y política, actividades propias de una clase social ociosa; el trabajo utilitario y degradante, propio de los esclavos. Es preciso destacar a Grecia como la primera nación del mundo que organizó las fiestas deportivas recreativas, como son las olimpiadas.





El ocio griego brindaba la contemplación de los valores como la verdad, la bondad, la belleza, la sabiduría; era un estado de paz y contemplación creadora en que se sumía el espíritu, el ocio era disponer de un tiempo para sí. Este tiempo era factible para pocos. Esta vida de ocio no se hizo posible a la esclavitud, por eso en la práctica, se dice que sólo el hombre libre puede poseer ocio.

En Grecia se dieron manifestaciones artísticas como: La escultura, la arquitectura, la poesía, el teatro, la música, etc.

Roma

Los romanos recibieron de los griegos la tradición del ocio; la dirigente clase romana, pronto habría de corromperse y llevar a la decadencia a todo el imperio. La clase noble se dedicaba a los placeres más mundanos; al pueblo se le llevaba a espectáculos pletóricos de sangre y violencia; los rituales pierden su solemnidad y la vulgaridad impera. El pueblo deja de ser actor para ser espectador. Se crean los espectáculos para descansar de sus fatigas del trabajo y así volver a trabajar. Donde el ocio es un medio y el trabajo un fin.

Para el gobernante romano una forma de controlar el pueblo es con el ocio de masa, con los circos, los gladiadores, las comedias; estos eventos ocupaban la mitad del calendario, fueron un instrumento de dominación, forma así un sinónimo de diversión impuesto por los emperadores para dominarlos es así como el tiempo de libertad del romano es un tiempo para negar la libertad.

A diferencia del ocio griego, el ocio romano sobrevivió al paso de los siglos, hoy se encuentra especialmente vigente, es el ocio como una diversión o evasión sencilla para trabajar más y mejor. El ocio en Roma hacía las veces de válvula de escape, mientras que el ocio en Grecia era de equilibrio al hombre, instrumento de realización personal y colectiva.

El ocio en Roma fue un arma de doble filo; por su carácter pasivo, fue útil para agrandar a la clase dominante, ya que ésta no comprendió el valor trascendental



del ocio y derivó hacia una ociosidad perniciosa.

La Edad Media


La iglesia y el cristianismo pasan a manejar los grandes estados, ejerciendo fuerte influencia en la sociedad de aquella época. Determinando todas las manifestaciones recreativas; todas las fiestas, las ferias y expresiones artísticas, están sometidas a efemérides sagradas. Es la iglesia quien inculca el carácter sagrado y obligatorio del descanso. Es así como santifica el ocio y condena la ociosidad.

En la edad media, el centro de riqueza es la tierra, la vida se organiza en torno a los castillos, y la agricultura es la actividad económica esencial. Nace el Feudalismo y el señor feudal es el dueño de las ganancias de los campesinos. El arte medieval fue manejado por artesanos y sacerdotes, mientras la clase feudal se desenvuelve en ocio estéril, tendiente a la ostentación. El campesino habita en el centro de sus operaciones, no puede darse el lujo de mantener los brazos ociosos, sobrelleva la jornada y disfruta del descanso biológico. El tiempo libre es marcado por las estaciones. La música y la danza tienen por tema su actividad, las celebraciones llevan alta inversión de alegría.

El ocio caballeresco se daría por torneos que daban prestigio social, su conducta está orientada a su exhibición. El ocio allí, es solo un elevador de posiciones, dando respeto social. Es un tiempo improductivo, pero valioso, ya que es una prueba de riqueza y de poder. La esencia, es gastar el tiempo en exhibir el ocio. Esa exhibición exige un consumo ostentoso, llegando al derroche de los siglos X. Llevando el género recreativo a ser mera ociosidad.

El pueblo creó una prodigiosa cultura, los espectáculos de juglaría, a través de improvisadas representaciones ridiculizaban y criticaban los hábitos de la clase dominante. Los músicos, los teatreros y los artistas son extraídos del pueblo para divertir a las cortes. En los conventos los frailes se dedicaban a estudiar las obras de los clásicos romanos y griegos.





El protestantismo suprimió el culto a los santos y los días de fiesta, restringió los placeres y las distracciones, miró con recelo la práctica de los deportes y la Educación Física, ya que era tomado el ocio como algo negativo.

La Edad Moderna

En la edad moderna se da el dominio de la monarquía, florece el espíritu burgués, desplazando el espíritu caballeresco. El ocio envilece, los negocios son nobles y permiten la realización humana el trabajo es visto como un medio de satisfacción.

Con el renacimiento nacen o mejor renacen, las culturas clásicas y el ocio vuelve a ocupar el valor que tenía en Grecia. Todas las manifestaciones artísticas toman como centro al hombre. La edad moderna es intermedio entre el feudalismo y el industrialismo, es una gestión hacia la revolución industrial.

El comercio, producto de la navegación, determinó el desarrollo de las ciudades. La cultura marcha por dos caminos: la popular de la Europa Campesina y la feudal y elitista y clásica de los centros comerciales.

Periodo colonial

Al iniciar un período de conquista y colonización se dan nuevas formas de recreación; hay una mezcla de las culturas indígenas, negras y europeas. Una música mestiza surge por todo el continente, las antiguas festividades indígenas se confunden con las católicas en ritos y celebraciones colectivas.

En el mundo coexiste la más variada cultura, culturas milenarias de solidez admirable que no permite la penetración cultural como son las asiáticas, culturas de profunda laboriosidad y creatividad.

El arte oriental y el africano deslumbraría a Europa cuatro siglos más tarde, logrando conservar su autenticidad y dinamismo propio.

En la edad moderna, el arte, cada vez más, es asunto de especialistas la música, el teatro y demás artes adaptan una versión culta alejada del vulgo (pueblo).



El arte se incrusta a un nivel elitista, el pueblo vive fiestas populares, el titerero divierte al pueblo con una visión política y satírica

Revolución Industrial y Edad Contemporánea

La revolución industrial impone nuevos ritmos de vida; se dan al principio agotadoras jornadas, el tiempo de no trabajo es un lapso de recuperación biológica; ni siquiera el ocio inculto tiene lugar para estas personas.

Las progresivas reformas sociales y las luchas sindicales recuperan márgenes de tiempo cada vez más amplios para el descanso y la diversión. Empieza a surgir el turismo, ya que las masas de población se contraen, las urbes, las gentes disponen de dinero y se inicia la industria de la diversión con la consecuente despersonalización de las actividades de ocio.

Concepto de la Recreación

- El término recreación proviene del latín recreatio, que significa restaurar y refrescar (la persona). De ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud. El recrearse permite al cuerpo y a la mente una “restauración” o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad.

La recreación es un fenómeno polifacético que constituye una de las actividades principales del hombre; no solo porque le proporciona descanso, liberación de tensión y distracción, sino también porque contribuye al desarrollo integral y bienestar, al tener incidencia en los aspectos físico, psicológicos y sociales. (Ruíz, 2007)

- Conjunto de actividades y/ o acciones que tienen como objetivo el desarrollo pleno del sujeto en su contexto social y en el marco de su libertad para elegir. Y que están atravesadas por un sentimiento de placer y renovación permanente.” Vilas (2002)



Principios de la Recreación

- Todo niño necesita, para su mejor desarrollo y crecimiento, realizar actividades que promuevan satisfacción de acuerdo con sus edades.
- Todo niño necesita en cada periodo de su desarrollo descubrir que actividades le proporcionan satisfacción.
- Todo hombre deberá poseer ciertos hábitos recreativos que puedan desarrollarse en pequeños espacios y realizarse en corto tiempo
- Todo hombre necesita conocer un mínimo de formas de juego para realizar bajo techo o al aire libre.
- Todo hombre debe ser ayudado a formar el hábito de encontrar placer en la lectura
- Todo hombre debe conocer un mínimo de canciones que pueda expresarlas cuando lo desee.
- Todo hombre debe ser ayudado hacer algo bello
- Todo hombre debe ser ayudado a formar hábitos motores
- Todo hombre debe ser estimulado a encontrar o poseer una o más formas de entretenimientos personales.
- Es de gran importancia que todas las personas desarrollen capacidad rítmica; sin ritmo el humano es incompleto.
- Todo hombre debe ser estimulado a desarrollar con gran intensidad las relaciones sociales y humanas.
- Todo hombre debe tener un sentido adecuado del reposo, del descanso, de la reflexión, de la contemplación.
 - La participación ciudadana en el desarrollo social de la comunidad o de la nación, debe ser un sentimiento y una forma de conducta



que se exprese permanentemente y debe construir por la satisfacción que produce, una de las formas de recreación del hombre.

Objetivos de la recreación

- 1- Contribuye al desarrollo físico mental y social del ser humano
- 2- Contribuye al disfrute del tiempo libre
- 3- Mejora y obtiene efectos saludables de la interacción social de la persona.
- 4- Crea en las personas una conciencia ambientalista, ecologista y conservadora.
- 5- Aprende a valorar la flora y fauna y a convivir con la naturaleza.

Bases Legales de la recreación

Dentro de las bases legales que sustenta la recreación en Venezuela se encuentran:

- Constitución de la república Bolivariana de Venezuela.

Artículo N° 111: Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividad que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley. El Estado garantizará la atención integral de los y las deportistas sin discriminación alguna, así como el apoyo al deporte de alta competencia y la evaluación y regulación de las entidades deportivas del sector público y del privado, de conformidad con la ley. La ley establecerá incentivos y estímulos a las personas, instituciones y comunidades que promuevan a los y las atletas y desarrollen o financien planes, programas y actividades deportivas en el país.

- Ley Orgánica de Educación



Artículo n° 16: El Estado atiende, estimula e impulsa el desarrollo de la educación física, el deporte y la recreación en el Sistema Educativo, en concordancia con lo previsto en las legislaciones especiales que sobre la materia se dicten.

■ Ley Orgánica para la Protección del Niño y el Adolescente

Artículo n° 63: Derecho al Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. Todos los niños adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego.

Parágrafo Primero: El ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido al garantizar el desarrollo integral de los niños y adolescentes y, a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y, conservación del ambiente. El Estado debe garantizar campañas permanentes dirigidas a disuadir la utilización de juguetes y de juegos bélicos o violentos.

Parágrafo Segundo: El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar programas de recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños y adolescentes, debiendo asegurar programas dirigidos específicamente a los niños y adolescentes con necesidades especiales. Estos programas deben satisfacer las diferentes necesidades e intereses de los niños y, adolescentes, y fomentar, especialmente, los juguetes y juegos tradicionales vinculados con la cultura nacional, así como otros que sean creativos o pedagógicos.

Artículo n° 64: Espacios e Instalaciones para el Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. El Estado debe garantizar la creación y conservación de espacios e instalaciones públicas dirigidos a la recreación esparcimiento, deporte, juego y descanso.

Parágrafo Primero: El acceso y uso de estos espacios e instalaciones



públicas es gratuito para los niños y adolescentes que carezcan de medios económicos.

Parágrafo Segundo: La planificación urbanística debe asegurar la creación de áreas verdes, recreacionales y deportivas destinadas al uso de los niños, adolescentes y sus familias.

■ Ley del Trabajo

Artículo n° 16: El Estado atiende, estimula e impulsa el desarrollo de la educación física, el deporte y la recreación en el Sistema Educativo, en concordancia con lo previsto en las legislaciones especiales que sobre la materia se dicten

■ Ley Orgánica de Prevención, Condiciones y Medio Ambiente de Trabajo. (Lopcymat)

Artículo n° 56: Son deberes de los empleadores y empleadoras, adoptar las medidas necesarias para garantizar a los trabajadores y trabajadoras condiciones de salud, higiene, seguridad y bienestar en el trabajo, así como programas de recreación, utilización del tiempo libre, descanso y turismo social e infraestructura para su desarrollo en los términos previstos en la presente Ley y en los tratados internacionales suscritos por la República, en las disposiciones legales y reglamentarias que se establecieron, así como en los contratos individuales de trabajo y en las convenciones colectivas.

El juego y su importancia educativa

El juego se puede definirse como una actividad natural de individuos que representa una forma de diversión, entretenimiento, aprendizaje práctico, que lleva progresivamente al desarrollo integral de la persona, canalizando sus energías e inquietudes, enseñándole a utilizar sus propios recursos.

Los juegos les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en



numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando a los estudiantes que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos

Tema 2

Áreas de la Recreación

- Juego
- Deporte
- Actividades artísticas y culturales
- Vida al aire libre



El Juego (Tipos de juego)

● Ecológicos

Son los juegos que se ejecutan con la finalidad de inculcar a los participantes la importancia del cuidado del ambiente, pueden tratarse de juegos que incluyan nombre de animales, o desarrollo dentro de un ambiente ecológico

● Cooperativos

Son aquellos cuyo objetivo principal es el de incentivar a los participantes a complementarse con sus semejantes, formando así grupos de trabajo para conseguir un mismo fin, generalmente se utiliza para integrar un grupo numeroso de participantes.

● Pre-Deportivos

Se realizan con la finalidad de que el participante se familiarice con algún deporte en específico.

● Cognoscitivos

Estos son ejecutados con el propósito de que los participantes desarrollen sus habilidades mentales, el objetivo es que piense, analice y ejecute.

● Adaptados

Estos corresponden a la diversidad funcional que se encuentra dentro de las diferentes organizaciones, tanto educativo, empresarial, comunitario o social, logrando adaptar los diferentes juegos a las necesidades que se presente

● Tradicionales

Estos juegos conciernen a todos los juegos que se ejecutan desde la infancia, y que han evolucionado de generación en generación, dentro de ellos se encuentra la ere, el fusilado, la papa se quema entre otros.

Deporte



El deporte es considerado como una actividad física del hombre que relaciona a los seres humanos, pautada mediante reglas, con finalidades recreativas, profesionales o medio de mejoramiento de la salud. El deporte con frecuencia, se practica bajo la forma de competencia, dentro de esta modalidad se pueden considerar manifestaciones individuales o colectivas.

Se cree que el deporte tuvo sus inicios en siglos pasados en las ciudades griegas donde involucraban distintas actividades, a tal grado era la práctica deportiva que fue en estas ciudades donde nacen los primeros juegos olímpicos, donde su finalidad era el honrar a su dios Zeus.

El deporte es recomendado por distintos profesionales de la salud ya que su práctica acarrea beneficios al organismo reduciendo riesgos cardiacos y de otras índoles en el área de salud, mejorando también el tono muscular y la forma estética del cuerpo considerando esto como parte de la salud mental del individuo, el deporte entonces aumenta el nivel de autoestima como resultado del bienestar que provoca.


En la actualidad el sedentarismo está afectando negativamente la calidad de vida de la población causan múltiples enfermedades en especial el sobrepeso, es por ello donde el deporte viene a jugar parte importante y fundamental dentro del desarrollo de vida de cada ser humano.

Actividades artísticas y culturales

Las actividades artística y culturales, se definen como una programación de diferentes actividades típicas de cada región, donde contribuyen al desarrollo de la personalidad, área cognitiva y emocional de cada persona, fortaleciendo la creatividad, imaginación, expresión oral, habilidad manual, concentración, memoria e interés social, llevando al individuo a relacionarse con diferentes personas y culturas.

En Venezuela se ha ido influenciado por diversas culturas, entre ella la cultura autóctona de los aborígenes, la cultura africana que trajeron los negros esclavos y la





española, aportada por los conquistadores la mezcla de todas estas culturas conformo la cultura venezolana que hoy día se conoce, o en su efecto el Folklore Venezolano.

Una manifestación folklórica relevante es la tradición oral comprendida por mitos, fabulas, cuentos, leyendas, dichos, adivinanzas, acto narrativo que realizaban generalmente los abuelos.

Las Leyendas corresponden a hechos reales unidos a fantasía de los pobladores de una región, en Venezuela existen múltiples leyendas, una de ellas es el Carretón, donde se cuenta que en los años 20 en la ciudad de Caracas se oía pasar una carreta con cadenas que llegaban al suelo, acompañada de quejidos de humanos, se atribuía a unos presos que había fallecido y por no ser sepultados debidamente, sus almas estaban en pena es decir no podían descansar en paz.

Los mitos, son las ideas que los pueblos han simbolizados y convierten en relatos. Ejemplo de ello es “María Lionza” que constituye un mito popular, tratándose de una mujer que vivió entre los años 1502 y 1528, hija del cacique “Yaracuy” criada en la montaña de sorte, se dice que amaba tanto la naturaleza que al morir no fue al cielo, sino que se desintegro en el bosque. Cuenta la leyenda que se manifiesta como una mariposa azul y que entre sus virtudes están la bondad, el amor, la paz y la armonía.

Los ritos corresponden a ceremonias, generalmente de tipo religioso expresadas a través de bailes y danzas

Las creencias son ideas fantásticas que se tienen de algún hecho y se relacionan con las supersticiones.

Los objetos forman parte de expresiones del arte popular venezolano, son obras de artesanos por ello reciben nombre de artesanía popular tradicional dentro de estos se encuentra la cestería, la cerámica o alfarería, y los textiles, cada región cuenta con sus propias características en pertinencia a el estilo, materia prima y producto obtenido de cada uno de los objetos.





Vida al Aire Libre

Vida al aire libre corresponde a todas las actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo así la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características son: conocimiento sobre parques naturales, parques recreacionales y monumentos naturales arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos.

Se puede definir también como la actividad al aire libre, donde se pone en práctica el arte de vivir en el campo; el fin principal de la vida al aire libre es la identificación del hombre con la naturaleza.

Dentro de vida al aire libre es necesario señalar que los parques y monumentos naturales juegan un papel de vital importancia.

Parque: terreno situado en el interior de una regio o población, que se destina a prados, jardines, y arbolados sirviendo como lugar de esparcimiento y recreación de los ciudadanos. Si se trata de una larga extensión de terreno natural y protegida por el estado, hablamos de un parque natural o de un parque nacional.

Parque Nacional: Categoría de área protegida que goza de un determinado estatus legal que permite proteger y conservar la riqueza de su flora y su fauna, se caracteriza por ser representativa de una región, generalmente se localizan en lugares con bajo desarrollo, frecuentemente presentan áreas con una riqueza excepcional y casi virgen su flora fauna, con un ecosistema que muchas veces es el último producto de especies en extinción.

Región Occidental

- Cerro Saroche
- Ciénagas de Juan Manuel
- Cueva de la Quebrada El Toro



- Dinira
- El Guache
- Morrocoy
- Médanos de Coro
- Perijá
- Juan Crisóstomo Falcón en la Sierra de San Luis
- Terepaima
- Tirgua General Manuel Manrique
- Yacambú
- Yurubí

Región Andina

- Chorro El Indio
- El Tamá
- General Cruz Carrillo en Guaramacal
- General Juan Pablo Peñalosa en los Páramos El Batallón y La Negra
- Sierra La Culata
- Sierra Nevada
- Tapo-Caparo

Región de Los Llanos

- Aguaro-Guariquito
- Santos Luzardo
- Río Viejo San Camilo

Región Central

- WarairaRepano (El Ávila)
- Guatopo
- Henri Pittier
- Laguna de Tacarigua
- Macarao
- San Esteban

Región Oriental

- Delta del Orinoco
- El Guácharo
- Mochima



- Península de Paria
- Turuépano
- **Región de Guayana**
- Canaima
- Duida-Marahuaca
- Jaua-Sarisariñama
- Parima-Tapirapecó
- Serranía de la Neblina
- Yapacana

Región Insular

- Archipiélago Los Roques
- Cerro El Copey
- Laguna de la Restinga

Parque Recreacional: Un parque recreacional se refiere a un espacio dentro de una ciudad destinada a actividades recreativas el cual puede ser público o privado cuyo fin es otorgar un espacio de entretenimiento.

Estado Anzoátegui

- Andrés Eloy Blanco-Puerto La Cruz
- Salto de la Sirena – Guanta

Estado Aragua

- Metropolitano de Maracay – Maracay
- Parque Zoológico Las Delicias - Maracay

Estado Carabobo

- Campo de Carabobo – Valencia
- Estado Delta Amacuro
- Centra Tucupita – Tucupita



Distrito Federal

- Del Oeste Jovito Villalba – Metropolitana de Caracas
- Metropolitano El Junquito – Junquito
- Zoológico de Caricuao Zona Metropolitana de Caracas

Estado Falcón

- Jardín Botánico Xerofito – La Vela

Estado Lara

- José María Ochoa Pile – Barquisimeto
- Francisco Tamayo – Barquisimeto

Estado Miranda

- Cuevas del Indio – Zona Metropolitana de Caracas
- El Encanto – Los Teques
- La Aguada – Zona Metropolitana de Caracas
- Los Chorros – Zona Metropolitana de Caracas
- Marches – Fila de Marches
- Parque de Este Rómulo Betancourt- Zona Metropolitana de Caracas
- Rómulo Gallegos Galindo – Zona Metropolitana de Caracas
- Vinicio Adames – Hoyo de la Puerta

Estado Portuguesa

- Music Carmelo Acarigua

Estado Sucre

- Guaiqueri – Cumana

Estado Táchira

- Metropolitano Monseñor Alejandro Fernández Feo – San Cristóbal

Estado Trujillo

- Dr. Eusebio Baptista – Bocono



Estado Yaracuy

- San Felipe El Fuerte – San Felipe
- Minas de Aroa – Aroa

Estado Zulia

- Burro Negro – Lagunillas

Monumento Natural: Es un elemento natural de singular valor paisajístico, geológico, histórico o de otro tipo, va desde un árbol centenario, hasta un bosque, una cueva, una isla, entre otros, y cuya conservación aconseja un tipo de protección especial, ya que normalmente se encuentran fuera de un entorno susceptible de tener una protección superior.

Monumentos naturales en Venezuela

Región Occidental

- Cerro Santa Ana
- Loma de León
- María Lionza

Región Andina

- Abra de Río Frío
- Chorrera Las González
- Laguna de Urao
- Meseta La Galera
- Teta de Niquitao

Región de Los Llanos

- Juan Germán Roscio (Cerro Platillón)
- Arístides Rojas (Los Morros de San Juan)
- Morros de Maicara

Región Central

- Cueva Alfredo Jahn
- Pico Codazzi

Región Oriental

- Cueva del Guácharo





Región de Guayana

- Cerro Autana
- Piedra de Cocuy
- Piedra Pintada y Piedra La Tortuga
- Tepuyes
- Cadena de Tepuyes Orientales
- Cerro Camani y Cerro Morrocoy
- Cerro Guaiquinima
- Cerro Guanay
- Cerro Ichúm y Cerro Guanacoco
- Cerro Tamacuari y Serranía Tapirapecó
- Cerro Venamo
- Cerro Vinilla y Cerro Aratitiope
- Cerro Yavi
- Macizo Cuao-Sipapo y Cerro Moriche
- Macizo Parú-Euaja
- Serranía Yutajé / Coro-coro
- Sierra Maigualida
- Sierra Marutaní
- Sierra Unturán

Región Insular

- Cerros Matasiete y Guayamurí
- Laguna de las Marites
- Las Tetas de María Guevara
- Refugios de Fauna Silvestres
- Caño Guaritico
- Ciénaga Los Olivitos
- Cuare
- De La Tortuga Arrau
- Estero de Chirigüare
- Isla de Aves
- Laguna de Boca de Caño




Tema 3

Planificación de Actividades Recreativas

- Tipos de recreación: Escolar
Empresarial
Clínica
Comunitaria
- Planificación:
Campamentos
Excursiones
Convivencias
Retiros
Fiesta

Tipos de Recreación



- 
1. **Escolar:** formación educativa que implica la dinamización de la lúdica y la recreación; componentes que son comúnmente mencionados para que a la hora de aplicarlos refleje afectividad y aprehensión del conocimiento. La recreación escolar pretende orientar un plan de mejoramiento pedagógico que les permita a las instituciones educativas, de una manera eficaz, materializar los procedimientos, las acciones, los ajustes y las metas acordes con el logro de los objetivos comunes
 2. **Empresarial:** comprendida en dos grandes campos de acción, los eventos promocionales que permiten a la empresa presentar sus productos de una forma original y más atractiva para los potenciales clientes, generando una interacción directa entre el producto y el grupo objetivo. Y las actividades destinadas al fortalecimiento de los equipos de trabajo las cuales permiten reforzar el desarrollo de los equipos de trabajo, mejorando la comunicación e interacción de los participantes, promover la diversidad y valorar las diferencias, identificar situaciones conflictivas y reconocer liderazgos, para desarrollar una sinergia que permita soluciones innovadoras que serán transportadas a la vida cotidiana de la empresa.
Clínica: Corresponde a los grupos que se congregan para ejecutar diversas actividades recreativas, clínica es una demostración de un arte en particular, de carácter informal y pedagógico, donde los ponentes exponen desde su especialidad, estilos y técnicas particulares, compartiendo su experiencia, generalmente, ante una audiencia reducida que toma parte en la presentación haciendo preguntas en este caso solo se tratan temas con referencia a la recreación.
 3. **Comunitaria:** acciones y actividades que por medio de las cuales se beneficia la comunidad sin necesidad de ser egoístas, pues pensamos primero en el bien



de la comunidad, una comunidad amplia formada por mujeres, hombres, niñas y niños, de la cual hacen parte las futuras generaciones.

Planificación

Campamento

Es el lugar que elige un numero de personas para el disfrute y fines recreativos, sistema de vida al aire libre considerado un verdadero aporte a la educación se este siglo. Acampar significa vivir en des poblados sin ninguno de los beneficios de las comunidades organizadas (centro de ciudades)

Equipo personal de campamento

- Morral grande
- Aislantes
- Útiles de aseo personal
- Linternas
- Brújulas y Mapas
- Muda de ropa
- Impermeables
- Saco de Dormir
- Ropa de abrigo
- Traje de baño
- Medias

Equipo general de campamento

- Tienda de acampar
- Lámparas y linternas
- Cocina



- Utensilios de cocina
- Primeros auxilios
- Alimentos para el tiempo que se va a acampar

Clases de Campamento

- ❖ Campamentos particulares organizados para beneficio personal
 - ❖ Campamento de instituciones, dirigido a organismos oficiales y privados como “Boy Scouts” “YMCA”
 - ❖ Campamentos públicos
 - ❖ Campamentos estudiantiles y deportivos.
 - ❖ Campamentos gratuitos para niños de bajos recursos.

Preparación de un Campamento

Lo primero a realizar es escoger el lugar donde se va a realizar el campamento, seguidamente se debe comenzar con el encendido de la fogata, o bien delimitar el sitio para la colocación de la misma, se debe luego instalar un comedor, y de último montar la tienda.

Utensilios que deben de utilizar dentro de un campamento

Hachuela, machete, pico, pala, lámpara, ollas, potes de gasolina o kerosene, equipo de cocina, equipo de primeros auxilios, martillo, alicate, bandejas

En el campamento hay una serie de actividades que realizar y hay que llevarlas a cabo, por eso es necesario un horario que generalmente es de 6:30am a 10:00pm, aquí una muestra de como se debería redactar el horario a utilizar.

6:30am Levantarse, vestirse y prepararse.


7:00am Izada de la Bandera

8:00am Inspecciones

8:30am actividades de la mañana

11:00am Tiempo libre





12:00pm Almuerzo
1:30pm Actividades de la tarde
4:30pm tiempo libre
7:00pm Cena
7:30pm Actividades de la noche
9:00pm Fogata
10:00pm Silencio

Excursión

Visita que se realiza a algún lugar como ciudad, espacio natural, museo, entre otros, como motivos recreativos, de estudio o de otro tipo. Se puede utilizar para nombrar paseos turísticos, o actividades pedagógicas.

Una excursión dentro de los paseos turísticos, corresponden a las salidas que realizan desde el lugar donde se encuentra un turista alojado, hacia las zonas aledañas y turísticas que se encuentren en esa zona.

Y las excursiones escolares corresponden a los paseos que realizan los diferentes grupos estudiantiles acompañados de su instructor o maestro como herramienta dinamizadora ya su vez busca reforzar el aprendizaje que se obtiene dentro del aula.

Puede definirse también como una caminata en un ambiente natural generalmente de pocas horas de duración que se realiza con fines de estudio, o de disfrute de la naturaleza.

Al excursionar se deben considerar:

- ✓ La duración de la excursión
- ✓ La actividad a realizar



- ✓ El lugar que se va a realizar
- ✓ El clima

Convivencia

Convivencia corresponde a un grupo de personas que se reúnen con el fin de relacionarse, dentro estas se cuenta con diversas actividades de tipo recreativas, bien sea pasivas o activas, delimitadas por lo general por un horario de ejecución que cuenta a su vez con tiempo de comida e hidratación.

Pueden ser de carácter religioso, empresarial, escolar, entre otros.

Se puede decir también que es un encuentro social, donde se busca la integración de los participantes mediante actividades recreativas, debidamente organizadas. Contando con un tema en específico delimitado por un cronograma el cual indique hora y lugar de las actividades así como tiempos de receso y reencuentro

Retiros

Los retiros son actividades que fomentan la oportunidad de meditar, reflexionar y vivir unos días en tranquilidad y silencio; sirviendo como estudio más detallado del ser humano (el Yo). A lo largo del año existen diferentes temas de retiro con diferente duración: retiros por un fin de semana, retiros por 4 días o retiros por una semana.

Fiesta

La fiesta es uno de los actos o acciones colectivas que los grupos humanos realizan con mayor frecuencia, entraña muchas formas de sociabilidad y como un medio de manifestación social está ligada a las variadas esferas e intereses de poder en virtud de ser un campo propiciatorio de interacciones sociales.



- Canciones Recreativas
- Juegos Recreativos

Canciones Recreativas

CHICO FUERTE

Yo soy un chico fuerte con músculos de acero, que levanta camiones y pesas con un dedo, si tú quieres ver como alzo mí

camión, tienes que darme primero mi chupón...

Mamáa..Mamáa... Dame mi chupón!

FLIN FLA



Solo: -¡Flin!
 Coro: -¡Flin!
 Solo: -¡Flin, flan, flun!
 Coro: -¡Flin, flan, flun!
 Solo: -¡Vista!
 Coro: -¡Vista!
 Solo: Cámara la, cúmarala, Cámara la vista.
 Coro: Cámara la, cúmarala, Cámara la vista.
 Solo: oh, no, no, no, ¡qué vista!
 Coro: oh, no, no, no, ¡qué vista!
 Solo: oh, no, no, no, ¡qué vista!
 Pssshhh...
 Coro: oh, no, no, no, ¡qué vista!
 Pssshhh...
 Solo: -Minitesa, minitesa, miniyaya.
 Coro: -Minitesa, minitesa, miniyaya.
 Solo: -Minitesa, minitesa, miniyaya.
 Coro: -Minitesa, minitesa, miniyaya.
 Solo: okino, oid, oid, bobo, chibosid.
 Coro: okino, oid, oid, bobo, chibosid.
 Solo: -Esa, minitesa, mini, ula, la, ualawini.
 Coro: -Esa, minitesa, mini, ula, la, ualawini.
 Solo: -Esa, minitesa, mini, ula, la, uap.
 Coro: -Esa, minitesa, mini, ula, la, uap.
 Solo: -Es pe dio do, bobo, pedipda.
 Pssshhh...
 Coro: -Es pe dio do, bobo, pedipda.


SUBIENDO LA MONTAÑA

Subiendo la montaña,
 una pulga me picó,
 la agarré por las orejas,
 y a pesar se me escapó;
 le metí un garrotazo,
 y un mordisco me metió.
 ¡Me dan ganas de llorar!

EL ARCA DE NOÉ

Un día Noé por el bosque se fue
 Y muchos animales también fueron con él
 Dios se ha enojado y un diluvio les mandó,
 Y sin tener la culpa nadie se salvó.
 Al son del Cocodrilo,
 Y el orangután,
 La pequeña serpiente,
 Y el águila real,
 El gato, el topo y el elefante,
 No dijeron nada,
 Tan solo divisaron al rinoceronte.
 Noé miró al cielo
 Y un gran nubarrón
 Y gota, a gota, gota,
 El diluvio se formó,
 Y sin tener la culpa nadie se salvó.
 Al son del Cocodrilo,
 Y el orangután,
 La pequeña serpiente,
 Y el águila real,
 El gato, el topo y el elefante,
 No dijeron nada,
 Tan solo divisaron al rinoceronte,
 A la tortuguita, (otros animales).
A LA ENTRE, ENTRE
 A la entre, entre entre
 A la entre entreentre
 Fulano... que entre,
 pero que entre ya, que entre ya, que entre ya, ya , ya.
 Pero que entre ya, que el público se va,
 la gente se enfurece y empieza a gritar.
PEPITO ERA
 Pepito era, pum, pum, pum,
 Porque todo era, pum, pum, pum.
 Guachi, guachi, guachi, guáchi, pum,
 pum, pum.





(Se repite con las mismas frases y los gestos ahora con los coros)

Chaca, chaca, chaca.

Tun, tun,tun.

Raca, raca, raca.

Run, run, run.

ACEITE DE IGUANA

Yo tengo unas pompotas. Como de venezolana,

Y con aceite de iguana las voy a lavar,

Con aceite de iguana las voy a lavar,

Y ¿Para qué? <bis>

Para moverlas de aquí para allá <bis>

(Se cambia la parte del cuerpo y de su comparación).

ANA ISA JUANA

Ana isa Juana,

Ana Isabel,

El dediche, el dediche,

Caramamerecumbé, Hey!

Chiqui, caramba, chiqui,

Chiqui, caramba, ye!

El dediche, el dediche,

Caramba, merecumbé.

EL MOTOR

Yo tengo un motor que camina para arriba

Yo tengo un motor que camina para abajo

Arriba, Arriba, arriba... Abajo, abajo, abajo, abajo

¡Arriba! ¡Abajo!

Se continúa improvisando y el grupo responde lo contrario a lo que se cante.

VAMOS A CAZAR UN OSO

Vamos a cazar un oso, pero que sea grande...

Yo no tengo miedo

Oh! Qué veo?

Es un árbol grande

Creo que tendré que treparlo

Vamos a cazar un oso, pero que sea grande...

Yo no tengo miedo


Oh! Qué veo?

Es un río largo

Creo que tendré que cruzarlo Aumentar más obstáculos y actuarlos. (Canción de repetición y actuada)

LA CHIVITA

Sal de ahí, chivita, chivita Sal de ahí, de ese lugar. Sal de ahí, chivita, chivita Sal de ahí, de ese lugar. Vamos a llamar al lobo para que saque a la Chiva. El lobo no quiere sacar a la Chiva, y la chiva no quiere salir de ahí. Sal de ahí, chivita, chivita... Vamos a llamar al palo para que le pegue al lobo. El palo no quiere pegarle al lobo, el lobo no quiere sacar a la Chiva, y la chiva no quiere salir de ahí. Sal de ahí, chivita, chivita... Vamos a llamar al fuego para que quemé al palo. El fuego no quiere quemar al palo, el palo no quiere pegarle al lobo, el lobo no quiere sacar a la Chiva, y la chiva no quiere salir de ahí. Sal de ahí, chivita, chivita... Vamos a llamar al agua para que apague el fuego. El agua no quiere apagar al fuego, el fuego no quiere quemar al palo, el palo no quiere pegarle al lobo, el lobo no quiere sacar a la Chiva, y la chiva no quiere salir de ahí. Sal de ahí, chivita, chivita... Vamos a llamar al tubo para que se lleve al agua. El tubo no quiere llevarse el agua, el agua no quiere apagar al fuego, el fuego no quiere quemar al palo, el palo



no quiere pegarle al lobo, el lobo no quiere sacar a la Chiva, y la chiva no quiere salir de ahí. Sal de ahí, chivita, chivita... Vamos a llamar al hombre para que se lleve al tubo. El hombre no quiere llevarse al tubo, el tubo no quiere llevarse el agua, el agua no quiere apagar al fuego, el fuego no quiere quemar al palo, el palo no quiere pegarle al lobo, el lobo no quiere sacar a la Chiva, y la chiva no quiere salir de ahí. Sal de ahí, chivita, chivita...

(Canción de repetición)

SHUSHUHUA

Pulgares arriba!

Pulgares arriba!

Codos adentro!

ShushuhuaShushuhua Cola de
Pato!Shushuhuahua Estatura de
enano!ShushuhuaShushuhuaShushuhua
huahuaShushuhuaShushuhuaShushuhua
huahua

(Canción de Repetición y actuada)

VIAJAR EN TREN

Viajar en tren! (bis)

es de lo mejor! (bis)

jalas el cordón! (bis)

El Inspector! (bis)

se enojará! (bis)

y mandará! (bis)

A que se para el tren! (bis)

a que se pare, que se pare, a que se pare
el tren! (bis).

¡OH, SUSANA!

A las seis de la mañana,
cuando va a salir el sol,
me levanto muy temprano
y salimos de excursión..

¡Oh, Susana!

no llores más por mí,

que me voy por la mañana
y en la tarde estoy aquí.

En el monte de Arizona,
una chiva me encontré,
como no tenía nombre,
yo Susana la nombré

¡Oh, Susana!

no llores más por mí,
que me voy por la mañana
y en la tarde estoy aquí

A la catunga

Era un hombre mas alto que un
higüero que por las noches salía al
cementerio y al dar las doce en punto
tocaba puertas y despertaba a todo el
mundo

A la catunga tunga tunga

A la catunga tunga tunga

Tunga tunga

Era una hormiga muy cristiana

Era católica, apostólica y romana

Que se comió a un elefante

Que se creía protestante

A la catunga tunga tunga

A la catunga tunga tungatunga tunga

La adrenalina

Porque me gusta la adrenalina?

No se, no se

Porque me gustan las golosinas

No se, no se


A moler café, a moler café

A moler, a moler a moler café

Se ha formado la pachanga donde

Lisa

Se ha formado la pachanga donde Lisa



Se ha formado la pachanga donde lisa
Do re mi fa sol la si do
Do re mi fa sol la si do

Aran chan chan

Aran chan chan
Aran chan chan
Guruguruguru
Aran chan chan
Abrazo abrazo
Guruguruguru
Aran chan chan

Un karateca Loco

Un karateca Loco
Que quería batallar
Y a todos sus enemigos el quería
derrotar
Se preparaba así
Se preparaba así
Guazaguaza
Guazaguzaguaza

Mi tía llegó

Mi tía llegó
Mi tía Mi tía llegó
Llegó de tierra extranjera y me trajo
para mí estas lindas tijeras
Mi tía llevo de Puerto Rico y me trajo
para mí este lindo abanico
Mi tía llegó desde Pekín y me trajo
para mí este lindo balancín
Mi tía llegó desde marruecos y me
trajo para mí este lindo par de suecos

Mi tía llegó desde Japón y me trajo
para mí esta pelota de ping pong
Mi tía llevo desde Bolivia y me trajo
para mí esta

Aran chan chan

Aran chan chan
Aran chan chan
Guruguruguru
Aran chan chan
Abrazo abrazo
Guruguruguru
Aran chan chan

Café café

Café café
Café con leche café
Chocolate con empanadas
Le gusta a usted le gusta a usted
Ahora que estamos solos ahora que no
nos ven arriba la cafetera con el café
café



Juegos

Juegos Adaptados

El Abrazo.

CONTENIDO: Orientación espacial y cooperación.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio y sin obstáculos.

Materiales: vendas para tapar los ojos a los jugadores videntes.

Temporales: 5 minutos.

Número de Alumnos: Grupos de 10 jugadores como máximo.

DESARROLLO:

El educador tapa los ojos a los jugadores que no tienen discapacidad visual. A continuación indica a todos los participantes del grupo que formen una fila y se coja cada uno de la mano del compañero. Les explica que el juego consiste en que él, el educador va a andar por el espacio y que entre todos tienen que atraparlo en un gran abrazo.

VARIANTES:

Puede crearse un círculo para atrapar a un jugador que esté libre y que sólo podrá escapar pasando entre las piernas o entre los huecos que creen los jugadores. El primero que toque al jugador libre intercambiará el rol con él.

Se indicará que los desplazamientos los hagan sin alejarse del centro de la zona de juego, para lo que el educador se situará cerca de este punto y dará desde allí las consignas. Los Jugadores con mayor discapacidad visual o con mayores dificultades motrices deberán situarse en el centro de la fila dado que en esa posición los desplazamientos son más lentos.

El arca de Noé.

CONTENIDO: Percepción auditiva y orientación espacial.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.



Espaciales: Un espacio amplio sin obstáculos.

Materiales: Vendas o gafas opacas para los alumnos sin discapacidad visual.

Temporales: 10 minutos.

Número de jugadores: Grupo máximo de 10 jugadores.

DESARROLLO:

El educador recuerda a los alumnos el pasaje del arca de Noé y les explica que ellos van a formar u arca. Para ello empareja a los alumnos y estos se sitúan en el centro del espacio donde se encuentra el arca de Noé. Las parejas deben escoger un animal para imitar su sonido y forma de desplazamiento. Cada miembro de la pareja de distribuirá individualmente por el espacio y a la señal del educador, los componentes de las parejas deberán localizarse y volverse a reunir para dirigirse al lugar de donde han partido.

VARIANTES:

Se puede jugar tapando los ojos a los jugadores que tienen restos visuales.

ADAPTACIONES:

Los alumnos cuyo animal se desplace saltando como por ejemplo la rana o el canguro, no se alejarán mucho de la su punto de partida para evitar choques con otros compañeros.

Barrer el balón.

CONTENIDO: Habilidades motrices básicas y percepción espacial.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Un espacio amplio sin obstáculos.

Materiales: Vendas o gafas opacas para los alumnos sin discapacidad visual, un balón sonoro y una pica por equipo.

Temporales: 15 minutos.

Número de jugadores: Equipos de 2 o 3 parejas como máximo.

DESARROLLO:

Se alinea a cada equipo tras una señal de salida. Los jugadores de la primera pareja de cada equipo agarran cada uno de un extremo la pica, paralela al suelo, a la altura del balón sonoro que estará junto a la pica.



Cuando el educador de la señal cada pareja tendrá que ir empujando el balón con la pica hasta llegar a una señal y volver, pasando el balón a la siguiente pareja del equipo. Gana el juego el equipo que antes haya completado todos los relevos.

VARIANTES:

Dos picas por pareja aunque no estará permitido sujetar el balón con ellas. Este siempre tendrá que rodar por el suelo.

ADAPTACIONES:

Se emparejará a los jugadores de la manera más homogénea posible, así como la formación de los equipos.

Un jugador de cada equipo se desplazará hasta un extremo del campo para dirigir con la voz a sus compañeros. Al realizar el recorrido de vuelta los compañeros del equipo serán quienes les guíen

Código secreto.

CONTENIDO: Percepción espacial.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio sin obstáculos.

Materiales: Vendas o gafas opacas para los alumnos sin discapacidad visual, pañuelos y bloques de gomaespuma con formas poliédricas.

Temporales: 15 minutos.

Número de alumnos: Grupo máximo de 10 a 12 participantes.

DESARROLLO:

El educador coloca los obstáculos o minas por el espacio y empareja a los jugadores.

Cada pareja tiene que pactar un código de números, colores, consignas o ruidos que signifiquen consignas para moverse por el espacio (por ejemplo: Rojo parar, verde izquierda, negro derecha, amarillo recto, etc.) El juego consiste en que, mediante ese código, un compañero tiene que guiar al otro hasta llegar a un objetivo, pasando entre las minas que se haya en su camino. Las parejas inician la búsqueda al mismo tiempo. Cada vez que toquen una mina serán penalizados con un punto. Si hay los participantes del juego tienen temor a que se puedan producir choques entre ellos, los orientadores pueden acercarse a las minas pero estos no podrán caminar mientras dan



las indicaciones a su compañero, puesto que le pueden guiar por la voz en vez de con las consignas.

Una vez acabado el recorrido los miembros de la pareja se intercambian los roles. La puntuación del juego se calculará de la siguiente manera: La primera pareja en llegar obtiene 4 puntos, la segunda 3, la tercera 2, la cuarta 1. A la puntuación se les restarán los puntos penalizados.

VARIANTES:

Se puede cambiar el sistema de puntuación haciendo que la tarea se realice en el menor tiempo posible. En este caso se sumarán los segundos que tarde cada miembro de la pareja.

Variar las formas de desplazamiento por el circuito.

ADAPTACIONES:

Cuando el orientador sea un alumno con ceguera se le permitirá que toque las minas

Balón Sonador

CONTENIDO: desarrollo auditivo para niños con ceguera

Número de alumnos: Grupo máximo de 10 a 12 participantes.

MATERIAL:

Un balón de cascabeles o con sonido. Una cuerda

DESARROLLO:

Se eligen a dos jugadores que actuarán como "puntas" y se sitúan uno a cada lado del espacio de juegos. El resto de los jugadores se sitúan en el centro y formando una fila a lo ancho del terreno de juego. La línea central puede ser táctil para lo cual se colocará la cuerda en el suelo y se fijará con cinta adhesiva, aunque esta adaptación no es imprescindible.

El objetivo del juego es tocar al resto de los jugadores lanzando el balón de cascabeles rodando por el suelo. Gana el jugador que aguante más tiempo sin ser tocado. Cuando un jugador punta toca en los pies a uno central, éste se une a él para lanzar balones y el balón pasa al campo contrario. Los "puntas" pueden llamar por su



nombre a un central y éste debe contestar. De no hacerlo pasará a ser "punta". Para evitar el balón los jugadores centrales deben dar pasos laterales o saltar.

Juegos Ecológicos

La fotografía

CONTENIDO: Percepción espacial.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio sin al aire libre

Materiales: Vendas.

Temporales: 15 minutos.

Número de alumnos: Grupo máximo de 10 a 12 participantes

OBJETIVO:

Adquirir sentido de pertenencia sobre elementos naturales. Percibir la Naturaleza a través de todos los sentidos. Crear vínculos con la Naturaleza. Consolidar el concepto de amistad.

DESARROLLO:

Los participantes formarán parejas. Uno de cada pareja se vendará los ojos. El que no está vendado, lo llevará a caminar por el terreno hasta dejarlo frente a un paisaje. Se le quita la venda por un instante, el participante abre y cierra los ojos ("saca la fotografía"). La pareja volverá al punto de partida. Ya sin la venda, el participante sale a buscar el lugar de donde saco la fotografía de "su" paisaje. Luego, el otro participante, realiza el mismo desarrollo.

Mancha Tóxica

CONTENIDO: Percepción espacial.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio sin obstáculos.

Materiales:

Temporales: 15 minutos.

Número de alumnos: Grupo a partir de 10 personas.

Objetivo:

Comprender lo que ocurre cuando se derrama petróleo en un ecosistema marino.



DESARROLLO:

En un campo delimitado, que será el mar, un integrante será la mancha tóxica de petróleo y los restantes serán peces. Al ser tocados, los integrantes se irán tomando de las manos. Progresivamente, la mancha va aumentando su tamaño y el mar se va quedando sin peces.

Conceptos ecológicos que se trabajan: contaminación marítima, impacto ambiental.

Tala de Árboles

CONTENIDO: Percepción espacial.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio sin obstáculos.

Materiales: banderines o conitos para delimitar el campo

Temporales: 15 minutos.

Número de alumnos: Grupo a partir de 10 personas

OBJETIVO:


Tomar conciencia de la importancia que tienen las distintas poblaciones de árboles en la Naturaleza y del impacto que produce la tala indiscriminada de estos árboles sobre el ambiente.

DESARROLLO:

Se delimitará un campo que será el bosque. Un participante será el guarda parque y tres más serán los leñadores. El resto de los participantes serán árboles. Los leñadores tendrán 30 segundos para tocar (“talar”) a los árboles. Si los tocan, los árboles se quedarán tirados en el piso. Al mismo tiempo el guarda parque podrá ir salvando a los árboles caídos (“irá sembrando nuevos árboles en el lugar de los talados”). Los árboles no podrán levantarse en un solo movimiento, sino que primero se sentarán, luego de pondrán de rodillas y finalmente se pararán para seguir jugando.

Mientras se paran los nuevos árboles (“crecen”), los leñadores podrán volver a talarlos.





Al terminar los primeros 30 segundos del juego (primer período), se contarán cuantos árboles fueron talados y se los anotará en un gráfico con dos coordenadas: cantidad de guarda parques vs árboles caídos a los 30 segundos. En el segundo período de 30 segundos de juego se agregará otro guarda parque que cumplirá la misma función que el anterior. Al finalizar el segundo período se volverá a volcar en el gráfico la cantidad de árboles caídos a los 30 segundos. Y así sucesivamente, agregando un guarda parque en cada nuevo período de juego.

Sobrevivir

CONTENIDO: Percepción ambiental.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio sin obstáculos.

Materiales: banderines o conitos para delimitar el campo

Temporales: 15 minutos.

Número de alumnos: Grupo a partir de 10 personas

OBJETIVO:


Aprender sobre las distintas etapas del ciclo de vida vegetal y sobre las dificultades que se enfrentan en dicho ciclo. Reconocer la influencia de los distintos factores ambientales en el ciclo de vida vegetal. Descubrir y comprender el equilibrio dinámico que existe entre las poblaciones de las distintas etapas del ciclo de vida vegetal.

DESARROLLO:

Se delimitará un cuadrado grande en el campo de juego. Sus vértices y su centro se marcarán con banderines o conos. Se dividirá al grupo en dos: unos serán los factores ambientales y los otros, las plantas. Los factores ambientales serán menos que los otros (1 factor ambiental cada 3 plantas). Cada vértice del cuadrado representará una etapa del ciclo de vida de la planta: semilla, plantín, arbusto y árbol.

Las plantas tendrán que correr de un banderín al otro (siguiendo la secuencia ordenada del ciclo). Los factores ambientales intentarán atraparlas (“eliminarlas”)





cuando éstas estén corriendo de vértice a vértice del cuadrado. Cuando las plantas se paren sobre uno de los vértices no podrán ser atrapadas. La planta atrapada quedará eliminada del fuego. Cada planta que logre dar la vuelta al cuadrado se consagrará como árbol. Aclaremos que una vez que dan la vuelta al cuadrado pueden volver a empezar, pero se irán contando la cantidad de árboles que se consagran (“que crecen”). El juego se termina a un determinado tiempo (determinado por el conductor) cuando se contarán la cantidad de árboles que crecieron y la cantidad de semillas, plantines y arbustos que hay.

Conceptos ecológicos a trabajar: ciclo de vida, factores ambientales, regulación, equilibrio dinámico, población.

Recoge la Basura

CONTENIDO: Percepción ambiental.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio.

Materiales: basura de cualquier tipo

Temporales: 15 minutos.

Número de alumnos: Grupo a partir de 10 personas


OBJETIVO:

Recoger la mayor parte de litter. Si estás recogiendo una gran cantidad de basura, lo más probable es que tenga que estimar o ponderar las bolsas de basura. Para los trabajos de limpieza más pequeños, contar las piezas de basura recogidas por cada equipo. El equipo que acumula más basura es el ganador.

DESARROLLO:

La carrera para limpiar el medio ambiente consta de grupos de niños que juntan la basura al aire libre donde se está jugando, un parque, patio de la escuela o en el vecindario funciona bien. Los niños recogen basura en equipo y usan guantes como protección. Instruye a los niños a evitar objetos cortantes. Las herramientas de





recolección de basura también protegen a los niños. Para los trabajos de limpieza más pequeños, contar las piezas de basura recogidas por cada equipo. El equipo que acumula más basura es el ganador. El medio ambiente también gana ya que este juego quita la basura de la zona. Discute la importancia de la limpieza de su propia basura en lugar de tirarla al suelo, incluyendo los impactos de la basura dejada al aire libre. Otra forma de jugar el juego es ordenar los artículos reciclables del resto de la basura. El equipo que encuentre los artículos más reciclables es el ganador. Muestra a los niños cuántos artículos fueron capaces de mantenerse al margen de la basura como resultado de clasificar los materiales reciclables. Esto ayuda a reducir la cantidad de basura enviada al vertedero mediante el envío de al menos parte de ella a la planta de reciclaje.

Juegos Pre-deportivos

Futbol a 4

CONTENIDO: Pre-deportivo.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio sin obstáculos, bancos.

Materiales: bancos para delimitar el espacio, balones

Temporales: 15 minutos.

Número de alumnos: Grupo a partir de 8 personas

OBJETIVO:

Establecer la familiarización con el balón de futbol

DESARROLLO:

Cuatro bancos cruzadas formando cuatro campos, de tal manera que en cada campo haya un equipo, y éstos tienen que defender su campo de los balones que vengan y atacar a los demás campos para conseguir el mayor número posibles de puntos.

Variantes: Poner un máximo de toques. Otra puede ser que cada campo sólo puede pasar a un campo en concreto y no al que quiera.

Voleysto

CONTENIDO: Pre-deportivo.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio sin obstáculos.

Materiales: balones de baloncesto y voleibol.

Temporales: 15 minutos.

Número de alumnos: Grupo a partir de 8 personas hasta 20

OBJETIVO: familiarización con los balones de voleibol y baloncesto, encestar más balones que el equipo contrario

DESARROLLO:

Dos equipos, de tal manera que cada equipo se dividirá a su vez en dos, estando colocados los grupos en las esquinas para que a mi voz salga uno de cada esquina botando con la pelota por la línea hasta llegar al centro del campo, y una vez ahí soltaremos los balones de baloncesto para coger los de voleibol, y nos subiremos a las espaldas de nuestro compañero para ir a meter a canasta haciendo el toque de dedos.

Variantes: Cambiar la disposición de los balones es decir, primero ir con el de voleibol y luego cambiar al de baloncesto.

Balancenis

CONTENIDO: Pre-deportivo.

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio sin obstáculos.

Materiales: pelotas de tenis.

Temporales: 15 minutos.

Número de alumnos: Grupo a partir de 8 personas

OBJETIVO: Coordinación motriz

DESARROLLO:

Por parejas, la mitad en cada campo, tendrán que pasarse la pelota de tenis con la mano (como si llevaran raquetas) para posteriormente intentar meter canasta, y quien más meta será la pareja ganadora.

Variantes: Por tríos o cuartetos.

Balón Prisionero

CONTENIDO: Pre-deportivo.



RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio sin obstáculos.

Materiales: pelotas de futbol

Temporales: 15 minutos.

Número de alumnos: Grupo a partir de 4 personas

OBJETIVO:

Coordinación motriz

DESARROLLO: Dos equipos. Cada uno en media cancha. Detrás de cada línea de fondo se sitúa la zona de "cementerio". Se pueden aprovechar las líneas de los campos de voleibol, baloncesto, tenis, etc. dependiendo del número de alumnos. Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado queda "muerto" pasando al cementerio del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí, logra alcanzar a algún contrario. Si un jugador coge el balón que lanza el otro equipo, no se considera "muerto", pero si se le cae sí; Cuando en un equipo quede un solo jugador y no le dan en diez lanzamientos, éste puede recuperar a un compañero.

Juegos Cognoscitivos

Cuadrados

CONTENIDO:

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio sin obstáculos.

Materiales: Cuadrados para todos los participantes.

Temporales: 30 minutos.

Número de alumnos: Grupo a partir de 4 personas


OBJETIVO:

Promover la coordinación en grupo. Desarrollar las estrategias de explicación solo mediante la palabra.

DESARROLLO:

Los participantes de esta actividad deberán juntar las mesas con los de su grupo, luego tiene que coger y tapar todos los huecos de la mesa para que los participantes





de al lado no puedan ver su mesa. Después la dinamizadora repartirá a cada persona del grupo un sobre y una frase. Dentro del sobre estarán las piezas para realizar un cuadrado y una frase con una indicación para realizar el cuadrado más rápido. Los participantes tienen que comunicarse con los otros miembros del grupo solo hablando. Hay que tener en cuenta que en los otros grupos también están haciendo los cuadrados por tanto cuanto más griten unos, los otros también. El juego terminará cuando alguno de los grupos haya conseguido hacer el cuadrado todos los miembros del grupo.

Aire, Mar, Tierra, Luna

CONTENIDO: Desarrollo Cognoscitivo

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio.

Materiales: pelota

Temporales: 30 minutos.

Número de alumnos: Grupo a partir de 10 personas


OBJETIVO:

Diferenciar los animales característicos de cada hábitat.

DESARROLLO:

Los participantes se pondrán de pie, formando un círculo. El animador se ubicará en el centro con una pelota. Cuando el animador dirija la pelota a uno de los integrantes del juego y al mismo tiempo pronuncie alguna de las siguientes palabras: aire, tierra, luna o agua y cuente hasta diez, el jugador deberá repetir el nombre de un animal que viva en el lugar mencionado. Los jugadores no podrán repetir un animal que ya fue nombrado por otro. Cuando diga “luna” deberá quedarse en silencio. Si no logra





mencionar un animal deberá retirarse del juego, que se desarrollará hasta que sólo queden dos jugadores que serán los ganadores.

Contador

CONTENIDO: Desarrollo Cognoscitivo

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio.

Materiales: Un cartel que diga “par”, un cartel que diga “impar” y un cartel con un número por participante.

Temporales: 30 minutos.

OBJETIVO:

Ayudar a la práctica matemática mental

DESARROLLO:

Se colocan todos sobre una línea y se le da un número a cada uno. Luego el coordinador dirá una suma, resta o suma y resta y cada uno deberá realizarla sobre el número que tiene. Según el resultado que le dio, deberá correr hacia el cartel de pares o impares y sentarse. Mientras realizan las cuentas el guía tomará el tiempo y cuando diga listo el que no está sentado en alguno de los lugares pierde y no juega más. Luego se revisará si los sentados están correctamente ubicados y el que está mal saldrá del juego. Esto se repite hasta que quede uno sólo o por algún tiempo determinado.

Pizarrón

CONTENIDO: Desarrollo Cognoscitivo

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio.



Materiales: dos pizarrones, borrador y tizas o cartulinas y marcadores

Temporales: 30 minutos.

OBJETIVO:

Ayudar a la práctica del lenguaje inicial.

DESARROLLO:

Se dividen en dos grupos (o 3 si son muchos participantes) y se colocan en fila, detrás de una línea, sentados en el piso y en otra línea se colocan los pizarrones o cartulinas. A la señal del guía el primero de la fila deberá correr hacia el pizarrón y escribir un sustantivo, luego éste le llevará la tiza a su compañero y realizará lo mismo. A la señal del guía, se corregirán las palabras y el equipo que más palabras escribió correctamente gana.

Variaciones: escriban verbos terminados en ar, palabras agudas, entre otros.

Juegos Cooperativos

Los Robots

CONTENIDO: Desarrollo Cooperativo

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio.

Materiales: ninguno

Temporales: 30 minutos.

OBJETIVO:

Ayudar a la práctica del trabajo en equipo

DESARROLLO:

Los participantes se distribuyen en equipos de 6 a 8 integrantes y designan a un "ingeniero electrónico" por cada grupo. Cada equipo elige un sonido que lo identifique. A la señal de comienzo, cada robot se desplaza libremente por el espacio, pero siempre en línea recta, cuando alguien encuentra un obstáculo en su camino: una



pared, un límite del espacio de juego, otro robot... se detiene y emite el sonido correspondiente para que el "ingeniero" de su equipo pueda cambiarlo de posición y seguir caminando hasta que otro obstáculo lo detenga en su recorrido

Oruga

CONTENIDO: Desarrollo Cooperativo

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio.

Materiales: ninguno

Temporales: 30 minutos.

OBJETIVO:

Desarrollar agilidad en los participantes

DESARROLLO:

Los jugadores se sientan en el suelo con las piernas flexionadas, en esta posición toman los tobillos de su compañero que se encuentra detrás desplazando las piernas y luego las caderas.

Enrevesamiento

CONTENIDO: Desarrollo cooperativo

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio.

Materiales: ninguno

Temporales: 30 minutos.

OBJETIVO:

Desarrollar agilidad y al mismo tiempo el sentido del compañerismo

DESARROLLO:



Se organizan dos equipos con igual número de participantes, sentados en dos círculos distintos, dada la señal de comenzar, un jugador de cada círculo saldrá corriendo alrededor de su propio círculo e ira a sentarse nuevamente en su lugar. Inmediatamente saldrá el jugador que este a su derecha. Lo mismo hará todos los demás. La victoria será del equipo cuyo último jugador se levante antes de que se haya sentado el compañero de la izquierda, ganara el equipo que culmine primero la última vuelta.

Pasar el tesoro.

CONTENIDO: Desarrollo cooperativo

RECURSOS:

Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio.

Materiales: ninguno

Temporales: 45 minutos.

OBJETIVO:

Desarrollar agilidad y al mismo tiempo el sentido del compañerismo

DESARROLLO:

Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista (en las dos porterías si se trata de un campo de futbol sala). A uno de los equipos se le da un objeto pequeño. El objeto lo lleva escondido solo uno de los participantes de este grupo (sin que el otro equipo sepa quién lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el participante que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista. El otro equipo tratara de evitar la llegada de dicho objeto. En la primera ronda un equipo hará atacante y el otro defensor, y posteriormente se cambiaran los papeles.

Ordenamos Zapatillas

CONTENIDO: Desarrollo Cooperativo

RECURSOS:



Humanos: Un educador.

Espaciales: Espacio amplio.

Materiales: ninguno

Temporales: 45 minutos.

OBJETIVO:

Organización y cooperación. Atención y velocidad de reacción.

DESARROLLO:

Ordenados en dos grupos, el primer grupo deberá dirigirse con rapidez y de forma organizada al montón de zapatillas y ordenarlas por color, o por tamaño, y volver rápidamente a la salida. Una vez se tome el tiempo que ha empleado este grupo en ordenar las zapatillas, se dará la salida al segundo grupo.

Juegos Tradicionales

LA PERINOLA


Este juguete está formado por dos partes, una superior o cabeza y una inferior o base en la que debe encajar la primera. Ambas partes están unidas por un cordel. Inicialmente la perinola era construida artesanalmente con latas vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico.

EL YO-YO

Consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que permite a la persona hacerlo subir y bajar. Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico. Es un entretenimiento de niños y adultos. Los modelos de yo-yo van desde los materiales y formatos más tradicionales hasta algunos con luces y sonidos.

EL GURRUFÍO





Este juguete consta de una lámina circular de madera, lata o plástico, en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel o guaral. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas. El gurruffío es, en Venezuela, un juguete normalmente compuesto por dos chapas de botella aplanadas y ensartadas en dos orificios por una cuerda atada a sí misma. Se toma con ambas manos, cada una sosteniendo una parte de la cuerda (normalmente opuestas).

EL TROMPO

Tiene forma torneada semi-circular y una punta metálica. Se juega enrollándole un cordel o guaral alrededor y lanzándolo al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico.

LAS METRAS


Son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas. Existen infinidad de variantes para este juego. Hoy en día las metras se hacen de vidrio. Las formas de colores que se ven dentro de ellas se debe a que son pintados cuando el vidrio esta todavía caliente y blando. Luego, el vidrio se corta en pequeños cuadritos que, cuando se enfrían, pasan por medio de rodillos puliéndolos hasta darles su forma redonda.

LA ZARANDA

Este juguete está conformado por una totuma (cuenco que se obtiene de picar en dos partes una semilla hueca y grande) que es atravesada por un palito. En la parte superior del palito se enrolla un cordel que al halarlo hace girar la zaranda.

EL PAPAGAYO





Está formado por una estructura de madera cubierta con papel, tela o material sintético y que vuela por efecto del viento. El también llamado volantín, cometa o papalote se sujeta con una cuerda larga que, al soltarse, se mantiene en el aire. La distancia y la altura se controlan desde el suelo por medio de la cuerda. Desde tiempos remotos, los papagayos son un pasatiempo divertido para grandes y chicos. Fueron usados por varios pueblos asiáticos y en el antiguo Egipto.

CARRERAS DE SACOS

Es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. El primero en llegar a la meta es el ganador.

SALTAR LA CUERDA

Este es un juego muy divertido donde dos participantes deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltarán sobre ella, y el que toque las cuerdas será descalificado, se aumentará poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que está saltando, gana la persona que soporte más tiempo saltando la cuerda.

LA PAPA SE QUEMA

Los jugadores realizan un círculo y con un balón se lo van pasando uno a uno y van cantando: La papa se quema, se quema la papa..., hasta que dicen se quemó y al jugador que le quede el balón en ese momento saldrá del juego y realizará una penitencia.

LA CUCHARA Y EL LIMÓN

Es un juego tradicional que requiere pocos materiales para ser realizado y divertir a un numeroso grupo de niños. Tan sólo con una cuchara de plástico y un limón, o a veces también se usa un huevo duro, pelotas de ping-pong o hasta bolas de papel aluminio. Se puede jugar individualmente o por equipos y es necesario trazar una línea de salida y otra de llegada. La carrera individual consiste en que cada jugador



corre con una cuchara en la mano y dentro de la cuchara llevará el limón o el material que seleccione, luego salen todos desde la línea de partida y corren lo más rápido posible intentando que el limón no se caiga. Si esto sucede, el jugador se para, lo recoge, lo coloca en la cuchara y sigue corriendo.

EL PALO ENCEBADO

Un grupo de participantes intenta trepar a un palo o poste que ha sido previamente engrasado para aumentar la dificultad de la tarea. ¡Quien lo logre gana!

EL PALITO MANTEQUILLERO

Un participante esconde un palito o varita y el resto debe buscarlo. El que sabe la ubicación, ofrece pistas a los participantes usando la palabra "caliente" cuando están cerca y "frío" cuando están lejos.

EL GATO Y EL RATÓN

Los jugadores hacen un círculo con las manos enlazadas, un jugador dentro del círculo es el ratón, otro jugador fuera del círculo es el gato; el gato trata de agarrar al ratón. Los jugadores del círculo ayudan al ratón e impiden al gato, levantando y bajando los brazos. El gato no puede romper el círculo, si el gato logra agarrar al ratón, otros jugadores harán estos papeles.

LA GALLINA CIEGA

Este juego consiste en una serie de personas que se reúnen en forma de círculo y en medio se ubican dos jugadores donde uno de ellos le cubre los ojos al otro con un pañuelo, trapo u otro material con el fin, que no pueda ver a sus compañeros ni donde se dirige, luego, el ayudante le da una serie de vueltas (alrededor de 5 ó 10) para que éste pierda el sentido de orientación y por último lo suelta para que busque y toque a los otros participantes. El que sea atrapado será el próximo en ser "la Gallina Ciega". Cuando estén jugando, para poder ayudar a la Gallina Ciega a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de donde se encuentran.





LOCO ESCONDIDO

El juego se basa en que uno de los participantes le toca contar mientras los otros se esconden, cuando estos se han escondido el jugador deja de contar y los comienza a buscar, y el que quede de último en encontrar será el loco. Si el jugador encontrado de último toca el “tai” antes del contador, sigue contando el mismo, y si el contador toca el “tai” primero, el jugador encontrado de último pasa a contar.

LOCO PARALIZADO

Este juego consiste en que un jugador es el loco y los otros jugadores salen corriendo, el jugador que es loco tratara de tocar a uno de los otros, y al momento de hacerlo este queda paralizado hasta que alguno de su mismo equipo lo toque y deje de ser paralizado y el jugador que es tocado tres (3) veces pasa a ser el loco.

EL AVIÓN

Se dibuja un avión en el piso y se le colocan los números en cada uno de los cuadros, uno de los jugadores lanzará una piedra en el cuadro numero uno y procede a saltar con un pié, menos en el cuadro donde se encuentra la piedra. Así sucesivamente hasta llegar al final. En las casillas cinco y nueve descansa apoyando los dos pies. Para regresar se da la media vuelta y avanza recogiendo la piedra al llegar al lugar donde está. Después lanza la piedra a la segunda casilla y repite el proceso. Si en algún momento falla por no lanzar la piedra al lugar que corresponde o por pisar mal, vuelve a empezar. Si consigue completar el cuadro completo, marca una casilla en la que los demás jugadores no pueden pisar pero el sí.

ALE LIMÓN

Consiste en que dos jugadores se toman de las manos haciendo un puente y el resto pasará por debajo, mientras cantan “Ale limón, ale limón el puente se ha caído luna y sol, déjanos pasar con todos los niños de la capital, el de adelante corre mucho y el de



atrás se quedará, se quedará...! Se quedó”. Cuando uno de los jugadores quede atrapado en el puente puede decidir irse para detrás de los jugadores que lo están haciendo y cuando ya todas estén para cada lado se halan un equipo contra el otro hasta que se suelten de las manos.

LA CANDELITA

Cuatro niños se esconden detrás de cuatro columnas o árboles, un quinto participante se acerca a uno de ellos y pide "una candelita", el niño en el árbol o columna dirá "por allá fumea" señalando hacia otro de los participantes. Mientras el que busca la candelita se dirige al lugar indicado, el resto se moviliza intercambiando posiciones, el que busca la candelita debe ocupar el puesto de uno de ellos en ese instante. El que se quede sin árbol será el siguiente en buscar la candelita.

CONCLUSIONES

Los fundamentos teóricos y metodológicos asumidos permitieron la elaboración de una Guía para el desarrollo de la animación recreativa de los estudiantes de la mención: Educación Física, Deporte y Recreación, de la FACE-UC que posibilita la preparación de los jóvenes estudiantes en materia de animación y recreación. El diagnóstico inicial reveló la pobre preparación de los estudiantes en el área recreativa, así como opiniones y criterios de estos en cuanto a la oferta de actividades se refiere. Este diagnóstico permitió conocer las necesidades y potencialidades para elaborar e implementar la alternativa que tuvo presente desde el punto de vista psicológico, pedagógico y sociológico para proyectar de esta manera mejoras en cada una de las personas participantes de las actividades.



Partiendo de un análisis conceptual que tienen como sustentos teóricos los estudios que anteceden a esta investigación, orientados en particular sobre la recreación a través de actividades, los estudios e investigaciones realizados por diferentes autores sobre las necesidades recreativas, demuestran la importancia que tiene este proyecto. Se requiere la búsqueda de vías que permitan mejorar sus preferencias y expectativas de disfrute de la recreación a partir de un empleo óptimo del tiempo libre.

Después del análisis y procesamiento de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento, se llegó a las siguientes conclusiones: Es necesario el desarrollo de las actividades recreativas, que permitan el desenvolvimiento de habilidades y destrezas que sirvan como base para el futuro profesional de cada uno como individuo, así mismo la elaboración de la guía servirá como herramienta pedagógica la cual ayudara a la re-creación de conocimientos a partir de las actividades que se pondrán en práctica.

RECOMENDACIONES

Para la institución, el continuar fortaleciendo los estudios e investigaciones sobre la recreación educativa. Implementar talleres de estrategias recreativas y metodológicas para los docentes de las diferentes menciones inmersas dentro de la facultad, para que estos a su vez consignent actividades que puedan desarrollar dentro y fuera de los espacios educativos aplicando así estrategias pedagógicas que permitan afianzar la socialización, convivencia, respeto, etc.

Organizar talleres, foros, charlas y campañas informativas alusivas a la no violencia, normas de convivencia y los valores por los estudiantes de la asignatura

Recreación para fomentar la conciencia ciudadana y aprovechar los beneficios y bondades que trae la recreación para la salud.

REFERENCIAS

- Arias, F (2006) *El proyecto de investigación*. Episteme, Caracas Venezuela.
- Armas, L. (2012) ***“Elaboración de un manual para la capacitación y desarrollo en el área básica de animación y recreación del personal de la asociación civil por la alegría de un niño” Instituto Universitario Tecnológico Antonio José de Sucre”*** Tecnológico Antonio José de Sucre ubicado en Valencia, Venezuela
- Balestrini, M. (2006) *¿Cómo se elabora el proyecto de investigación?* Caracas Venezuela
- Biopsicosalud (2013) Albert Bandura [Documento en Línea] Disponible en: <http://biopsicosalud4.webnode.com.ve/psicologia/enfoque-conductista/albert-bandura/>, consultado, 2015 Junio.
- Blázquez, D. (2006) *La educación física*. Barcelona
- Bolaño, T. (2005) *Que hacer del ocio*. Venezuela
- Castillo y Hernández (2012) ***“Guía informativa de actividades psicomotoras, dirigida a los docentes del subsistema de educación inicial de CEIB “Concentrada 77” del municipio Miranda Estado Carabobo”***. Universidad de Carabobo, Bárbula, ubicado en Valencia, Venezuela
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)
- Cutrerá, J. (1988) *Técnicas de Recreación*. Stadium, Argentina
- Gómez, D. (2006) *Metodología de la Investigación*. Brujas, Córdoba Argentina.
- Gómez, L. (2009). *Educación Física, Guía de Estudio*. [Documento en línea] Disponible en: <http://educacionfisicadeporterecreacion.blogspot.com/2009/03/educacion-fisica-conceptos-basicos-guia.html> consultado, Mayo 2015

González, I. (2006). *Los retos del deporte Moderno*. [Documento en línea] Disponible en: <http://educacionfisicadeporteyrecreacion.blogspot.com/>, consultado, 2015 Junio

González, M. (2008) *Concepto de Fiesta* [Documento en Línea] Disponible en: <http://www.omni-bus.com/n21/fiesta.html>, consultado, 2015 Mayo

Hernández, R., Fernández C., Baptista, L. (2011). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill, México.

Ley Orgánica de Educación (2009)

Ley Orgánica de Protección al Niño y adolescente (2007)

Martí, J. (2008). *Importancia de la recreación*. [Documento en línea] Disponible en: <http://recreacionescolar.blogspot.com> consultado, 2015 Febrero

Martínez, C. (2006). *Beneficios de la Recreación Comunitaria*. [Documento en línea] Disponible en: <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/SAMartinez.html>, consultado, 2015 Junio.

Mateo, M. (2002). *Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios*. [Documento en línea] Disponible en: consultado, 2015 Febrero

Morales, J. (2000) *Manual de recreación física*. Noriega editores

Ocampo, D. (2013) *La recreación como factor de productividad laboral*. [Documento en línea] Disponible en: <http://asocajasrevistamasvida.asocajas.org.co/index.php/revista-mas-vida-no-14/141-la-recreacion-como-factor-de-productividad-laboral>, consultado, 2015 Mayo

Ortega, P. (2006) *Pasos para la Elaboración de una guía*. [Documento en línea] disponible en:

<http://www.tuspreguntas.misrespuestas.com/preg.php?idPregunta=9364>,
consultado 2015, Junio

Padilla, K. (2008) *Pasos para la Elaboración de una guía de Recreación*.
[Documento en línea] Disponible en:
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Guia-DeRecreacion/806593.html>,
consultado 2015, Junio

Parella, S. y Martins, F. (2010) *Metodología de la investigación cualitativa*. Caracas;
Venezuela: FEDUPEL

Pérez, A. (2009) *Guía metodológica para anteproyectos de investigación*. Caracas,
Venezuela: FEDUPEL.

Ramírez, G. (2003). *Deporte vs Juego*. [Documento en línea] Disponible
en:<http://www.efdeportes.com/efd94/deporte.htm>, consultado: 2015, Junio

Ramos y Orta (2012) *“Manual de entrenamiento de voleibol de playa para
iniciación y desarrollo de jóvenes en edades comprendidas entre los 12 y 17
años de edad en el estado Carabobo”*. Universidad de Carabobo, Bárbula,
ubicado en Valencia, Venezuela

Rena (2008) *Personalidad*[Documento en Línea] Disponible
en:<http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/psicologia/Tema14.html>, consultado,
2015 Junio

Ruiz, C.(2007) *Concepto básicos de actividades recreativas*. España

Tamayo y Tamayo, (2008) *El Proceso de la Investigación científica*. Limusa S.A.
México.

Unesco (2009). *Como medir la participación cultural*. [Documento en línea]
Disponible en:<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002263/226337s.pdf>,
consultado, 2015 Junio

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (Upel) (2006) *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Fudepel, Caracas Venezuela.

Vidal, P. (2009). *Tipos de Recreación*. Colombia

Vilas F. (2002). *Conferencia central 5º encuentro internacional de tiempo libre y recreación*. [Documento en línea] Disponible en: <http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/fvilas.html> consultado, 2015 Junio

Yuni, J. Urbano, C. (2006) *Técnicas para investigar y formular proyectos de investigación*. Brujas, Cordoba Argentina.

ANEXOS



Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Mención: Educación Física, Deporte y Recreación

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Nombre y Apellido _____

C.I.: _____

El instrumento que se presenta a continuación es necesario para la evaluación del Trabajo de Investigación **Elaborar una guía de recreación como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los estudiantes de la mención de Educación Física, Deporte y Recreación (E.F.D.R) de la Facultad de Ciencias de la Educación (FACE) de la Universidad de Carabobo (UC).**

INSTRUCCIONES: Lea claramente las siguientes preguntas y responda marcando con una X la opción de su preferencia. Agradecemos su colaboración y sinceridad.

1. ¿Conoce usted alguna guía de recreación?

SI

NO

2. ¿Posee la mención de Educación Física, deporte y Recreación una guía en el área de recreación?

SI

NO

3. ¿La información que necesita para realizar las prácticas recreativas las obtiene exclusivamente de internet o libros?

SI

NO

4. ¿Cree que la elaboración de una guía recreativa será útil para el desarrollo de las prácticas profesionales?

SI NO

5. ¿Existe la necesidad de diseñar una guía de recreación?

SI NO

6. La creación de esta guía contendrá juegos, canciones, conceptos básicos, actividades de esparcimiento y datos de interés ¿Servirá como herramienta para el desarrollo del contenido dentro de la asignatura: Recreación?

SI NO

7. ¿Se distribuye a los estudiantes cursantes del 9no semestre dentro de la asignatura recreación una guía de recreación para el desarrollo de las actividades dentro de las prácticas profesionales?

SI NO

8. ¿Existe procedimientos o pasos a seguir para la organización de las actividades al aire libre ejecutadas dentro de la asignatura: Recreación?

SI NO

9. La guía contendrá juegos y canciones recreativas de carácter educativo, ¿Considera que el profesor de la asignatura: Recreación, la pudiese utilizar como material didáctico a la hora de impartir sus clases al aire libre?

SI

NO

10. ¿Se logra con las actividades recreativas el desarrollo de habilidades comunicativas, expresión corporal, dominio de grupo, entre otros, logrando la adaptación social y desarrollo integral del individuo?

SI

NO



Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Mención: Educación Física, Deporte y Recreación



INSTRUMENTOS DE VALIDACION

Nombre y Apellido del experto:

Título Universitario:

El instrumento que se presenta a continuación es necesario para la evaluación del Trabajo de Investigación **Elaborar una guía de recreación como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los estudiantes de la mención de Educación Física, Deporte y Recreación (E.F.D.R) de la Facultad de Ciencias de la Educación (FACE) de la Universidad de Carabobo (UC).**

Lea el instrumento y marque con una (X) su criterio en cuanto a los aspectos que a continuación se señalan:

- Pertinencia: relación estrecha entre la pregunta, los objetivos a lograr y el aspecto a parte del instrumento que se encuentre desarrollando.
- Redacción: es la interpretación univoca del enunciado de la pregunta a través de la claridad y precisión en el uso del vocabulario técnico.
- Adecuación: es la correspondencia del contenido de la pregunta con el nivel de preparación o desempeño del entrevistado.

CODIGO	APRECIACION CUALITATIVA
B	BUENO: el indicador se presenta en grado igual o ligeramente superior al mismo aceptable.
R	REGULAR: el indicador no llega al mínimo aceptable pero se acerca a él.
D	DEFICIENTE: el indicador esta lejos de alcanzar el mínimo aceptable.

EVALUACION DE CRITERIOS

PREGUNTAS	PERTINENCIA S			REDACCION			ADECUACIO N		
	B	R	D	B	R	D	B	R	D
1. ¿Conoce usted alguna guía de recreación? SI/NO									
2. ¿Posee la mención de Educación Física, deporte y Recreación una guía en el área de recreación? SI/NO									
3. ¿La información que necesita para realizar las prácticas recreativas las obtiene exclusivamente de internet o libros? SI/NO									
4. ¿Cree que la elaboración de una guía recreativa será útil para el desarrollo de las prácticas profesionales? SI/NO									
5. ¿Existe la necesidad de diseñar una guía de recreación? SI/NO									
6. La creación de esta guía contendrá juegos, canciones, conceptos básicos, actividades de esparcimiento y datos de interés ¿Servirá como herramienta para el desarrollo del contenido dentro de la asignatura: Recreación? SI/NO									
7. ¿Se distribuye a los estudiantes cursantes del 9no semestre dentro de la asignatura recreación una guía de recreación para el desarrollo de las actividades dentro de las prácticas profesionales? SI/NO									
8. Existe procedimientos o pasos a seguir para la organización de las actividades al aire libre ejecutadas dentro de la asignatura: Recreación? SI/NO									

PREGUNTAS	PERTINENCIA S			REDACCION			ADECUACION N		
	B	R	D	B	R	D	B	R	D
9. La guía contendrá juegos y canciones recreativas de carácter educativo, ¿Considera que el profesor de la asignatura: Recreación, la pudiese utilizar como material didáctico a la hora de impartir sus clases al aire libre? SI/NO									
10. ¿Se logra con las actividades recreativas el desarrollo de habilidades comunicativas, expresión corporal, dominio de grupo, entre otros, logrando la adaptación social y desarrollo integral del individuo? SI/NO									