Incidencia de recreación y el tiempo libre en el comportamiento de los estudiantes de escuela de la parroquia Anconcito –Ecuador

Incidence of recreation and free time in the behavior of the school students of the Anconcito parish – Ecuador

Ing. Mariela Ludeña, Msc¹
mludeña@uteg.edu.ec

Fecha de presentación: agosto 2017 Fecha de aceptación: junio 2017

RESUMEN

El presente artículo pretende estudiar la obtención de prácticas recreacionales que influyan positivamente en el comportamiento de los estudiantes, para lo cual se plantea: ¿De qué manera la recreación y el tiempo libre incide en el comportamiento de los estudiantes del nivel medio de la escuela de educación básica “Virginia Reyes González” durante el periodo lectivo 2014- 2015? el objetivo principal busca el que permita mejorar el comportamiento de los estudiantes. La investigación se basa en las teorías de Piaget, Grushi y Castro Ruiz, que se basan en el conocimiento y el aprendizaje y orienta hacia una corriente epistemológica constructivista de tipo científico con categoría psicológica, ya que el contenido abarca problemas de comportamientos educativos. Establece una investigación aplicada de tipo descriptiva-exploratoria, a través del uso de encuestas y entrevistas donde se quiere comprobar si la aplicación de la recreación, ocio y el tiempo libre mejorará el comportamiento de los estudiantes. Los resultados obtenidos muestran que la recreación ayuda al niño al desarrollo de la personalidad; a elevar su autoestima, y a ser mejores estudiantes; siendo es importante la recreación para mejorar el comportamiento mediante el desarrollo de su creatividad, que satisface sus intereses; se proponen juegos recreativos pedagógicos, y la elaboración de un manual de recreación para mejorar el comportamiento de los estudiantes.

Palabras Clave: Recreación, tiempo libre, ocio, comportamiento, juegos.

ABSTRACT

This article aims to study the obtaining of recreational practices positively influencing the behavior of students, for which arises: How recreation and free time affects the behavior of the students at the middle level of the school of basic education “Virginia Reyes González” during the academic year 2014-2015? the main aim seeks which allows to improve the behavior of students. The research is based on Piaget, Grushi and Castro Ruiz, theories which are based on the knowledge and learning. The trial focuses on a constructivist epistemological power of scientific type with psychological category, since the content encompasses issues of educational behavior. Established an applied research of descriptive - exploratory, through the use of surveys and interviews where you want to

¹ Docente Universidad , Msc. Tecnológica Empresarial de Guayaquil

verify the application of recreation, leisure and free time will improve the behavior of students. Their results obtained through the application of these instruments of the research show that recreation helps the child to the development of the personality; to raise their self-esteem, and be better students; recreation is important to improve the performance through the development of their creativity, that meet their interests; proposing to be assisted with teaching recreational games, is matched in the elaboration of the design of a manual of recreation to improve the behavior of students.

Keywords: Recreation, time free, entertainment, behavior, games.

INTRODUCCIÓN

La formación de los estudiantes de nivel medio es uno de los grandes retos en el campo educativo. La investigación se indagó en la escuela Virginia Reyes González de Ancón en la Provincia de Santa Elena de la República de Ecuador, a estudiantes y maestros sobre el tiempo libre, el ocio y la recreación, dando como resultado las creencias, tradiciones y expresiones de los estudiantes en la vida cotidiana.

Existen amenazas por la violencia y la inseguridad, que de manera especial afecta a niños y jóvenes, esta tiene diferentes manifestaciones: violencia social, política, personal, domésticas y otras, por lo que la diversión e inversión del tiempo libre un concepto errado, juegos bruscos entre alumnos, la tecnología a través de los celulares ha venido a ocupar espacios tanto en horas de clases como receso, tiempo en familia, el mal uso de estas herramientas ha hecho que el estudiante poco a poco pierda la parte social y afectiva, además los programas televisivos difunden conductas violentas, generalmente modelos y técnicas delictivas que son vistos sin la supervisión de un adulto, esto exalta a la violencia bajo múltiples formas.

La institución educativa es amenazada por factores externos como: sustancias sicotrópicas, pandillas, inseguridad, hogares disfuncionales que de manera especial afecta a la niñez y juventud que se educa en este plantel, reflejándose en el comportamiento de los estudiantes, especialmente en las horas de receso o en los momentos que se encuentran sin supervisión de un adulto, se decidió investigar las causas que originan las mismas, mediante encuestas, para buscar soluciones que respondan realmente sus necesidades e intereses.

La inadecuada orientación psicopedagógica, la falta de creatividad a la hora de disfrutar el tiempo libre que se brinda a los estudiantes de este nivel, que en su mayoría están en la etapa de la pubertad y adolescencia generan comportamientos inadecuados.

Considerando que el juego a través de la recreación es una actividad que el ser humano practica a lo largo de su vida, el mismo que aporta al desarrollo de la cultura, conocimientos, el juego, la creatividad, como una dinámica que aporta al equilibrio del desarrollo corporal y afectivo del niño y la niña se realizó el presente trabajo de investigación que beneficiará a la comunidad educativa.

Asumir a la recreación como mediadora de procesos de desarrollo humano, significa comprenderla desde sus beneficios en cada una de las dimensiones de desarrollo de los seres humanos. Las prácticas recreativas son consideradas como un complemento de los procesos de aprendizaje, de desarrollo cultural como una herramienta para romper con los círculos de pobreza, dependencia, inactividad violencia, con sentimientos de marginación, de exclusión, los cuales a su vez se encuentran asociados a la pérdida del auto estima. El ocio y la recreación son factores que estimulan el crecimiento, la transformación personal positiva, aunque se deba considerar que una o grupos de personas pueden asumir alternativas prácticas que no necesariamente conducen a consecuencias negativas o que puede ser utilizado como instrumento para perpetuar valores inequitativos.

Un ocio orientado al desarrollo humano, es un satisfactor de las necesidades humanas, de autonomía, competencia, de expresión personal e interacción social dentro del entorno del individuo. Sin embargo, el ocio no contribuirá al desarrollo humano en ausencia de una dimensión moral y ética sostenible, por lo tanto hay que tener en cuenta que el ocio y la recreación reproducen diversos valores, expresiones que igual no son consecuentes con una sociedad sostenible, por lo tanto, se deben combinar con los valores sociales que sustentan la equidad, y que contradigan aquellos que no propician un desarrollo humano desde las identidades personales y sociales, fomentando que éstas se construyan desde posturas éticas mínimas, intersubjetivas y racionales.

Este proyecto se justifica porque responde a las necesidades de niños, niñas, adolescentes creando un espacio propio de recreación y participación, ofreciendo recursos recreativos como alternativas de distracción, de juegos, que abren nuevas perspectivas de socialización en la vida comunitaria, siendo la recreación parte vital de las relaciones interpersonales, proceso que empieza desde la etapa de la infancia, momento más importante porque depende del trato aquí recibido, la actitud que el niño adopte frente a diferentes desafíos que la vida le imponga en el futuro.

Mediante este trabajo se busca demostrar la importancia que tiene la recreación en el comportamiento de los estudiantes, a través de ella, el niño aprende a conocer su cuerpo, sus posibilidades, determina su personalidad, elevan su autoestima, aprenden normas, conceptos, reviven situaciones, solucionan problemas, fortalecen valores, están en constante movimiento que constituye una necesidad primaria del ser humano, de manera especial aprende a convivir en comunidad.

El objetivo del artículo es analizar la incidencia de la recreación, ocio y el tiempo libre mediante el uso del juego recreativo aplicando pedagogía que permita mejorar el comportamiento de los estudiantes del nivel medio de la escuela Virginia Reyes González, durante el período lectivo 2014 – 2015.

Para su efecto se determinan la incidencia que tiene la metodología de los docentes en el comportamiento de estudiantes, se identifican la influencia de la supervisión en el comportamiento de los estudiantes en horas de receso, se establece la afectación de las relaciones familiares en el comportamiento de los estudiantes.

Esta investigación, reveló un diagnóstico realizado en la Escuela de Educación Básica Virginia Reyes González sobre el comportamiento inadecuado de los estudiantes del subnivel medio de educación básica y la importancia de la recreación en el tiempo libre para su formación integral.

El mal comportamiento en la actualidad es un fenómeno social que afecta a nivel nacional a las instituciones educativas generando conflictos en las relaciones interpersonales de niños, niñas y adolescentes propiciando un ambiente poco saludable para interactuar en las actividades escolares, y la ausencia de valores y principios.

Se debe considerar cuáles son las causas para que los estudiantes se tornen agresivos, que no se interesen en su desarrollo educativo expresando manifestaciones de conductas inapropiadas, no sigan normas de conductas o de convivencia, quizás se debe empezar por descubrir sentimientos, pensamientos qué hay detrás de un niño comúnmente llamado indisciplinado, aunque todos los estudiantes necesitan ser controlados, corregidos y orientados con disciplina.

Se identificó como causas que generan este comportamiento inadecuado:

- Metodología inadecuada
- Falta de orientación
- Hogares disfuncionales
- Programas de violencia

Las consecuencias observadas son las siguientes

- Poco interés por aprender
- Niños accidentados
- Daño en el ornato escuela
- Enfrentamientos entre compañeros

Este pronóstico representa un aspecto negativo no solo para la institución educativa que se investiga, sino para la educación ecuatoriana, porque conociendo el problema que afecta a la niñez y adolescencia no se elabora un plan o programa que promueva un cambio urgente de actitud de los actores de la educación, que solucionen estos conflictos que confluirían en un túnel sin luz ni dirección.

Marco Teórico

El término recreación proviene del latín recreatio, se empleaba para designar restaurar o recrear, "La recreación debe ser uno de los medios más eficaces con que cuenta la sociedad para contribuir al fortalecimiento del bienestar y la salud de los ciudadanos, para el desarrollo del espíritu de superación y de emulación entre las personas, para la consolidación de mejor calidad hábitos de disciplina social, de solidaridad entre los hombres, para el cultivo de una de vida, en una palabra, para la realización plena del ser humano". (Castro Ruiz, 2001)

Ocio como "actividad" (jugar, cantar, nadar son actividades). También el ocio se puede concebir dentro del tiempo libre, es decir "el ocio sería ante todo, el tiempo libre, independientemente de las actividades en las que se emplee ese tiempo libre disponible" (Sue, 1982, p. 7). Con esta concepción se puede interpretar que el ocio es todo tipo de actividad realizar para ocupar el tiempo libre, ya sea intelectual, cultural, artística, deportiva, recreativa, contemplativa, o simplemente no hacer absolutamente nada, es el tiempo que nos puede servir de descanso, de liberación, de recuperación de nuestras energías perdidas.

Aplicada la recreación a las demás áreas de cultura general, promueven una capacidad, una voluntad que rompe el tradicionalismo practicado por los docentes desde décadas anteriores, en la actualidad es un espacio donde impera esparcimiento, relajamiento, que permite al niño desplazarse abiertamente al aire libre, poniéndose en contacto con su entorno natural.

Grushin afirma que el tiempo libre es aquella parte del tiempo que no se trabaja, la que se resta de todas las inversiones del tiempo utilitario (trabajo, transporte, estudio,) dedicadas al descanso, diversión, usado con placer, sin obligación en cualquier actividades recreativas, culturales, intelectuales, artísticas desarrolladas con el fin de liberar energías estancadas que provocan estrés. (Grushin, 1968)

La recreación y el tiempo libre son actividades de mayor posibilidad para generar nuevos modelos de relación y comunicación no solo entre niños, sino también con adultos, está asociada con la risa, la diversión, mientras juegan rien con frecuencia, de acuerdo con sus derechos requieren de un ambiente social apropiado para sus exigentes características, al igual que cualquier otra asignatura es una constante actividad que encontramos en todas las civilizaciones, es inconcebible la vida sin recreación.

Para Piaget en el libro "el juego de la imaginación", el juego es de mucha importancia porque: "El mundo imaginario, es el escenario, donde se gestan otras conductas. (Piaget, 1965)

El juego es una puerta que se abre para participar de lo mágico, es un deslizarse hacia atrás para volverse a la infancia dorada, es recuperar la inocencia, es volver a creer. Jugar determinaría en el ser humano, la posibilidad de ser sujeto y objeto de su creación, ósea ser dios de su propia creación. Le permite al a ser humano desenterrar una riqueza interior tan profunda, que le posibilita a descubrir universos sorprendentes, fortalece el contacto y comunicación familiar, con sus padres, su entorno físico y social.

Agustín Escolano Benito, en su trabajo, " tiempos y espacios para la escuela", desarrolla desde una perspectiva histórica la relación del tiempo espacio con la escuela española. Este trabajo muestra cómo "los lugares dieron cobijo a tiempos educativos, esto a los ritmos que regularon la dinámica de la escuela y los comportamientos de las personas que protagonizaron las acciones de formación" (Escolano, B., 2000, p. 1).

La recreación puede tener una configuración como conocimiento escolar, que dialogue con la sociedad y la cultura ejerciendo una articulación entre maestroestudiante-sociedad, donde lo lúdico, el juego, la creatividad, lo festivo tengan un sentido de formación crítica que re-conceptualice lo existente sobre el ocio, la recreación y el tiempo libre en la formación de sujetos sociales. (Rodríguez, A. 2013)

Generar mecanismos para la erradicación de todo tipo de violencia en los centros educativos y asegurar que los modelos, los contenidos y los escenarios educativos generen una cultura de paz acorde al régimen del Buen Vivir. Asegurar que los planes y programas educativos incluyan y promuevan la educación física, la formación artística y la expresión creativa, con prioridad para niños, niñas y adolescentes. (Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017) Piaget: “El fin de la educación es ayudar a formar personalidades autónomas, aptas para la cooperación” (Piaget, 1993, pág, 19)

El comportamiento es la manera de comportarse (conducirse, portarse) se trata la forma de proceder de las personas frente a los estímulos y en relación con el entorno. Todo comportamiento está influenciado por una serie de elementos característicos de la cultura, normas sociales, contexto social o la actitud que demuestre, por sus creencias, genética y en función de la edad.

La American Psychological Association (APA), una organización científica de Psicólogos de Estados Unidos, lo expuso así: “Los individuos difieren los unos de los otros en comprender opiniones complejas, de adaptarse al entorno, de aprender de las experiencias, de solucionar conflictos mediante la reflexión. Las diferencias individuales pueden ser importantes, pero no consistentes, las características del ser humano variarán en diferentes ocasiones, y emitirán juicios diferentes.”

Y todo ello teniendo los ámbitos locales como referencia, pues son el lugar estratégico para la población en general, pero, de manera particular, para los adolescentes. En ellos, los adolescentes, encuentran la estructura territorial en la que sentirse identificados y a partir de la cual poder promover y activar la participación, la autorrealización, la implicación y el compromiso respecto de su tiempo libre individual y colectivo, en el desarrollo de su ser persona y de su ser ciudadano (Sarrate, 2007).

En la adolescencia, que sean las jóvenes del colegio público quienes más ayudan en la casa representa una barrera de clase y género en su desarrollo personal. El tiempo que debería ser invertido en el estudio o en el ocio como medio de desarrollo o liberación (Gómez & Elizalde, 2009)

La recreación, el ocio y el tiempo libre tienen una consideración conceptual especial y de creciente relevancia en los niños y niñas para mejorar la calidad de vida, y en nuestro caso por poder disfrutar de espacios de tiempo libre por medio de juegos tiempo para dedicarlo a la distracción, creatividad, la imaginación y esparcimiento.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente artículo aborda epistemes científico con corriente epistemológica constructivista ya que está relacionado a la educación con el estudio de la recreación, ocio y el tiempo libre en el comportamiento de los estudiantes del nivel medio. A partir de un análisis aplicando la metodología de la investigación científica se observó el comportamiento de los estudiantes y se realizó un análisis de la aplicación de las teorías de conducta, podemos definir nuevos esquemas de nuevos resultados en sus modos de recreación.

En el presente trabajo se utilizó la investigación descriptiva, tomando en consideración que involucra un aspecto social como es la educación. Se realizó la visita a la escuela de educación básica "Virginia Reyes González" de la Provincia de Santa Elena-Ecuador, y se realizaron por medio de encuestas a docentes y padres de familia.

En la investigación se observa las situaciones en el presente estudio y análisis del problema del tema se aplicó la metodología analítica- sintético investigación deductiva, el método mixto de Sampieri.

La población a la que se dirige el presente trabajo corresponde a los 384 estudiantes matriculados en quinto, sexto y séptimo grado del Nivel Medio de educación básica; 384 padres de familia y 36 docentes de la escuela de educación básica Virginia Reyes González El universo de este trabajo está conformado por 804, para conocer el tamaño de la muestra de los padres y estudiantes que es un número mayor de los cuarenta (40) se aplicó la fórmula estadística determinada para este número de población.

Siendo N=Población 384; n=Tamaño de la muestra ¿?; e=Margen de error 0,5; p=Posible ocurra evento 0,5; q=Posible no ocurra evento; z=nivel de confianza 1,96.

Tabla1 Fórmula Aplicada para la muestra

Fórmula	Fórmula Aplicada
$n = \frac{N \cdot p + q}{(N - 1) E^2 + p + q}$	$n = \frac{384}{(384 - 1) \cdot 0,05 + 0,5 + 0,5}$

Autor: Rosa Maíta Mazabanda

Hipótesis General

La correcta aplicación de la recreación, ocio y el tiempo libre con aplicación de pedagogía utilizando métodos, técnicas recreativas, mejorará el comportamiento de los estudiantes del nivel medio de la escuela Virginia Reyes González.

Esta hipótesis se comprueba en la pregunta 4 de los docentes, donde el 50% manifiesta que la recreación ayudará al niño en el desarrollo del comportamiento; por lo que el desarrollo de este trabajo permitirá mejorar las actividades del niño dentro del aula de clases.

De igual forma en la pregunta 6 de los docentes se encuentra que el 54% considera importante la recreación para mejorar el comportamiento de los estudiantes.

Hipótesis Particulares

La metodología aplicada en la recreación promueve el buen comportamiento en las relaciones interpersonales de los niños y niñas.

En la pregunta 1 de los docentes se comprueba esta hipótesis, la misma que refleja que el 50% expresa que siempre y casi siempre se utiliza el juego como recurso recreativo, por lo que se debe establecer parámetros de trabajo que expresen que el docente aplica una buena metodología, la cual da los resultados esperados en el desarrollo de la clase.

Permitirá la supervisión a la mejora del comportamiento de los estudiantes en horas de receso En la pregunta 8 de los docentes se establece que el 61 % de ellos si propondría algún tipo de juego recreativo a fin de mejorar el comportamiento de los estudiantes, lo que va a permitir aplicar una mejor supervisión del comportamiento de cada uno de ellos en el aula de clases, en el desarrollo de las actividades diarias.

Así mismo en la pregunta 5 de los padres de familia, se establece que el 58,14% si considera oportuno que la aplicación de los juegos creativos en horas de receso va a mejorar el comportamiento de los estudiantes, por lo que se hace imprescindible la aplicación de este trabajo investigativo a fin de cumplir los objetivos deseados.

Operacionalización de variables independientes

TABLA N° 2.-Variable independiente: Los docentes no aplican metodologías adecuadas de recreación

Conceptualización	Categorías	Indicador	Unidad de Observación
La Recreación es una necesidad primordial en el área educativa, pues está ayuda a la formación integral de los estudiantes, fortaleciendo con juegos, arte, danza y cultura	Metodología Juegos recreativos	Poco conocimiento de metodología Poco desarrollo de juegos	Autoridades Docentes Estudiantes de la institución educativa

Fuente: Escuela de E. B. Virginia Reyes González

Elaborado: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

TABLA N° 3.- Variable dependiente: Comportamiento inapropiado de los estudiantes en horas de receso

Conceptualización	Categorías	Indicador	Unidad de Observación
Son normas, actitudes, reglas, que los estudiantes deben practicar con sus compañeros en el ámbito escolar con juegos en horas de receso y tiempo libre.	Comportamiento estudiantil	Comportamientos inapropiados -Conflicto -Falta de respeto	Docentes de la institución

Fuente: Escuela de E. B. Virginia Reyes González
 Elaborado: Lcda. Rosa Isabel Maita Mazabanda

3.- Resultados e Impactos Esperados

La propuesta Recreación y Tiempo Libre está conformada por múltiples actividades lúdicas, las mismas que están sujetas a los objetivos, contenidos de la nueva malla curricular (Aprendiendo en Movimiento, Clubes) utilizando materiales e implementos de la escuela, del entorno.

Es flexible porque permite desarrollar e incrementar y realizar variantes de nuevos juegos, para continuar trabajando.

Es inclusiva porque atiende las necesidades educativas especiales de los estudiantes (NEE)

Los resultados esperados son:

- Mejorar la convivencia de los estudiantes en su tiempo libre.
- Fortalecer la personalidad del educando y del docente.
- Permite el aprendizaje de nuevas habilidades en los estudiantes

Es importante resaltar que en los resultados de la encuesta realizada a los docentes en la pregunta No. 4 **¿Cree usted que la recreación ayuda al niño en el desarrollo del comportamiento?** Dio como resultado que un 33% al desarrollo de la personalidad; el 28% a elevar su autoestima; un 39% a ser mejores estudiantes.

Es necesario que los docentes apliquen la recreación utilizando una metodología práctica, dinámica que llene sus necesidades.

En los resultados de la encuesta realizada a los docentes en la pregunta No. 6 **¿Considera usted importante la recreación para mejorar el comportamiento de los estudiantes?** Indica que el 53% desarrollan su creatividad, el 28% aprenden normas y el 19% satisfacen sus intereses. Este resultado muestra que la recreación desarrolla la creatividad, los docentes deben cultivar este factor para disminuir comportamiento inapropiado de los estudiantes.

En los resultados de la encuesta realizada a los docentes en la pregunta No. 8 **¿Propondría usted algún tipo de juego recreativo para mejorar el comportamiento de los estudiantes?** Muestra que el 61% de los docentes está de acuerdo proponer juegos y un

39% no está de acuerdo con la propuesta. Este resultado hace factible el diseño de la guía de recreación porque con el aporte de los docentes se mejorará la problemática.

En los resultados de la encuesta realizados a los padres de familia en la pregunta No. 5 **¿Cree usted que la aplicación de los juegos recreativos en horas de receso mejoren el comportamiento de los estudiantes?** Representa que un 58% de los padres de familia creen que la recreación si mejorará el comportamiento, mientras que 42% no lo cree.

Esta afirmación nos da claridad para implementar la guía de recreación con los estudiantes de nivel medio.

DISCUSIÓN

La recreación, ocio y el tiempo libre son actividades de mayor posibilidad para generar nuevos modelos de relación y comunicación no solo entre niños, sino también con adultos, está asociada con la risa, la diversión, mientras juegan ríen con frecuencia, de acuerdo con sus derechos requieren de un ambiente social apropiado para sus exigentes características, sin embargo en la presente investigación no se cumple por múltiples razones:

- El contexto social de esta institución, centra su prioridad en dar conocimientos, y por ende a desarrollar actividades curriculares: planificaciones, evaluaciones entre otras, brindando pocas oportunidades para la recreación por no contar con los implementos necesarios o por factor tiempo.
- La inadecuada orientación psicopedagógica, la falta de creatividad a la hora de disfrutar el tiempo libre que se brinda a los estudiantes de este nivel, que en su mayoría están en la etapa de la pubertad y adolescencia, crea en su pensamiento un falso concepto de que los juegos infantiles de recreación son para niños y niñas de inicial, porque ellos se sienten grandes e independientes para participar de los mismos.
- Además los implementos deportivos que hay no son aprovechados ni cuidados adecuadamente, limitando la imaginación, condicionando a los estudiantes a realizar siempre los mismos juegos pesados y bruscos que atentan contra la propia integridad física y la de los demás, a esto se suma la actitud negativa de dañar, adornos, carteleras, plantas de los jardines o cualquier elemento que le pueda servir de juguete o para liberar sus frustraciones.

Frente a las diversas dificultades para aplicar la recreación y dar buen uso al tiempo libre que generan comportamientos inadecuados, conflictos en las relaciones interpersonales entre estudiantes, y del escaso acompañamiento de los padres de familia en el proceso educativo de sus representados, además de los resultados en las encuestas realizadas a la comunidad educativa se presentó la siguiente propuesta: **“Diseño de un manual de recreación para mejorar el comportamiento de los estudiantes del nivel medio de la escuela Virginia Reyes González”**.

La presente propuesta tiene la finalidad de contribuir al mejoramiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes que promueven comportamientos inadecuados en horas de receso o cuando están sin supervisión de un docente.

La propuesta contiene diversas actividades recreativas, las mismas que contribuyen al mejoramiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes de quinto al séptimo grado de la Escuela Virginia Reyes González que, con la práctica diaria, el acompañamiento de los docentes se lograra una mejor convivencia en un ambiente saludable que beneficia a toda la colectividad educativa.

La guía de recreación está sujeta a: la Actualización y Fortalecimiento Curricular, a los lineamientos de la nueva malla curricular como son: Aprendiendo en Movimiento y clubes que implemento para alcanzar la excelencia en educación. No es solo la identificación de un problema, sino la investigación basada en teorías para su análisis, de ahí la necesidad de crear esta guía como una herramienta lúdica con dinámicas, actividades de recreación que fortalezca las relaciones interpersonales entre estudiantes, de esta manera se brinde un clima escolar que asegure la formación integral cumpliendo con los objetivos de la educación.

Se la considera científicamente como una necesidad para la formación integral del ser humano en su aspecto social, intelectual, cultural y físico, los niños mediante el juego comparten experiencias, expresan sus inquietudes, sus temores, alegrías, se olvidan por momentos de los problemas del hogar que en determinadas situaciones influyen en su comportamiento y aprendizaje.

El objetivo de la guía es diseñar un manual de juegos recreativos donde se desarrollen actividades que ocupen el tiempo libre de los estudiantes de educación.

El juego es una actividad donde el niño, niña está en constante movimiento, se conecta con el mundo exterior, libera energías, aprende, crea, descubre y se desarrolla, esto lo aprovecha el docente para aplicarla trabajar en el aula de clases, logrando una interacción dinámica e interactiva.

Con respecto pedagógico a lo que manifestó Vygotsky, Polonio López, publicó: "El juego es una actividad constante para que el niño se maneje en la ZDP. Es decir en el juego, el niño recrea situaciones que le suponen un desafío, y estas le permiten explorar y desarrollar andamiajes" (Polonio López, 2008, pág. 66)

En el aspecto psicológico, Harvey manifiesta: "El juego ayuda al niño a conocerse a sí mismo, los demás y al mundo que le rodea" (Garvey 2002)

Reynolds Peter considera el aspecto sociológico como: "El juego como un comportamiento en el modo simulativo" (Reynolds, 1976) Aguilar menciona "Quienes tienen la posibilidad de disfrutar del tiempo libre, ocio y recreación deberán esforzarse en descubrir toda su dimensión humana y en gestionarlo de forma responsable, empeñándose para que, cuanto antes, todos los seres humanos podamos gozar plenamente de este derecho fundamental" (Aguilar, L. 2012)

La educación, tiene como principal objetivo que las actividades que desarrollan habitualmente en su tiempo libre encuentren trascendencia y sentido para su desarrollo personal, que las actividades que se planteen para realizar en el tiempo libre contengan un valor formativo, de desarrollo social y de transformación social.

Es el modo de alcanzar que la educación haga del tiempo libre un tiempo de creatividad, satisfacción, disfrute, en definitiva, un área específica de desarrollo personal.

CONCLUSIONES

- Comprobada la Hipótesis General de esta investigación se determina que para mejorar el comportamiento de los estudiantes se debe aplicar la recreación con una metodología adecuada para desarrollar las diversas actividades recreativas.
- La escuela de educación básica ha sido equipada con implementos deportivos para la utilización en el área de educación física, pero al no contar con un manual o guía que contenga la metodología para aplicar las actividades recreativas, el estudiante continuara con el mismo patrón de conducta que impide su desarrollo integral.
- En la institución investigada, los docentes no realizan el acompañamiento ni ejecutan juegos con sus estudiantes en las horas de receso, a pesar de que en la malla curricular se implementó las tres horas de aprendiendo en movimiento.
- Los programas de recreación porque contribuye al desarrollo psicológico, cognitivo y físico, previenen y potencian acciones sociales, educativas, orientadas a superar problemas como depresión, aislamiento, sedentarismo, agresividad y en casos adicción a las drogas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, L. (2012). Tiempo libre, ocio y recreación, pensamiento crítico en México. En Revista educación física y deporte, 31 (2), 1097-1106.
- Bacherlard, 2000. La formación para el espíritu científico. México Siglo XXI
- Beltrán Llera, Jesús. (1985 julio). Psicología Educacional, Tercera edición, Madrid
- Bonilla. J. (2005). el juego tradicion y diversion.
- Cardona V. Fabio León (1998) Biblioteca de la Recreación y el Tiempo Libre. Zamora Editores. Colombia: Medellín.
- Castro Ruiz. F. (1985). La recreación y el proceso educativo. La Habana - Cuba: Cienfuegos.
- Diatikine, L. y. (2006) Formalidades del Juego.
- Dirr, P. (2008). Desarrollo Social y Educativo con las nuevas tecnologías.
- Dumazedier, F. (1968). El tiempo libre en la educación. Buenos Aires - Argentina: Artes Gráficas
- Escolano, B. (2000). Tiempos y espacios para la escuela. Madrid, España: Editorial Biblioteca Nueva
- Fundación de Tiempo Libre y Recreación, FUNLIBRE, juegos y rondas 2004. San José, Costa Rica.
- Garvey, C. (2002). El Juego Infantil. España: Morata

- Gómez, C., & Elizalde, R. (2009). Trabajo, tiempo libre y ocio en la contemporaneidad: contradicciones y desafíos. Recuperado el 11 de abril del 2010, de <http://www.revistapolis.cl/polis%20final/22/art14.htm>
- Grushin, J. (1968). El tiempo libre y su definición. Buenos Aires - Argentina: Artes Gráficas S.A.
- Hernández, Sampieri, R. ET. AL (2008). Metodología de la Investigación. Cuarta edición México: Mc-Graw Hill.
- Ircabone, J. (2006). El juego a tarves del tiempo. La Habana - Cuba: Cienfuegos.
- Kaplan, t. (1989). LOS FENÓMENOS SOCIALES EN EL INTERAPRENDIZAJE. Caracas - Venezuela: Impresos Offssett.
- Leontiev, T. (1983). EL SER HUMANO DENTRO DEL PROCESO EDUCATIVO. España: Artes Gráficas.
- Piaget, J. (1993, pag. 19). Objetivos y fines de la educación. Murcia - España: Mc.KALLISTER.
- República del Ecuador. (2009) Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017, Construyendo un Estado Plurinacional e Intercultural. Senplades: Ecuador.
- Rodríguez, A. (2013) El tiempo y el territorio, categorías de intervención de la Recreación en la Escuela. En: Revista educación física y deporte. Vol. 32-1 p. 1241 -1251
- Sampieri, H. (2006, pag. 4). Evolución de las corrientes ideológicas a través de los años.
- Sue, R. (1982). El ocio. México: Fondo de Cultura Económica.
- Vygotsky, Polonio López 2008 PAG 66.