

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
HUACHO
FACULTAD DE EDUCACIÓN**



Tesis:

**LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA
EN EL DESARROLLO DE LA MOTIVACION EN LOS NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA I E P. HAPPY CHILDREN - HUACHO**

Presentada por los:

Bach. Susan Stephanie, León Cajachagua

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad EDUCACIÓN INICIAL Y
ARTE**

Asesor:

M(o). Zilda Julissa, Flores Carbajal

Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión
Zilda Julissa Flores Carbajal

HUACHO – 2022

TÍTULO

**LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA
EN EL DESARROLLO DE LA MOTIVACION EN LOS NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA I E P. HAPPY CHILDREN - HUACHO**

MIEMBROS DEL JURADO

.....
DRA. YANETH MARLUBE, RIVERA MINAYA

PRESIDENTE

.....
M(o). ESPERANZA SANTOS PALOMINO DE RODRIGUEZ

SECRETARIA

.....
LIC. ROSA MERCEDES, VILCHES JAIME

VOCAL

.....
M(o). ZILDA JULISSA, FLORES CARBAJAL

ASESORA

DEDICATORIA

Al todopoderoso y a mi querida familia

por guiarme

Con sabiduría y amor.

Susan Stephanie, León Cajachagua

AGRADECIMIENTO

A los profesores de la escuela
de Educación, especialmente a los
profesores de la especialización de inicial.

Por su instrucción y lecciones, proporcionadas.

Susan Stephanie, León Cajachagua

RESUMEN

En esta labor de estudio relacionada a juegos recreativos la trascendencia de su progreso en cada distinta actividad en el salón de inicial siendo una propuesta de Juegos Recreativos para niños del nivel inicial, estos juegos recreativos intervienen en el progreso de la motivación de infantes de 5 años del C. E. P. Happy Children - Huacho.

Los Juegos Recreativos en el progreso de la motivación de infantes de inicial constituye un instrumento el cual consentirá ennoblecer cada actividad recreativa, atenuando los aprendizajes y el progreso de la incitación en cada clase. La observación realizada a los niños, en el desarrollo de la incitación, la tesis de la estimulación por emociones, ayuda tremendamente en el aprendizaje a los niños y ayudando como soporte también se tiene la teoría del incentivo, son teorías que van a permitir al docente desarrollar diferentes estrategias en aula en las diferentes actividades que desarrollan, siendo lo más importante, el beneficio de los aprendizajes significativos en infantes, promoviendo de esta manera un mejor rendimiento académico en los alumnos.

Calero (2010) nos dice “los juegos son los recursos que tienen para asimilar y señalar que está asimilando. Es posible que es la manera de aprendizajes más creadoras que poseen los niños”, “cada juego motriz en inicial permite al infante, decir sus opiniones, emociones, así como simbolizar sucesos de la existencia cotidiana pues consiente al infante aprestamientos y estimulaciones para desplegar destrezas colectivas y estudiosas, (p. 15).

Palabras Claves: Juegos recreativos, desarrollo de la motivación, teorías de la estimulación, teorías de emociones, teoría por incentivos.

ABSTRAC

In my research work on recreational games, the importance of their development in the various activities in the classroom at the initial level, being a proposal for Recreational Games for children of the initial level, these recreational games influence the development of the motivation of children of 5 years of the I. E. P. Happy Children - Huacho.

The Recreational Games in the development of the motivation of the children of the initial level constitute a tool that will allow to enrich the recreational activities, propitiating the learning and the development of the motivation in the classes. The observation made to children, in the development of motivation, the theory of motivation by emotions, helps tremendously in children's learning and helping as support, there is also the theory of incentive, they are theories that will allow the teacher develop different strategies in the classroom in the different activities that they develop, being the most important, the achievement of meaningful learning in children, thus promoting better academic performance in students.

Calero (2010) tells us “The game is one of the means you have to learn and show that you are learning. It is probably the most creative form of learning that the child has”, “the motor games in initial education allow the child to express ideas, feelings, as well as represent events of daily life since it allows the child a readiness and stimulation to develop social and academic skills, (p. 15).

Keywords: Recreational games, motivation development, motivation theory, emotion theory, incentive theory.

INTRODUCCIÓN

En mi presente investigación desarrollado en el nivel de inicial Institución Educativa Particular Happy Children de Huacho en niños de 5 años, en este análisis se busca saber la intervención que hay en juegos recreativos desarrollados como herramienta pedagógica a fin de alcanzar el progreso de la motivación en infantes del nivel inicial. Dado como es de conocimiento el progreso de la motivación en infantes de inicial, desarrollado como herramienta didáctica en las estrategias didácticas facilitar al profesor desplegar diversas materias educativas en el salón, un niño motivado en aula esta con toda esa predisposición de conocer de aprender y el docente logra en aprendizaje esperado por los alumnos.

Calero (2016), según sus investigaciones nos dice, los juegos motrices promueven y estimula la curiosidad y las creatividades en infantes, apoya al progreso de las destrezas y pericias las cuales le van a consentir progresar y desenvolverse y manera correcta. Cada juego motriz ayuda al progreso del temperamento de infantes, y sus prácticas de la motricidad fina y gruesa son significativos en su progreso promover los desarrollos de la motivación en las enseñanzas aprendizajes de los niños, consiguiendo en los infantes los aprendizajes significativos. Cada juego motriz tanto y los juegos recreativos como estrategia didáctica, se debe desplegar empleando las destrezas sistemáticas asertivas la cual permita al infante, apreciarse más incitado, entender, curiosear y creando su mismo beneficio, creatividades y aprendizajes. (p. 27).

Según a lo antes manifestado, el análisis está estructurado así:

Capítulo I.- Abordamos el diseño del inconveniente en análisis, la enunciación del inconveniente entero, propósitos totales y el descargo del análisis.

Capítulo II.- Desplegamos el cuadro hipotético, datos del estudio, fundamentos teóricos – científicos, tesis de nociones y la enunciación de la teoría.

Capítulo III.- Trata relacionado a la sistemática del análisis, métodos, modelo, colectivo y tipo del estudio.

Capítulo IV.- Contiene los efectos generales cada cuadro estadístico y las interpretaciones respectivas del análisis.

Capítulo V.- Mostramos cada conclusión y recomendación relacionado al compromiso del estudio.

Capítulo VI. - Se dice de cada fuente de informaciones y anexo considerado en el estudio.

Quedamos con la seguridad, la cual queda en la decisión que desplegamos, podría asumir ciertas insuficiencias; quedamos con atención a cada a sugerencia.

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	01
Título.....	02
Asesor y Miembros del Jurado.....	03
Dedicatoria	04
Agradecimiento	05
Resumen	06
Introducción	07
Índice	09

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. - DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	10
1.2. -FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	12
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	12
1.3. -OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	13
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.4. -JUSTIFICACIÓN	14

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1.-ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	17
2.2.-BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS	21
2.3.-BASES PSICOLÓGICAS – PEDAGÓGICAS	27
2.4.-DEFINICIONES CONCEPTUALES.....	30
2.5.-FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS.....	39

2.5.1.-HIPÓTESIS GENERAL	39
2.5.2.-HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	39

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1-DISEÑO METODOLÓGICO	39
3.1.1.-TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
3.1.2.-ENFOQUE.....	39
3.2-POBLACIÓN Y MUESTRA	40
3.3-OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES	
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	
3.4.1.-TÉCNICAS A EMPLEAR	53
3.4.2.-DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	53
3.5.-TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN....	
3.5.1.-PROCESAMIENTO MANUAL	54
3.5.2.-PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO	54
3.5.3.-TÉCNICAS ESTADÍSTICAS.....	55

CAPÍTULO IV:

RESULTADOS Y CUADROS ESTADISTICOS

4.1.- RESULTADOS	61
4.1.1.- ANALISIS DE RESULTADOS	67
4.1.2.-CONSTRASTACION DE HIPOTESIS	74

CAPITULO V

DISCUSION DE RESULTADOS

5.1.-DISCUSION.....	76
5.1.1.- DICUSION DE RESULTADOS.....	78

CAPITULO VI

CONCLUSION Y RECOMENDACIONES

6.1.- CONCLUSIONES82

6.2.- RECOMENDACIONES..... 83

CAPITULO VII

REFERENCIAS

7.1.- FUENTES DOCUMENTALES85

7.2.- FUENTES BIBLIOGRAFICAS86

ANEXOS

CUESTIONARIOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Te atraen las dinámicas recreativas desarrolladas en aula	66
Tabla 2. Es de tu agrado el lugar donde haces tus ejercicios	68
Tabla 3. Te gustan los diferentes deportes que practican en tu IE.....	69
Tabla 4. Te gusta y agrada los juegos recreativos.....	71
Tabla 5. Te agrada dirigir los trabajos de los juegos recreativos	72
Tabla 6. Actividades recreativas más que juegos deportivos.....	74
Tabla 7. Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación	75
Tabla 8. Aprendes mejor jugando los juegos recreativos	77
Tabla 9. Tus padres para motivarte usan los mismos juegos de tu I.E.	78
Tabla 10. Te gusta participar en los diferentes juegos recreativos	79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Desarrollo de Dinámicas en aula.....	67
Figura 2. Espacios Físicos de ejercicios	68
Figura 3. Te gustan los deportes que practican.....	70
Figura 4. Te gusta aprender más sobre los juegos deportivos	71
Figura 5. Trabajos en equipos de los juegos recreativos	73
Figura 6. Los juegos deportivos agregados con los juegos recreativos	74
Figura 7. Los juegos recreativos en la Motivación.....	76
Figura 8. Te gusta aprender jugando	77
Figura 9. Tus padres desarrollan en casa los juegos recreativos	78
Figura 10. Te gusta participar en los juegos recreativos.....	80

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA:

Es sustancial considerar y asumir en cuenta que cada juego recreativo si influye en el progreso de la estimulación, también el conocimiento de cada habilidad motora de infantes, también queda en presencia en una enorme cuantía de actividad humana, evidenciando que en el C.E. Particular Happy Children de Huacho, se puede evidenciar que falta material para las prácticas de cada juego recreativo, a lo cual se necesita el logro de dichos aparatos a fin de realizar las prácticas de cada juego el cual ayudará a incitar los aprendizajes en infantes. Siendo muy costosos los presupuesto y la falta de implementación de la parte administrativa, en la adquisición, estando esta de importante significación para el progreso de la motivación.

Es significativo que los profesores de inicial promuevan los juegos recreativos, debe ser operativo y curriculares en el espacio lúdico, recreativo y competitivo estos componentes son importantes para su desarrollo, y es preocupante que tarde su implementación dado a la necesidad y abundancia de niños, dicha institución debe implementar, para brindar un aprendizaje completo, integral de los niños teniendo en cuenta el desarrollo utilizando las herramientas didácticas que permite mejorar, es importante el desarrollo de cada juego recreativo utilizando como instrumento didáctico el progreso de la motivación, de manera conveniente hacía el logro de cada objetivo institucional enfocado además al progreso de las inteligencias cinéticas – corporales las cuales podrían contribuir de modo estratégico con el progreso progresivo y autoexhortativo de cada infante.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general:

¿En qué medida los juegos recreativos como herramienta didáctica influye en el desarrollo de la motivación en los niños de 5 años de la IEP? Happy Children de Huacho?

1.2.2.- Problemas específicos:

¿En qué medida los juegos recreativos como herramienta didáctica influyen en la teoría de la motivación por emociones en los niños de 5 años de la IEP. “Happy Children” de Huacho?

¿En qué medida los juegos recreativos como herramienta didáctica influyen en la teoría del incentivo en los niños de 5 años de la IEP. “Happy Children” de Huacho?

1.3.- OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Objetivo general

Determinar en qué medida los juegos recreativos como herramienta didáctica influye en el desarrollo de la motivación en los niños de 5 años de la IEP. “Happy Children” de Huacho.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar en qué medida los juegos recreativos como herramienta didáctica influyen en la teoría de la motivación por emociones en los niños de 5 años de la IEP. “Happy Children” de Huacho.

Determinar en qué medida los juegos recreativos como herramienta didáctica influyen en la teoría del incentivo en los niños de 5 años de la IEP. “Happy Children” de Huacho.

1.4.- JUSTIFICACION:

Reggio (2016), en sus investigaciones desarrolladas nos manifiesta que, los infantes no son apresurados para variar de acciones, sin embargo se obedece su compás y se los incita a redundar sus actividades, es sustancial que los profesores de nivel inicial, proyecten sus acciones asumiendo las diversificaciones curriculares en los infantes, pues el progreso de dichas acciones impulsan los aprendizajes en las diferentes áreas en los infantes de 5 años, contemplando y encarnando de manera simbólica cada experiencia. en cada juego recreativo de construcción y destrucción se utiliza recursos de juegos, entre ellos almohadas, componentes de poliuretano y colchoneta, lo cual permite recrearse sin riesgo. Derribar, desmontar, incitar, esparcir la torre, el muro, la montaña armada y rearmada logra un sentido hondo de vínculo con los demás. destruirla no envuelve el desvanecimiento, sino la restauración y la persistencia, la continuación en la suspensión. Además, son significativos cada juego de fuerza y táctica para dominar, enfrentar o proteger. Al terminar el juego, se requiere a los infantes efectuar una reseña con el propósito de dominar, sin encerrar, los sentimientos liberados, requerir las representaciones simbólicas de lo que se jugó y alistar el pasaje al área del distanciamiento. Cada juego motriz es una acción en la que el profesor de inicial encuentra distintitas acciones a desplegar asumiendo la decisión del infante en relación a cada juego motriz por decisión misma se le corresponde proporcionar los recursos y acomodar cada juego a desplegar en el que en general cada órgano, fortalece y prepara cada función síquica.

1.4.2. Justificación teórica.

Asumiendo, las variadas perspectivas, que intervienen en los infantes en su progreso particular tanto física y psicológicamente, es de enorme trascendencia los juegos recreativos su desarrollo en infantes de inicial, permitiendo a infantes el desarrollo de la motivación con materiales educativos estructurados y no estructurados cada aprestamiento la motivación en el progreso de las motricidades en los infantes es de enorme trascendencia y corresponde desplegarse a partir de muy temprana edad.

1.4.2 Justificación práctica.

La creación de cada juego recreativo como instrumento didáctico en el progreso de la motivación por los profesores de inicial, va permitir el progreso físico completo y el logro por ende el aprendizaje significativo, el aprendizaje de los juegos recreativos, permite lograr el desarrollo del niño en forma integral, el manejo de manos al rasguear escindir trazar colorear etc., apoya al progreso de cada habilidad y destreza de los infantes de inicial.

1.4.3 Justificación metodológica.

La invariable práctica de cada juego recreativo como instrumento didáctico, a fin de lograr el progreso de la motivación fortaleciendo el desarrollo integral de infantes y el logro de los aprendizajes significativos en niños se corresponde efectuar de manera constante, la estimulación formar clima conveniente para el desarrollo de los juegos recreativos.

1.4.4 Justificación social

Toda la colectividad formativa debe quedar dispuesta para colaborar y realizar participaciones a profesores, educandos y progenitores para el desarrollo de cada juego

recreativos logrando de esta manera los objetivos trazados, para el progreso completo de los infantes de inicial.

1.5 Delimitaciones del estudio:

1.5.1 Delimitación espacial.

El estudio se desplegó en niños de 5 años del nivel inicial- Se considera como elementos del modelo a los infantes empadronados entre mujeres y varones.

1.5.2 Delimitación temporal.

El estudio se efectuó a lo largo el 1er ciclo del año educativo 2021, en el que se encierra las labores de gabinetes, trabajos de campo.

1.5.3 Delimitación teórica

Dicho estudio se da a fin de saber cómo se desarrolla y la importancia en su progreso de niños cada juego recreativo y como estas intervienen en el progreso de la motivación en niños de 5 años.

1.6 Viabilidad del estudio:

1.6.1 Evaluación Técnica

En dicho estudio de teoría se considera a los componentes precisos en su progreso, según a lo concretado en la oficina de grado y título de la escuela de educación.

1.6.2 Evaluación Ambiental

Conforme a su ambiente de estudio descriptivo puramente académico, no ha creado colisión negativa en de los elementos de la naturaleza.

1.6.3 Evaluación Financiera

El financiamiento del estudio quedo sufragado de manera satisfactoria por la autora de esta labor.

1.6.4 Evaluación Social

En esta valoración social se conformó un grupo de labores apropiadamente hecho, tanto en condición teórica como metodológica, para su intervención oportuna.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Antecedentes de la Investigación:

Reggio (2016), en su investigación relacionada al “progreso intelectual del infante”, Universidad de Barcelona en España, se llegó a los sucesivos desenlaces:

Nos habla de sus investigaciones al infante como un ser completo que dice y despliega su existencia erudita, sentimental, social y honesta”, los profesores en el salón corresponden desplegar diferentes acciones que susciten el progreso erudito sentimental y social en el que el infante despliega su intelectualidad mediante las expresiones de sus pensamientos simbólicos, a la vez dice, “lo significativo de la motivación de modo correcto al infante se incita a examinar su naturaleza, además en sus estudios los infantes no se apuran para hacer cambios de actividades, sino que se respetan sus ritmos y se los motivan a refrendar sus actividades, contemplando y encarnando de manera simbólica sus prácticas. En cada juego de construcción y destrucción se utiliza recursos de juegos, entre ellos almohadas, bloque de poliuretano y colchoneta, lo cual consiente realizar sus juegos sin riesgo. Derribar, desmontar, estimular, esparcir la torre, el muro, cada montaña armada y rearmada logra una senda profunda de vínculo con los demás. Las destrucciones no implican la dispersión, sino la restauración y la persistencia, la persistencia en las discontinuidades. además, son significativos cada juego de fuerza y táctica para dominar, enfrentarse o defenderse. Al terminar el juego, se requiere a los infantes efectuar una reseña con el propósito de dominar, sin cercar, los sentimientos liberados, requerir las representaciones simbólicas de lo que se jugó y alistar los pasajes al sitio de la distanciaci3n, (p.65).

Reyes (2016), hizo una labor de estudio la cual asumió como objetivo “proyectar un repertorio de acciones de Deportes en general”, encaminado a los profesores de la U. Pedagógica E. Libertador- I. Pedagógico de Barquisimeto”, llegando a la conclusión:

En dicha investigación, sobre la creación del programa son importantes actividades, Dichas actividades recreativas que permites actividades de deporte para todos como es el caso encaminado a los profesores de las universidades entre mujeres y varones, el que queda encuadrado en el interior de la particularidad de plan realizable ayudado en el estudio de campo de muestra descriptiva. Los individuos esencia de dicho análisis son 55 profesores que trabajan en las distintas áreas académicas de la casa superior de estudios; se empleó la herramienta modelo de pregunta con los antecedentes que demostraron que no se brindan acciones competitivas en los profesores, que hay escasas horas para efectuar la mencionada acción, todavía en el momento en que enorme cuantía de preguntados de quedan conformes en colaborar de las propias revelando gran curiosidad por casa actividad deportiva. Este estudio vale como referencia al actual análisis por el estudio que se realiza de las mudables, contribuyendo con referencias para sus Conceptualizaciones, (p. 75).

León (2017), efectuó un análisis titulado “Programas de Recreaciones para fortificar el ambiente Organizacional del centro Universitario de T. “Dr. Rafael B. Chacín” U. de Venezuela alcanzando a los sucesivos desenlaces:

Frente a este estudio de estos programas de recreaciones a fin de fortificar el ambiente organizacional en el centro universitario de tecnologías, con el fin esencial que está fundado en la titulación de las labores. En tal consecuencia se estudió un análisis de campo, colateral y con prospectivo, conforme a un anteproyecto no práctico y colateral. el colectivo esencia de beneficio la conformaron 287 individuos, y un modelo comprendido de 167 individuos del

centro Universitario de T. “Dr. Rafael B. Chacín. La cronología se compiló por medio de interrogantes, de 5 opciones cada una. La eficacia fue establecida por medio de un criterio de profesionales y el estudio que se discrimino por cada ítem; en tanto que la confianza es medida por el factor de Cronbach, calculándose ésta en $r = 0,92$. Los antecedentes son compensados de manera electrónica. Dicho análisis simboliza una de las esenciales contribuciones más significativas en el progreso de este compromiso “Programas de actividad recreativa”, pues las recreaciones constituyen una de sus inconstantes y posee sumergida la parte de los deportes participativos en su interior de ella. Además, es un dato de los más actualizado en vínculo con dicho asunto, como se logra contemplar, también, encierra hipótesis de conceptos y referencial de manera propia, (p. 97).

Tenutto (2015), se refiere al “progreso de los juegos en la primera infancia intermedia” en la Universidad de Chicago llegando a la siguiente conclusión:

“Por milenios cada juego improvisado, de pelota, muñeca y varios más, sirvieron para mencionar el consagrado orden de la infancia: educarse y saber mediante los juegos. A través de juegos los infantes tienen en relación física con los otros, ganando familiaridad en su destreza para realizar una diversidad de sucesos, ejercen el uso de la imaginación, y asimilan a como andar bien con los otros”. Los juegos en cada forma también de dar esparcimiento y delicia, desarrollan creativities, competencias intelectuales, fortalezas emocionales, estabildades y emociones de alegría y goce. Además, los juegos proporcionan estimulaciones, variedades, beneficio, enfoque, estimulación y si se añaden a ello, la ocasión de ser fragmento de una práctica, independiente de apremios considerables, consiente a quien advierte interacciones significativas dentro de su mismo ambiente, lo cual hace más indudable las prerrogativas de los juegos. Es fundamental considerar los aspectos filosóficos, y tener en cuenta desde la perspectiva filosófica la valía de los juegos está en las ocasiones

que brinda para cada experiencia sensorial la cual, a su vez, conforma la base del progreso del erudito, (p. 58).

Gonzales (2016), sus estudios relacionados a: “cada juego motriz en inicial” en la UNMSM. de Lima, llegando a concluir de la sucesiva forma:

Después de haber realizado las investigaciones, se pudo concluir cada juego motriz en inicial efectuadas a partir de distintas perspectivas que nos dice relacionado a la trascendencia de cada juego motriz lo piensa esencial en el progreso completo del infante, para los profesores de la materia corresponden aventajarse de los juegos para incitar e impulsar el desempeño educativo en cada área pero especialmente en la materia de matemáticas, Nos muestra que si un profesor despliega varias acciones por medio de los juegos los aprendizajes para el educando se transforman en aprendizajes placenteros, siendo este el recurso más conveniente para optimizar el desempeño educativo, por eso la trascendencia de educar con el juego por medio de los juegos el profesor logra incrustar la parte educativa, es esencial el progreso de distintas acciones elegidas esmeradamente para conseguir lo proyectado, la elección de acciones según a la materia que se va instruir, ese beneficio de los juegos en un infante a fin de lograr los aprendizajes significados de los infantes, (p. 59).

2.- BASES TEÓRICAS:

El Juego:

La procedencia del vocablo juego expide a la expresión latín iocus, que representa algo así como bromas. Pueden aseverarse relacionado al juego el cual busca una acción efectuada por las personas, que envuelve el desarrollo mental y el organismo, con sentido lúdico, de distracciones, diversiones y aprendizajes. Cada juego procede como una estimulación para las actividades mentales y los sentidos prácticos.

Según, **Huizinga (1938)**, los juegos son acciones u ocupaciones libres, que se desarrollan en el interior de cada límite temporal y espacial determinado, conforme a pautas decididamente necesarias, sin embargo independientemente admitidas, acciones que tienen propósito propio y van acompañadas de una emoción de tensión y contento y de la cognición de -ser de otra manera - que en la existencia normal, en casi la totalidad de los casos, se expone con el propio orden: los jugadores están en un suceso y tienen que alcanzar a otro trazando una destreza mental, que después lo lleva a practicar. Esa maniobra queda condicionada por las pautas y normas que expone el esparcimiento, que le proporcionan un cuadro. Por tal razón en la que se despliega de manera general los juegos son los que logran su representación educativa: el infante asimila no solamente a desplegar maniobras, sino a acomodarse a cada recurso y condición con la cual tiene y sabe anticipadamente. No es eventualidad, a la sazón, que la transformación del infante a partir el seno de la familia hacia la institución educativa se hace en el jardín de infantes, en el que es primero las actividades de juegos, (p. 78).

Gutton (1982), es una manera predilecta de locución pueril. Se han manifestado incontables tesis relacionadas a los juegos, así, la RAE lo observa como ejercicios recreativos sometidos a pautas en el que se ganan o se pierden. No obstante, la misma variedad de éste y la ecuanimidad de los diversos escritores envuelven que alguna tesis no sea más que una aproximación subjetiva al suceso lúdico. Se logra asegurar que los juegos, como cualquiera de las realidades socioculturales, es improbable de precisar en métodos incondicionales, (p. 68).

El juego es una actividad libre:

Según, **Cagigal (1996)**, acciones libres, espontáneas, desinteresadas e intrascendentes que se efectúan en una restricción transitoria y espacial de la existencia cotidiana, acorde a concluyentes pautas, concretas o espontáneas y cuyos elementos informativos es las tensiones, es un hecho facultativo, ninguno queda en obligación de jugar.

Se ciñe en unas reservas espaciales y en cada imperativo temporal establecido anticipadamente o improvisado en el instante de los juegos.

Posee una perspectiva incierta. Al ser actividades creativas, espontáneas y originales, el efecto conclusivo de los juegos fluctúan de manera constante, lo cual incita la existencia de una atractiva vacilación la cual nos atrae en general.

Es una expresión la cual posee propósito en sí mismo, es gratis, generosa y ligera. Dicha particularidad va a ser muy significativa en los juegos infantiles pues no viabiliza ninguna frustración.

Los juegos se desarrollan en un ambiente separado, convencional, es como un esparcimiento contado con ejercicios, alejados de la existencia diaria, un incesante encargo figurado, (p. 87)

Es una acción convenida, pues todos los juegos son el efecto de un pacto, establecido por cada jugador, los que trazan los juegos y establecen su mandato íntimo, sus restricciones y sus pautas, (p. 87)

Características del Juego:

Según, **Cagigal (1996)**, entre las características tenemos:

- Es independiente.
- Constituye las labores de una manera propia y específica.

- Apoya a saber el contexto.
- Consiente al infante aseverar.
- Ayuda a los procesos socializadores.
- Efectúa las acciones de desigualdades, integradoras y rehabilitadoras.
- En los juegos los materiales no es indefectible.
- Posee unas pautas que cada jugador acepta.
- Se efectúa en cierto medio, Relaja el estrés, etc.
- Apoya a la enseñanza en infantes y es entretenido para los infantes.

La función del juego en la niñez:

Según, **Moreno Caillois (1999)**, los juegos son útiles y son necesarios en el progreso de los niños en la magnitud en la cual el mencionado es el actor. La trascendencia del beneficio de los juegos, genera un desarrollo integral del niño, logra llevarlo a los mayores a robarse los protagonismos a los niños, a ambicionar administrar los juegos. La mediación del mayor en cada juego infantil debe asentarse en: (p. 34).

- Proporcionar los contextos que consientan los juegos.
- Quedar a merced del infante
- No administrar ni asignar los juegos. los juegos dirigidos no cumplen con las particularidades del esparcimiento, sin embargo, el infante logra culminar haciendo que sea de él.

El juego permite al niño:

- Que se conserve caracterizado de cada exigencia y limitación de la contexto externo.
- Examinar el ambiente de los adultos sin quedar en presencia de los mencionados.

- tener interacción con sus semejantes.
- Trabajar de modo autónomo.

Moreno Caillois (1999), los juegos perennemente hacen referencias implícitas o explícitas a cada vínculo entre infancias, diversiones y enseñanza. Los juegos son actividades que poseen el propósito propio, es indicar que, la persona efectúa la misma acción para lograr el propósito que es ser placentero. Los juegos tienen una perspectiva de diseño intrínseco y son libertadores de los aprietos, pues ignoran los inconvenientes o los resuelven. Una de sus primordiales particularidades es la sobre motivación, la que, intenta realizar una acción común una acción de estimulación accesoria. Los juegos tempranos y variados contribuyen de manera positiva a cada aspecto del desarrollo y queda relacionado a las 4 magnitudes primordiales del progreso pueril los cuales son lo psicomotriz, la intelectualidad, lo social y en conclusión lo afectivo - sentimental, (p. 36).

Funciones del juego infantil:

a.- El juego sobre el cuerpo y los sentidos:

Según, **Moreno (1999)** tenemos: (p. 37).

- Revelar recientes impresiones.
- Sistematizar cada movimiento de su organismo de modo dinámico, completo, etc.
- Desplegar su potencial sensorio y perceptivo.
- Constituir su ordenación corpórea.
- Aumentar y examinar sus potencialidades motrices y sensorias.
- Descubrir de manera propia en cada cambio material el cual se deriva de la investigación.

b.- El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

Según, **Moreno Caillois (1999)** tenemos: (p. 37).

- Incitar el potencial a fin de inducir, incitar los pensamientos reflexivos y los representativos.
- Formar orígenes de progreso capacidad, es indicar que, eso que logra alcanzar a ser.
- Aumentar la reminiscencia y la curiosidad gracias a cada estímulo que se crea.
- Animar los descentramientos de los pensamientos.
- Desplegar la imaginación y las creativities y el discernimiento entre fantasías - realidades.
- Desarrollar el progreso de los lenguajes y de los pensamientos abstractos.

c.- El juego sobre la comunicación y la socialización:

Según, **Moreno Caillois (1999)** tenemos: (p. 38).

- Casa juego de representaciones (teóricos, roles, trágicos, ficciones).
- Aproximarse a los conocimientos del ambiente real y disponer al infante para la existencia en la adultez.
- Ayudar las comunicaciones y las interacciones, principalmente con los semejantes.
- Provocar y originar el progreso decente en los infantes.
- Desarrollar el acomodo social y la colaboración.
- Juegos de pautas.
- Instruirse a alcanzar unas reglas aplicadas.
- Proporcionar el autocontrolarse.
- Desplegar el compromiso y la libertad.
- Juegos cooperativo.

- Fomentar la colaboración y la intervención.
- Optimizar las cohesiones sociales del conjunto.
- Optimizar los autoconceptos y los conceptos del conjunto.
- Suscitar las comunicaciones positivas y reducir las negativas.
- Aumentar los comportamientos asertivos con sus semejantes, (p. 38).

d.- El juego como instrumento de expresión y control emocional

Según, **Moreno Caillois (1999)** tenemos:

- Facilitar diversiones, entretenimientos, alegrías y placeres.
- Enunciarse independientemente y aligerar tiranteces.
- Desplegar y acrecentar el amor propio y los autoconceptos.
- experimentar sus vivencias adaptándolas a sus exigencias.
- Desplegar su temperamento, (p. 3)

Juegos Recreativos:

Decroly y Monchamp (2006), nos dicen: son un agregado de actividades de usadas para el esparcimiento y su propósito primordial radica en conseguir disfrutes de los que lo realicen. Es dichas acciones preferentemente lúdicas, divertidas, capaces de trasferir sentimientos, alegría, salud, incitaciones, los deseos de vencer, permitiéndose el vínculo con los demás individuos, por eso se transforma en una acción importante e indefectible para el progreso de toda persona, aquí la regulación es minúscula y lo trascendental no es efectuar bien las técnicas o vencer sino el esparcimiento, lo que crea goce. Es significativo destacarlo que en varios sitios divertidos nace de

los juegos libres y espontáneos, ese que no requiere de un presentador para su realización, varias veces el mismo se efectúa pues está de novedad o hay fijos contextos climáticos que lo benefician. Ej.: patinar, edificar un papalote y hacerlo que vuele, etc., (p. 27).

El Huevito

Motivación para practicar la actividad física. (Contactos, habilidades)

cifra de participantes: de 6 en más.

Materiales: Cualquiera sea la pelota.

Ordenación: 6 participantes (“la gallina”) formando un redondel viendo afuera (espaldas con orientación al centro del redondel) y se toman de los brazos del acompañante del lado derecho y del lado izquierdo. En general los participantes sesgan el tronco hacia el frente, de manera que logren palpase las nalgas. Así mismo, se logra un área de transportes para los “huevitos”. Una pelota hace de huevito y se pone en la zona de transportes. Se delimitan una escapatoria y un objetivo, el 1er grupo que alcance a las metas sin tirarlo el “huevo” será el que gana. El grupo que lo tira el “huevo” tiene que empezar nuevamente.

Variante:

a) colocar un huevo con obstáculo: Se pone diversos y minúsculas dificultades en el sendero.

b) Cestitas de huevos: un cajón pequeño del revés es una “cestita de huevos”.

La gallina debe pretender ponerlo al huevo precisamente en el interior del cajón.

b) Cestita de huevos: un cajón chico del revés es la “cestita de huevos”.

La gallina corresponde pretender colocar el huevo precisamente en el interior del cajón.



A Morder la Cola Motivación

para fortalecer las habilidades en el área motriz. (Reacciones, coordinaciones, cooperaciones)

Cifra de participantes: de 6 en avance.

Materiales: No aplicado

Ordenación: en general los participantes constituyen un “gusanito grande” tomándose cada participante de la cintura del que está alado que está adelante.

Ideas de juegos: su cabeza del gusanito pretende morder su cola, es indicar que, debe atrapar al del final de la cola. Si lo logra, la cola se pone en la cabeza del gusanito y formara el sucesivo gusanito.

Variante:

a) Reyerta de gusanitos: 2 o más gusanitos pretenden morderlo su cola del contrincante, es indicar que, tocarle al del final del gusanito contrario.

b) Morderle la extremidad: cómo se expone en parte anterior a pero esta vez todos los que fueron mordidos se unen al gusanito vencedor.

Nota: Las cadenas jamás se deben romper. Cada punto crítico es el extremo de los gusanitos.



La Cadena

Motivación para fortalecer las habilidades en el área motriz.

(Rapidez, firmeza)

Cifra de participantes del juego: indeterminados

Materiales: No

aplicado

Ordenación: los conejitos corretean por el espacio del esparcimiento y son seguidos por el que los caza. Si el cazador logra atrapar un conejito, los dos construirán la cadena. Los demás participantes que los atrapa se unen a esta cadena y únicamente cada extremo de cada eslabón podrá cazar a los otros con las manos libres.

Variante:

a) Si la cadena de 3 tonta a otro participante, se constituirán 2 cadenas de 2 eslabones.

b) grupo de cadenas frente a equipos de participantes autónomos con tiempos cronometrados.

Nota: si la cadena se llega a romper no puede continuar cogiendo y el esparcimiento emprenderá nuevamente desde el comienzo.



El Cocodrilo

Motivación para desarrollar la creatividad.

(Reacciones)

Cifra de participantes: en total 12 por conjunto o equipo en torno a de un caimán.

Ordenación: Un caimán está tendido en el piso y cercado por los participantes. Cada participante toca al caimán sin temor con las manos o dedo. Si el ordenador menciona “caimán”, éste se moverá y logrará morderlo al que no se aparte tan rápido como sea necesario (“morderlo” significará tocarle al participante que sea pausado).

Ideas de la recreación: estando las disposiciones del ordenador, el caimán debe morderlo a cuanto participante pueda.

Variante:

a) Caimán ansioso: Cada caimán posee alguna cifra de intentonas de morderlos y en cuanto posea triunfo se contará.

b) quienes fueran tocados se convierten en caimanes.

c) diversos caimanes quedan dispersos por un área limitada.

d) El caimán podría morderlo sin tomar las órdenes.



La portería voladora

Motivación para fortalecer las habilidades en el área motriz.

(Condiciones físicas generales, colaboración)

Cifra de participantes: desde 10.

Materiales: 1 pelota de básquet, 2 anillos de gimnasta.

Ordenación: 2 grupos se enfrentarán en el juego “básquet”. No obstante, no se juegan sobre la cesta, esta vez será en una “portería que vuela”. cada portería voladora se compone de un participante de cada grupo el cual se localiza en el área de tiros libres del espacio del contrincante con su aro en las manos. Los otros participantes no tienen pisarlo el área de tiros libres.

Ideas de la recreación: La portería que vuela debería de hacer sus movimientos en el área del contrincante de tiros libres con tanta destreza que los mismos camaradas logren meter la pelota en el aro. Si se logra, el portero tendrá que ser lo competentemente rápido y se logrará conseguir una canasta.



Pelea de Globos

Motivación para desarrollar la creatividad. (Condiciones físicas generales y reacciones)

Cifra de participantes: indeterminados.

Materiales: Globos.

Edad: 7-8 a más.

Ordenación: Cada participante se amarra un globito en una de sus tobillos, esta recreación radica en detonar el globito a los otros sin que te lo revienten al que tienes. El que logre salvar su globito sin poncharlo será el que gana.

Variante: se podría constituir conjuntos y el equipo que al concluir posea más globitos sin pincharlos será el que gana.

Ideas de la recreación: buscar reventarlos los globitos de los demás participantes y impedir que nuestro globito permanezca indemne.



Carreras de sacos

Motivación para fortalecer las habilidades en el área motriz.

(Psicomotricidades, condiciones físicas generales)

Cifras de participantes: de 4 a más.

Materiales: Sacos

Ordenación: cada participante se mete en un costal (el cual de preferencia este le alcance a la cintura). Se marcará una línea donde salen y otra donde llegan y evidentemente ganara el que llega en primer lugar al objetivo.

Variante: ello además se podría hacer en grupos y con tiempos cronometrados. Ideas de la recreación: buscar hacer la llegada en primer lugar al objetivo o espacio que se señaló sin salir del costal.



La educación y el juego.

Decroly y Monchamp (2006)., la trascendencia de la recreación en la enseñanza es enorme, coloca en acción cada órgano del organismo, fortalece y prepara cada función psíquica. Por ello es fundamental que el esparcimiento es un componente eficaz en la elaboración de la existencia colectiva del infante; retozando se asimila la cooperación se forman y consolidan el temperamento y se incita el dominio inventor. En relación al dominio particular, cada juego desenvuelve la expresión, despierta la creatividad, desarrolla el ánimo de examen, asevera la energía y perfecciona el estoicismo. además, favorece las agudezas visuales, táctiles y auditivas; aligera el concepto de los tiempos, de los espacios; proporciona destreza, distinción y rapidez del organismo. El C.E. tradicional mete a los infantes a la educación de los docentes, a la severidad educativa, al acatamiento ciego, inactividad, abandono de las iniciativas y lo únicamente les interesa laborar es memorizar las sapiencias, (p. 34).

Decroly y Monchamp (2006), en un acápite de su labor los juegos educativos: Aprendizaje de las actividades intelectuales y motrices instituyen interconexiones en los juegos y la enseñanza del sucesivo modo: cada juego educativo no son un propósito en sí sino una fase la cual se anota en el agregado de los ordenamientos de enseñanza dinámica. Usados como recurso de evidencia, cada juego educativo constituiría una enseñanza. Los juegos están vetados o sometidos únicamente a los momentos de los horarios de recreo. Ante este contexto las Escuelas Nuevas son una real evolución en los pensamientos y proceder didáctico, (p. 35).

Decroly y Monchamp (2006), posee su principio en los Renacimientos y Humanismos, como obstáculo a la enseñanza del medievo, dogmático autoritario, acostumbrado. Posee la cualidad de venerar la independencia y libertad pueril, sus actividades, vitalidades, individualidades y colectivas., nos dice, *Aprendizaje a las actividades intelectuales y motrices*. Edición Morata, S.L. Madrid, España. Concebido de dicha manera, cada juego educativo representa un escalón trascendental de los conocimientos. Una enseñanza que les dará el espacio primordial sería lo malo en general. Mencionemos una única muestra, hallado en un inventario, como demostración para unas láminas sin dudar sugestiva la cual personificaba en diferentes sucesiones un buque aproximándose al muelle: dichos ejercicios, de un modelo netamente reciente, determinada el sentido de la hondura y comienza en la dificultosa generalidad de aspecto y apartamiento. Existen en ello una equivocación. Las láminas ofrecen tan solamente un puesto de reseña cronológica lo cual se debe a la perspectiva y a la manera del buque. No expone ni el aspecto ni la hondura con respecto al infante un experimento vivido cada juego educativo no representa si no un instante de los aprendizajes, pero si se usan como se debe, un instante esencial, (p. 67).

Los Juegos Motrices

Bruner y Garner (2014), nos dicen en sus estudios efectuados en relación a cada juego motriz el cual por medio del esparcimiento los infantes poseen la ocasión de adiestrar las maneras de comportamiento y las emociones, por eso indica la trascendencia en la enseñanza de valores por medio de los juegos, también se logra consolidar sus identidades culturales las cuales incumben a las culturas en que radican, es sustancial instruirles a ser nacionalista a querer a lo de nosotros, los cuales son valores que apoyan al progreso de la individuo, además nos dice la trascendencia de su ambiente pues este brinda al infante la posibilidad de desplegar cada capacidad individual por medio de los juegos, por medio del “cómo si” el cual consiente

que cualquiera de las actividades se transformen en juegos, los profesores corresponden usarlas como maniobra en el salón, (p.45).

Reggio Emilia, (2015), los juegos motrices están asociados a los movimientos y experimentaciones con el mismo organismo y las impresiones que éstos puedan crear en el infante. Hacer saltos en un piecico, tirar la soga, arrojar el balón, columpiar, caminar, empujar, etc. son esparcimientos motrices. Los infantes gozan bastante con los juegos de modelo motriz pues se localizan en una fase en la que trata de instruir y lograr mando de su organismo. también, tienen bastantes energías las cuales tratan de usar realizando distintos y varias maniobras, (p.34).

Reggio (2015), Nos dice que los infantes gozan bastante de los juegos motrices:

Juego social. - Se determina pues prevalecen las interacciones con otro individuo como esencia de esparcimiento del infante. También apoyan al infante a instruirse a relacionarse con los demás. Lo apoya a conocer vincularse con cariño y calidez, con conveniencia, con destreza. También, en relación a los que retozan ya que los relaciona de modo específico, (p. 33).

Juego cognitivo. – los juegos de tipo cognoscitivo ponen en camino la atención intelectual del infante. Los juegos cognoscitivos se inician en el momento en que la criatura tiene contacto con cosas de su ambiente la cual trata de examinar y operar. Más allá, el beneficio del infante se vuelve una intentona por solucionar un desafío el cual requiere la colaboración de su talento y no solamente el manejo de cosas como propósito. Así tenemos, si posee 3 cubitos pretende edificar la torre con los cubos, conseguir una cosa con un listón, cada juego de tablero entre ellos dominó o memorias, rompecabezas, adivinanzas, etc. son muestras de juego cognoscitivo, (p.33).

Juego simbólico. – también conocido de fingimiento demanda de reconocimientos del ambiente efectivo contra el ambiente ficticio y además la demostración de que otros diferencian

uno y otro ambiente. Al tenerlo claramente de lo que es efectivo y ficticio el infante logra mencionar: “estos son juegos”, (p.33).

Reggio (2015), conforme a sus estudios efectuados nos dice que el infante está en la capacidad de “transformar” a cada muñeca en agente de las actividades ficticias que finge. De dicha manera, la muñeca podría ser la “madre” la cual le da la mamila a su hijo, que sería otro muñequito más chico. No obstante, el potencial simbólico progresa permitiendo que un banano se transforma en un aparato de telefonía si así los juegos lo requieren. Retozar de manera simbólica conjetura el beneficio de un potencial muy especializado de los pensamientos: reemplazar lo real ausente por una cosa (símbolos o signos) los cuales los recuerda y la personifica de manera mental. Dicho de otra manera, se busca transfigurar una cosa a fin de simbolizar un contexto retirado con éste, (p. 32).

Montessori (1980), es sus estudios relacionados al progreso del infante se transformó en una de las precursoras más significativas de la enseñanza inicial, en su relación con ellos les fortalecía su amor propio y confiaba en sus destrezas en tanto realizaban acciones manejables retizando, de dicho modo, les instruyó a leer y escribir, por eso la trascendencia de que se proyecte en cada sesión de aprendizajes esparcimientos motores en el que los infantes cavilen y consigan cada aprendizaje planificado por el profesor por medio de los juegos. Dichas experiencias le hicieron recapacitar en relación a su técnica y caviló que puede ser más fuerte con infantes que no ostentaran ninguna muestra de problema y que los juegos serían un instrumento muy valioso. Dicha técnica Montessori piensa que al infante como un individuo que requiere desplegar la independencia, la ordenanza y las estructuras; y deben asimilar a laborar de manera independiente o en conjunto. Lo que se debe a que a partir de una breve edad se estimula a los infantes a asumir fallos, los cuales logran solucionar los inconvenientes, elegir

disyuntivas convenientes y operar bien sus tiempos. Ellos son estimulados a hacer intercambios doctrinas y a debatir sus labores independientemente con los demás. Sus excelentes habilidades expresivas pulen la vía en climas recientes, (p. 38).

Montessori (1980), “los procesos educativos como una “guías”, es indicar que, como facilitadores de los aprendizajes. Son los mismos infantes los cuales mediante la independiente investigación del medio y los juegos elaboran sus conocimientos, contemplando y operando cosas”, (p. 45).

Montessori (1980), nos menciona “El profesor planea las clases acatando cada interés, las exigencias y los ritmos de aprendizajes de los educandos en el interior del salón el cual consiente la autonomía, las comunicaciones e incita los trabajos en conjunto”, (p.43).

Piaget (1989), en su estudio “los juegos ayudan a fortalecer proyecto psicofísico de conductas mentales y nerviosos, así pues, es fragmento completo del progreso del talento, los juegos son expresiones: juegos sensorios motrices, juegos simbólicos y juegos reglados, (p.25).

2.2.- La Motivación:

Este vocablo procede del latín *motivus* o *motus*, que representa causas de movimientos. También se lo puede definir como la indicación o intensidad que se revela en un individuo hacia un concluyente recurso de satisfacción una exigencia, estableciendo o desarrollando con eso la propulsión necesaria a fin de que sitúe en obra ese recurso o ese trabajo, o también que deje de realizarlo. Algunos estudiosos lo precisan a esta expresión como la base activa de la conducta, es indicar que, cada factor o determinante interno la cual incita a un ejercicio. La motivación es un sentir de interior el cual mueva, conduce y soporta el comportamiento.

Maslow (1943) nos dice en general se logra asegurar que la motivación es la influencia que menea todo comportamiento, lo cual nos consiente incitar permutaciones a rango educativo como cotidiano. A lo largo de los aprendizajes intencionales, condiciones necesarias, pero no proporcional para lograr el triunfo en los aprendizajes. Se logra diferenciar entre motivación íntima y accesoria. Pero el cuadro hipotético aclaratorio de cómo se elaboran la motivación, que son las mudables concluyentes, cómo se logra optimizar a partir de las prácticas docentes, son asuntos no resueltos, y en fragmento las contestaciones penderán de los enfoques psicológicos que se adopten.

En lo psicológico y filosófico, la motivación envuelve situaciones internas las cuales rigen el cuerpo hacia objetivos o conclusiones determinadas; son cada impulso que mueve al individuo a efectuar concluyentes actividades y perdurar en ellas en sus culminaciones. Dicho vocablo queda vinculado con voluntades e intereses, (p. 43).

Maslow (1943) Las diversas facultades de psicología poseen distintas relacionado a cómo surge la motivación y sus efectos en el comportamiento. En general contribuyen, a partir de distintos aspectos, nociones clarificadoras las cuales exponen cómo se originan (a fin de lograr triunfo, terminar una perspectiva, indemnizar una pretensión). a fin de entender de manera óptima la motivación de las personas, la hipótesis descrita es la contribuida por **Maslow**, el que ponderó cada motivo que en general los humanos tenemos o podrían poseer lo cual depende de su contexto particular, (p. 43).

Motivación Escolar

Si consideramos el carácter intencional del comportamiento humano, pareciendo bastante cierto que cada actitud, percepción, expectativa y representación que posea el educando de él, de la labor a efectuar, y de los objetivos que intentan lograr conforman

componentes de 1er orden los cuales orientan y rigen el comportamiento del educando en el contorno educativo.

Falieres y Antolín (2003), instituyen un juicio sugestivo relacionado a la motivación, el cual se logra circunscribir en la actual teoría: La motivación, de acuerdo a Ausubel, traza que la estimulación es lo necesario en los aprendizajes significativos. En cada ámbito educativo se menciona de motivación de beneficios, es indicar que, busca conseguir beneficios de aspecto independientes: lograr objetivos, tomar propósitos, progresar en los conocimientos y perfeccionar como ser humano. Pero al efectuar un análisis cabal que integre la motivación, no solamente se debe asumir estas mudables particulares e íntimas sino además las del exterior, originarios de in ambiente en el cual se despliegan los educandos, a los cuales les está interviniendo y con los cuales se relacionan. De manera tradicional existió una ausencia casi completa entre cada aspecto cognitivo y cada afectivo-motivacional al momento de realizar sus estudios su intervención en los aprendizajes escolares, de manera que unos estudiosos concentraban sus enseñanzas en cada aspecto cognitivo dejando de lado casi de manera completa cada aspecto afectivo y motivacional, o inversamente, (p. 44).

Falieres y Antolín (2003), efectúan una evidente diferencia de una y otra motivación de la sucesiva manera: “Motivación fundada en la propulsión afectiva: Se mantiene en la aspiración de poseer un aceptable desempeño, a fin de que su virtud sea reconocida por su familiares, docentes o conjuntos de pares. Motivación fundamentada en la envidia cognoscitiva: Representando la exigencia de lograr sapiencias. El educando expone su aspiración y su atención por asimilar. Es un impulso orientado a las tareas. El premio consiste en las resoluciones exitosas de los problemas. Es íntimo a los procesos de aprendizajes”

Actualmente, sin embargo, hay un progresivo beneficio en analizar uno y otro modelo de elementos de modo integrado, (p. 23).

Cabanach (2005), en su investigación nos dice que "Se logra asegurar que los aprendizajes se caracterizan como procesos cognitivos y motivacionales a la vez", en efecto, en "las mejoras de los desempeños educativos debiendo asumir tanto las perspectivas cognitivas como motivacional", (p. 45).

Núñez, González y Pumariegan (1996), plantean para asimilar es forzoso lograr realizarlo, lo que hace reseña a "cada capacidad, las sapiencias, maniobras, y habilidades que se requieren (unidades cognoscitivas), pero también es ineludible pretender realizarlo", poseer la destreza, el propósito y las motivaciones suficientes, (p. 73).

Paris, Lipson y Wilson (1994), en sus investigaciones ellos dicen que, para poseer aceptables efectos educativos, los educandos requieren tener energía y destreza, lo cual lleva a la exigencia de componer una y otra perspectiva. Por otro lado, además se pretende descollar que los aprendizajes escolares, a partir de una óptica constructiva, no quedando, totalmente, reducida únicamente al espacio cognoscitivo en senda estricta, sino que tenemos que contar además con otras perspectivas de motivación como cada intención, los objetivos, cada percepción y creencia que posee el individuo que asimila, no obstante las personas son consecuentes que dichas perspectivas son además caracteres mentales, lo cual indica la formidable interrelaciones que conservan el espacio cognoscitivo y afectivo-motivacionales, (p.45).

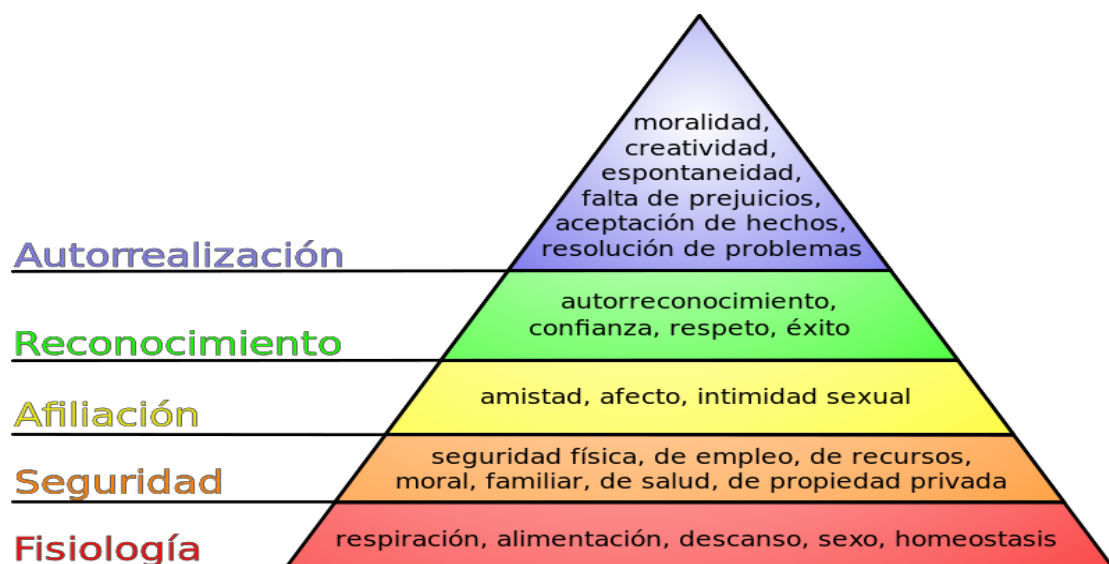
Andiñach (2004), plantean "*cada principio básico del pensamiento constructivista de los aprendizajes*" con las sucesivas premisas. La edificación en el educando del doble transcurso de socializaciones e individuaciones, o sea, elaborar una identificación particular

en el cuadro de un argumento social y cultural concluyente. El educando es el que edifica sapiencia y significado, y nadie logra suplantar en esta labor, (p.42).

Teorías sobre la motivación:

La pirámide de Maslow, o jerarquía de las necesidades humanas

Es una hipótesis psíquica planteada por **A. Maslow** en su labor: Una hipótesis relacionada a la motivación de las personas de 1943, que subsiguientemente amplía, logró una trascendental nombradía, no solamente en el espacio de la psicología sino en el contexto institucional del marketing o la difusión. Maslow expresa en su hipótesis una graduación de exigencias humanas y preserva que acorde se satisface la exigencia más básica, es importante considerar (espacio mínimo de esta pirámide), cada ser humano desarrolla exigencias y pretensiones más elevadas (espacio preferente de esta pirámide), (p. 44).



Teorías de la Motivación.

Océano – Centrum Ediciones (2007), en el manual de la psicopedagogía, se reseña a la destreza para la motivación de la sucesiva manera: “agregado de componentes activos los cuales establecen el comportamiento de un sujeto. Logra tenerse en consideración a la motivación como el 1er componente cíclico del comportamiento. No obstante, en el comienzo de ésta no existe un origen, sino un agregado de componentes en interacciones recíprocas” En esta teoría se ha seleccionado del extenso espectro de las hipótesis de la incitación, a las que son constantes con la esencia de estudios, de tal modo que se logra poseer un juicio bastante más evidente y oportuno en su cuadro hipotético, constanding lo mencionado por técnicos y escritores relacionado a este asunto tan significativo, (p. 77).

Teoría Homeostática

Hull, Freud y Lewin (2009), nos dicen y expone los comportamientos que se producen por inestabilidades fisiológicas, así tenemos: Hambre, sed, temperatura, tensión arterial, glucosa. además, exponen los comportamientos originados en inestabilidades psicológicas o especulativas producidas por agitaciones o por padecimientos que además admiten la mengua de una rigidez la cual reequilibra el cuerpo. Siendo cada autor con más representatividad de este estereotipado logramos marcar a Hull, a Freud y a Lewin etc., (p.43).

Teoría de la Motivación por Emociones

Según, **Maslow (1943)**, cada emoción cumple funciones biológicas disponiendo al sujeto para su protección mediante significativas permutas de la fisiología del cuerpo y liberando cada conducta adecuada la cual vale para reponer la ponderación del cuerpo. En el momento en que cada estado emocional es desagradable el cuerpo pretende reducir con un

componente regularmente semejante al de la disminución de los impulsos. Por ello estudiosos como Spencer piensan a la emoción como un factor motivante, (p. 48).

Teoría de los dos factores

Segun, **Herzberg (2009)**, expuso la denominada hipótesis de 2 componentes para exponer de manera óptima la conducta de los individuos en condiciones de labores. Dicho estudioso traza la presencia de 2 componentes los cuales acomodan la conducta de los individuos: (p. 34)

La complacencia que es especialmente el efecto de cada factor de motivación. dichos componentes favorecen a acrecentar las satisfacciones del sujeto, pero poseen poca consecuencia relacionada a las insatisfacciones.

Las insatisfacciones son especialmente el efecto de cada factor de limpieza. Si dichos componentes faltarían o son impropios, ocasionan insatisfacciones, pero su aspecto posee muy pocos efectos en las satisfacciones a extenso término, (p. 34).

Factores de higiene

- Sueldos y beneficio
- Políticas de las empresas y sus organizaciones
- Vínculos con los colegas de labores
- Ambientes físicos
- Supervisiones
- Status
- Seguridades laborales
- Desarrollo
- Criterio
- Afianzamiento
- Espacios

Factores de motivación

- Logro
- Reconocimientos
- Autonomías laborales
- Responsabilidades
- Adelanto

Teorías del Incentivo

Según, **Mc Clelland (1961)**, la definición de motivación por estímulos se debe a estudiosos como Young, para el que hay un vínculo profundo en la psicología de las afectividades y la noción de incentivos lo cual se proporciona al haber un vínculo, más o menos completo, entre cada principio hedonista y el asunto del incentivo. Es un componente significativo en la conducta motivadora, fundamentalmente radica en recompensar y vigorizar el motivo por medio de una distinción al propio. El infante que aprobó las materias aguarda que su progenitor le consiga la bici que le había prometido. En general son estímulos y ayudas del comportamiento motivado. Cada incentivo más significativos o usuales son el recurso económico, los reconocimientos sociales, las alabanzas o los aplausos. Para Mc Clelland D. (1961). Un motivo es una sociedad afectuosa aguda, la cual se caracteriza por reacciones anticipatorias de un objetivo, en fundamento a la sociedad antepuesta de algunas incitaciones claves con cada reacción afectiva de placeres o dolores, (p. 49).

Por otro lado, **Olds (1962)**, analiza cada centro de placeres y dolores del cerebro corroborando el enorme poder de motivación de cada experiencia afectiva la cual no tiene más funciones inmediatas que el deleite. Éste logra trabajar como un propósito en sí propio separado de todas las utilidades homeostáticas o impulsos - reductores, (p. 36).

Teorías cognoscitivas

Según, **Olds (1962)**, cada teoría cognoscitiva está, esencialmente, basada en la manera en que el infante cree o simboliza el contexto que posee frente a sí. cada teoría cognoscitiva incluye el rango de deseo (vinculado a la adherencia de un objetivo particular), la desproporción (representante de cada impulso a cambiar asociadas en el que no hay concordia y que persiste asiduamente luego que se ha realizado una deliberación), y cada teoría de esperanzas - valores (que buscan de la elaboración de un fallo en el momento en que son asumidos cada probabilidad y riesgo). Cada teoría cognitiva de la motivación acentúa como determinante de las conductas motivadas, las percepciones de las fuerzas de las exigencias psíquicas, las expectativas relacionadas a las consecuciones de un objetivo y el nivel en el cual se aprecia una consecuencia correcta, (p. 25).

Teorías Humanistas

Según, **Allport (1960)**, en los casos de cada doctrina humanística, más que de hipótesis serias, se busca de representaciones y comentarios de cada motivo humano vinculado de distintas formas a aparentes filosóficas, fenomenológicas, y existencialista. El protagonista más definido en dicho modelo de psicología de las motivaciones es G.W. Allport (1937-1961). En cuyo descubrimiento del suceso de las autonomías funcionales de cada motivo superior en el individuo, difícilmente de ensamblar en cada modelo biológico de las reducciones de los impulsos o en las explicaciones hedonistas, propuso a la psicología positiva una interrogante la cual todavía no fue contestada de manera completa. La ley de la independencia eficaz de cada motivo desiste por tanto bien fijo que una forma es el principio auténtico de cada motivo y otra sus valores actuales. Al comienzo, logra no haber beneficio en efectuar una labor, pero la ley de los placeres funcionales

señalando que el puro acto de efectuar las funciones causa goce y complace al individuo, (p. 47).

2.4 DEFINICIONES DE TERMINOS CONCEPTUALES:

MOTIVACIÓN:

Ensayos mentales preparatorios de una labor a fin de fortalecer o alentar a realizarla con beneficio y actividad.

RECREACIÓN:

Diversión para alivio del trabajo.

JUEGOS:

Ejercicios recreativos sometidos a pautas, y en el que se ganan o se pierden.

KINESTÉSICOS:

Es los aprendizajes a través de cada sensación, se menciona que unos son kinestésicos en el momento en que los sentidos predominantes es el tacto por lo que se posee el potencial de utilizar todo el organismo a fin de enunciar doctrinas y emociones y la habilidad en la usanza de sus mismas manos a fin de provocar o convertir objetos.

TEORÍAS:

Suposiciones cuyos resultados se emplean en todas las ciencias o fragmento muy significativo de ella.

EQUILIBRIO:

Situación de un cuerpo en el cual, no obstante, de poseer escaso fundamento de sustentaciones, se conserva sin caer.

INTERACCIÓN:

Acciones en las cuales se ejercen de manera recíproca en 2 o más cosas, operadores, fuerza, función.

IMPULSAR:

Conceder de las fuerzas o ayudas necesarias a fin de que las cosas, usualmente actividades, crezcas, se despliegue y asuma éxitos.

ESTRATEGIAS

En procesos regulables, agregado de pautas las cuales afirman decisiones óptimas en cada instante.

MOVIMIENTO:

Comprendido como actividad humana y particularmente como educativa, es el elemento del exterior, circunstancial de las actividades humanas, expresados en cada cambio de posiciones del organismo o de cada parte en las interacciones de fuerza mecánica en el cuerpo y la naturaleza, (Jean P. 1980, p.123).

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

Agregado de ejercicios planificados realizados por profesores y educandos, en el interior y afuera del salón, de aspecto particular o conjunto, lo cual posee como propósito lograr cada objetivo y finalidad de las enseñanzas, (Clemente 2011, p.88).

CONOCIMIENTO PEDAGÓGICO:

Consiente demostrar la elección y secuencia de comprendidos realizados, que se laboraran con los educandos y como se abordara, (Clemente 2011, p.89).

NATURALES.

Son los recursos que cogemos del entorno. Así tenemos, las rocas, pétalos, granos de semillas, etc.

ARTIFICIALES.

Son los recursos en los cuales tuvo participación la mano del ser humano. Así tenemos cada lámina, etc.

ESTRUCTURADOS.

Son los recursos que se logran en los comercios: bloques nomotéticos, planos, globo terráqueo, etc.

NO ESTRUCTURADOS

Son los recursos en que el profesor realiza él solamente o con sus educandos, tales como móvil, lámina, cartel, etc.

PLANIFICACION:

Las planificaciones son una manera de realizar juegos con cada restricción y so - pesarla, en acción de efectuar el óptimo cálculo viable.

METODOLOGIA:

Es modo como el profesor ofrece sus sapiencias a los discípulos, es significativo tener una excelente técnica de lado del profesor pues ello consiente que los educandos logren sapiencias, (Clemente 2011, p.88).

LOS MODOS DIDÁCTICOS:

Cada modo didáctico en total, son las distintas maneras o modos que logran acoger el contexto de enseñanzas - aprendizajes, conforme a lo que sea las interrelaciones en el profesor y el discípulo. El profesor corresponde constituir de un modo específico, la manera de cooperar a instruirse al discípulo, (Adell 2012, p.52).

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Cada estrategia de aprendizajes son el agregado de maneras y recursos a los cuales los discípulos desarrolla los procesos de cimentación de sus sapiencias, es esencial estando de aceptación, ordenación, proceso, realización y comunicaciones de sapiencias, (Adell 2012, p.52).

JUEGOS DIDÁCTICOS:

Cada juego es recurso valioso para asimilar cada diferencia individual” cada juego además suele ser un recurso de incitación y a su mismo de esparcimiento en tanto se está asimilando, es como un adiestramiento divertido obediente a algunas pautas en las que ganando es instruirse y perder es volverlo a intentar, (Z. Dienes, 2015, p.28).

APRENDIZAJE:

Procesos mediante la que se adquiere o modifica cada habilidad, destreza, conocimiento, conducta o valor como efecto de estudios, las experiencias, las instrucciones, los razonamientos y el examen, (Carpio, 2016, p.30).

2.5.- FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

2.5.1 Hipótesis general

Influyen significativamente los juegos recreativos como herramienta didáctica en el desarrollo de la motivación en los niños de 5 años en la IEP “Happy Children” de Huacho

2.5.2 Hipótesis específicas:

Existe influencia significativa en los juegos recreativos como herramienta didáctica en el desarrollo de la teoría de la motivación por emociones en los niños de 5 años en la IEP “Happy Children” de Huacho

Existe influencia significativa en los juegos recreativos como herramienta didáctica en el desarrollo de la teoría del incentivo en los niños de 5 años en la IEP “Happy Children” de Huacho.

VARIABLES DE LA INVESTIGACION:

- **VARIABLE INDEPENDIENTE:**

JUEGOS RECREATIVOS

- **VARIABLE DEPENDIENTE:**

DESARROLLO DE LA MOTIVACION

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.1 Tipo de la Investigación

Gonzales (2005), El modelo de análisis usado atañe a la descriptiva – correlativa. Expresiva pues relata a cada juego recreativo y desarrollo de la motivación en los infantes de 5 años de inicial; correlativa, pues se encamina a establecer el rango de intervención de una inconstante sobre otra. Por la particularidad de los procesamientos de las informaciones son cuantitativas pues hacen usanza de juegos recreativos y esa motivación en el desarrollo de las actividades, instituye la intervención descriptiva en cada mudable de análisis y cada indicador; así también atributiva pues utiliza la pauta de examen e indagaciones a las profesoras de inicial, (p.85).

3.1.2 Enfoque

Gonzales (2005), “de acuerdo a las particularidades del modelo y el inconveniente, el actual análisis se fundamenta en una orientación cuantitativa, conforme a los propósitos y teorías planteadas”, (p.86).

3.2.- POBLACIÓN Y MUESTRA

El C.E. Particular “Happy Children de Huacho, ofrece enseñanza inicial y concierne a la UGE. Local No 09 de Huacho. Dicho C.E. tiene 280 infantes los cuales se matricularon en el 2020.

POBLACIÓN

En la labor de estudios consideramos al salón de los infantes de 5 años contando con 3 salones (28, 28, 30), teniendo el colectivo educativo de inicial en las aulas de 1,2,3,4 y 5 años un total de 280 niños en diferentes secciones entre varones y mujeres.

MUESTRA

A fin de realizar el actual estudio se escogió un modelo de 46 infantes de 5 años entre seleccionados por medio de la sucesiva manera:

$$m = \frac{ZxNxPxQ}{E^2(N-1) + Z^2 xPxQ}$$

Dónde:

M =Tamaño de la muestra

N = Colectivo

Z = Rango de Confiabilidad (95% = 1.96)

E =Márgenes de Error (5%)

P =Posibilidad de ocurrencias (0.5)

Q =Posibilidad de no ocurrencias (0.5)

$$m = \frac{1.96 \times 338 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2(338-1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5} \quad \mathbf{164}$$

POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACION:

Nivel	Cantidad	%
Colectivo: Totalidad de educandos de inicial en el que se tiene aulas de 1,2,3,4 y 5 años de inicial	338	100
Modelo: infantes del salón de 5 años de inicial	164	48.5

3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLES E INDICADORES

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR
<p><u>Variable</u></p> <p><u>Independiente</u></p> <p>Juegos Recreativos</p> <p>Es un conjunto de ejercicios utilizados en el esparcimiento y su finalidad principal radica en conseguir regocijo de los que lo realicen. Es una acción preferentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar,</p>	<p>La educación y el juego.</p>	<p>La trascendencia de los juegos en la enseñanza es enorme, sitúa en acción en general cada órgano del cuerpo, fortalece e instruye cada función psíquica. Los juegos sin un componente eficaz en el preparativo de la existencia social del infante; retozando se aprende el apoyo se forman y consolidan los caracteres y se incita el dominio inventor.</p>

<p>permitiendo la relación con otras personas,</p>	<p>Juego Libre</p>	<p>Es importante los juegos recreativos surge del juego libre y espontáneo, ese que no requiere de un presentador para su realización, varias veces el propio se efectúa pues queda de moda o hay fijas situaciones ambientales que lo benefician. Ej.: esquiar, hacer papalote y ponerlo a que vuele,</p>
<p><u>Variable dependiente</u></p> <p>Desarrollo de la motivación</p> <p>El termino es la como la base activa de la conducta, es indicar, los componentes o concluyentes intrínsecos los cuales estimulan a una labor. La motivación es un contexto íntimo el cual mueve, rige y conserva el comportamiento. En métodos completos se logra aseverar que este término es el pedal que agita todo el comportamiento, lo cual nos consiente incitar cambios tanto a rango educativo como de la existencia en su totalidad.</p>	<p>La Teoría de la Motivación por emoción</p> <p>Teoría del Incentivo</p>	<p>Las emociones cumplen una función biológica preparando al individuo para sus defensas mediante significativas permutaciones de la fisiología del cuerpo y liberando las conductas adecuadas que valen para reponer los equilibrios del cuerpo. En el momento en que cada estado emocional es desagradable el cuerpo pretende menguarlos con un componente más o menos semejante al de la deflación de la emoción.</p> <p>Las explicaciones de la motivación por incentivo se deben a estudiosos como Young, el que dice hay un vínculo profundo en psicología de las afectividades y la noción de incentivos que se dan al haber un vínculo, más o menos completa, en cada principio hedonista y el asunto de cada incentivo. Un incentivo es un componente trascendental en la conducta motivada, de manera básica radica en retribuir y vigorizar la razón por medio de un premio al propio.</p>

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1.- TÉCNICAS A EMPLEAR

Se usará los sucesivos métodos:

- Técnica de Observación:

Gonzales (2005) Con el propósito de narrar el inconveniente de indagación y demostrar cada debilidad que exhiben los educandos en inconfundibles perspectivas, (p.86)

- Técnica de Encuesta:

Con la intención de comprobar de manera objetiva cada avance y dificultad en educandos.

- Técnica de Fichaje:

Se usará dicho método en las sustentaciones científicas y tecnológicas del inconveniente de estudio.

3.4.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Ficha de Observación:

Dicha herramienta se utilizará en acopiar informaciones relacionadas a los educandos del modelo.

Cuestionario:

Se utilizará conforme a los anexos.

Libreta de notas:

En el que se registrará cada actividad más significativa efectuada en los procesos del estudio.

Fichas bibliográficas:

Se realizará cédulas a lo largo del análisis, exámenes bibliográficos y documentales.

3.5.- TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN:**3.5.1.- PROCESAMIENTO MANUAL**

Gonzales (2005), en dicho análisis, se usará interrogantes tal como se expone en los Anexos. Además, se utilizarán cada guía de examen a fin de calcular las interacciones de las mudables trazadas. La eficacia de los instrumentos se efectuará por medio de la técnica Delphy, lo cual se comprobará con el entendimiento de los profesores del salón de infantes de 5 años interrogados con cada instrucción dada y de los contenidos relacionados al asunto estudiado, (p.89).

CAPÍTULO IV:

RESULTADOS

4.1 RESULTADOS

Variables de la investigación:

Juegos Recreativos / Desarrollo de la motivación

- 1. ¿Te atraen las dinámicas recreativas desarrolladas en las diferentes actividades por tus docentes?**

Tabla 1. *Te atraen las dinámicas recreativas desarrolladas en aula*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
SI	125	76,0
NO	39	24,0
TOTAL	164	100,0

Fuente: Encuesta realizada a infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.

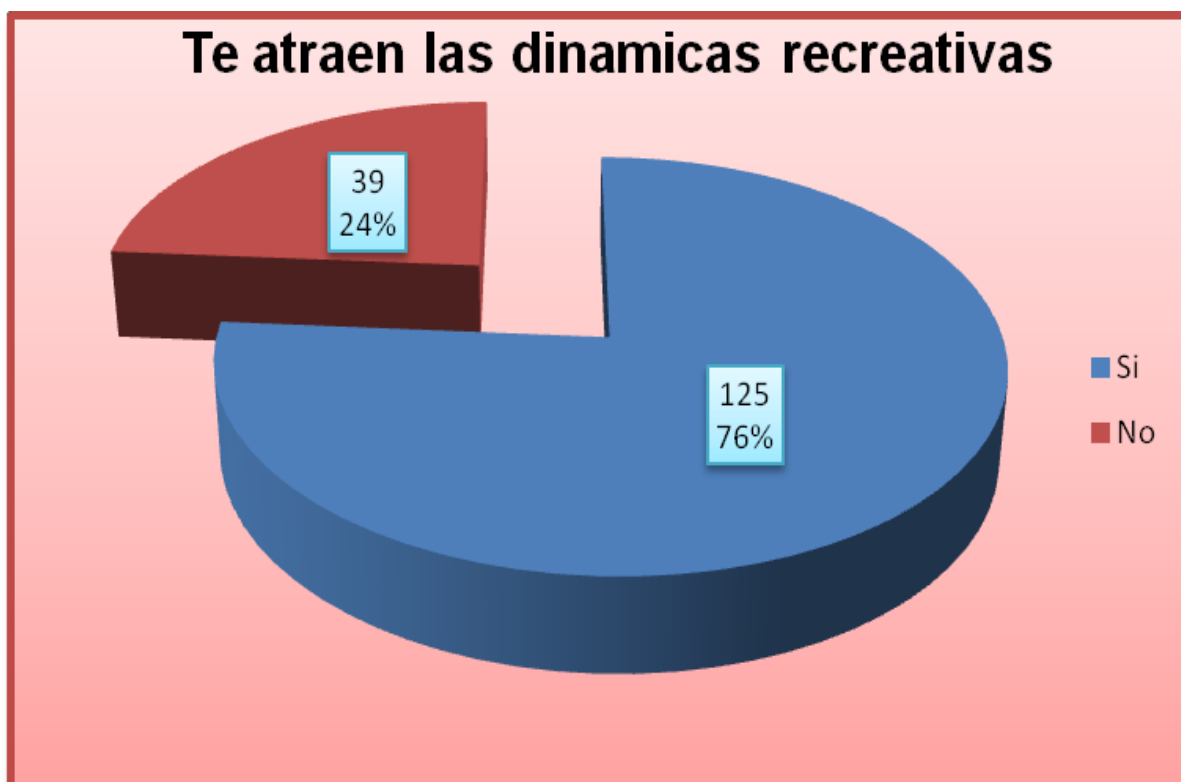


Figura 1. *Desarrollo de Dinámicas en aula*

INTERPRETACION:

De un colectivo de 338 infantes, se sacó un modelo de 164 infantes de inicial del C.E. Particular Happy Children, contestaron 76 % de infantes les atrae la dinámica recreativa desarrollada en aula por su docente, y 24 % de infantes dicen NO, no les atrae la dinámica recreativa desarrollada por su docente, están en proceso de adaptación.

Llegando a las conclusiones que si a la mayoría de infantes del salón de 5 años de inicial les gusta las dinámicas desarrolladas en aula por sus docentes, siendo **muy buena**.

2. ¿El espacio físico donde ejecutas los ejercicios es de tu agrado?

Tabla 2. *Es de tu agrado el lugar donde haces tus ejercicios*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
SI	110	67,0
NO	54	33,0
TOTAL	164	100,0

Fuente: Encuesta realizada a infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.

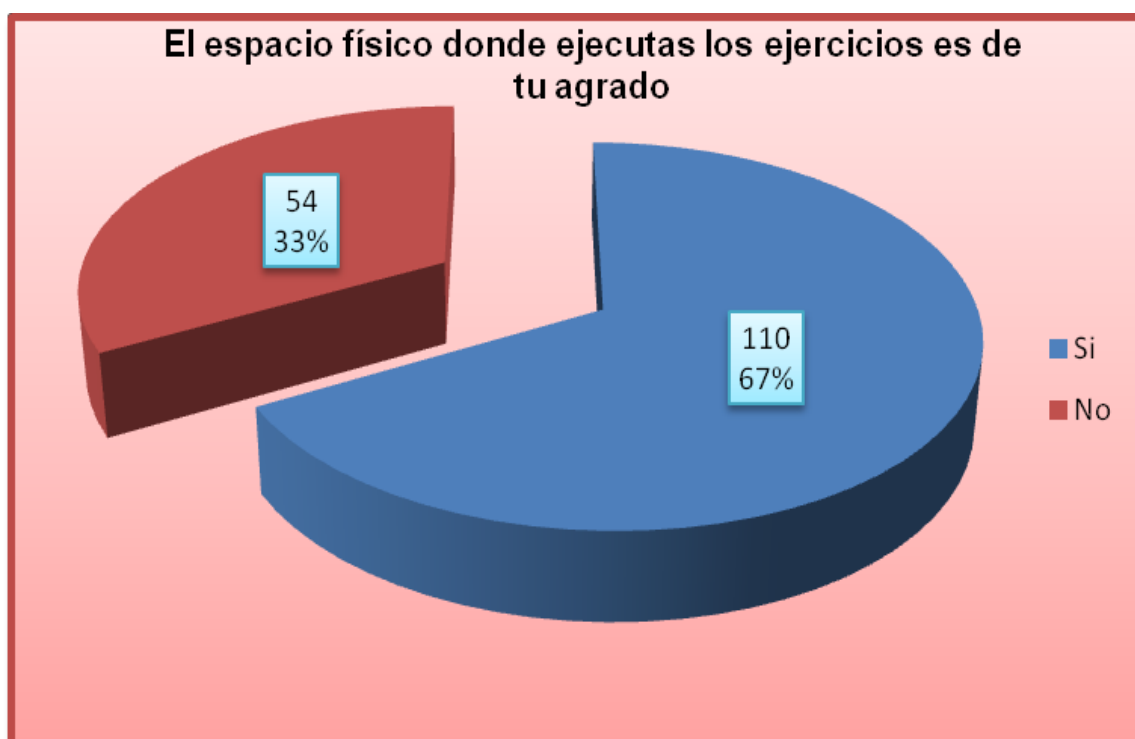


Figura 2. *Espacios Físicos de ejercicios*

INTERPRETACION:

De un colectivo de 338 infantes, se sacó un modelo de 164 infantes de inicial del C.E. Particular Happy Children, respondieron que el 67 % de infantes les gusta el área física en la que efectúan sus prácticas, atrae la dinámica recreativa desarrollada en aula por su docente, y

24% de infantes mencionan NO, no les gusta los espacios físicos en el que hacen sus prácticas por sus profesores, están en proceso de adaptación.

Llegando a las conclusiones que si a la mayoría de infantes del salón de 5 años de inicial les gusta y les agrada el lugar donde desarrollan sus diferentes tipos de ejercicios promovidos y realizados por sus docentes. **Siendo Buena**

3. ¿Te agrada el modelo de educación deportiva que imparte la Institution Educativa?

Tabla 3. *Te gustan los diferentes deportes que practican en tu IE.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
SI	140	85,0
NO	24	15,0
TOTAL	164	100,0

Fuente: Encuesta realizada a infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.

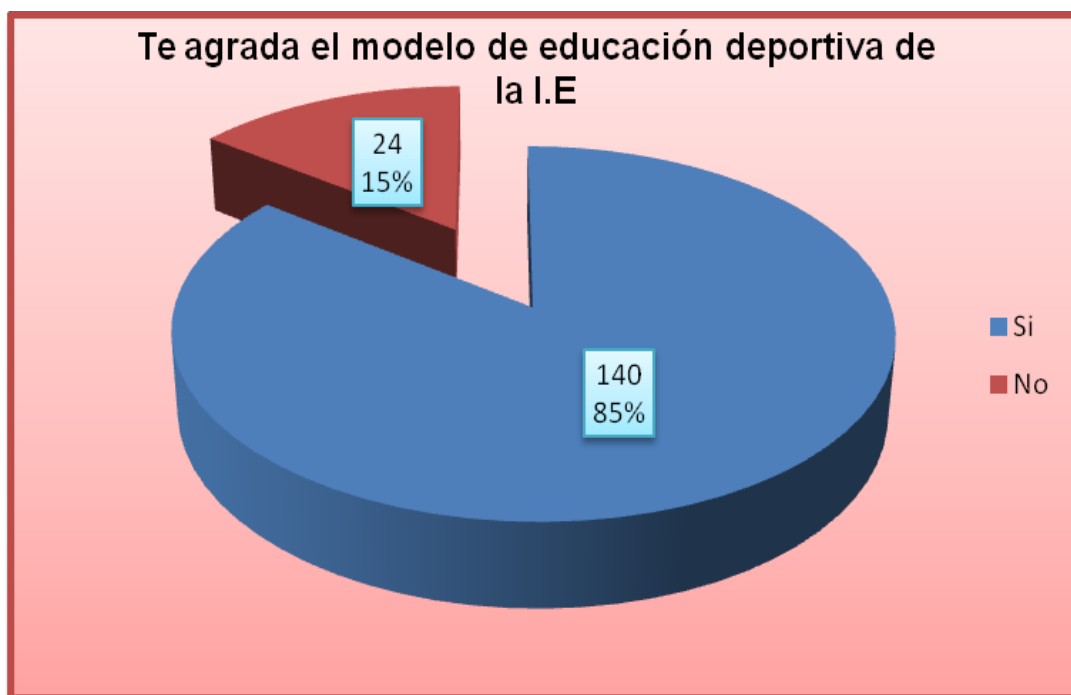


Figura 3. *Te gustan los deportes que practican*

INTERPRETACION:

De un colectivo de 338 infantes, se sacó un modelo de 164 infantes de inicial del C.E. Particular Happy Children, respondieron que el 85 % de los niños respondieron que SI, les agrada, los diferentes deportes que practican, siendo los deportes que si se practican en su C.E., y 15% de infantes dicen NO, no les gusta los diferentes deportes que se practican en su colegio, argumentan que están en transcurso de adaptación y aprendizaje de la muestra de enseñanza deportiva.

Llegando a las conclusiones que si a la mayoría de infantes del salón de 5 años de inicial les gusta y les agrada los diferentes deportes que practican en su Institución educativa promovidos y realizados por sus docentes. **Siendo Excelente.**

4. ¿Te gustaría aprender más sobre los juegos recreativos?

Tabla 4. *Te gusta y agrada los juegos recreativos*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
SI	150	91,0
NO	14	9,0
TOTAL	164	100,0

Fuente: Encuesta realizada a infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.



Figura 4. *Te gusta aprender más sobre los juegos deportivos*

INTERPRETACION:

De un colectivo de 338 infantes, se sacó un modelo de 164 infantes de inicial del C.E. Particular Happy Children, respondieron que el 91 % de los niños respondieron que SI, les

gusta instruirse más relacionado a juegos deportivos, y 9% de infantes dicen NO, no les gusta instruirse más, relacionado a juegos deportivos, argumentan que están en proceso de aprender.

Llegando a las conclusiones que sí, una gran mayoría de infantes del salón de 5 años de inicial les gusta aprender más sobre los diversos juegos deportivos, ya que están promovidos por sus docentes. **Siendo Excelente.**

5. ¿Te agradaría dirigir trabajos de equipos relacionados con juegos recreativos?

Tabla 5. *Te agrada dirigir los trabajos de los juegos recreativos*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
SI	158	96,0
NO	06	4,0
TOTAL	164	100,0

Fuente: Encuesta realizada a infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.

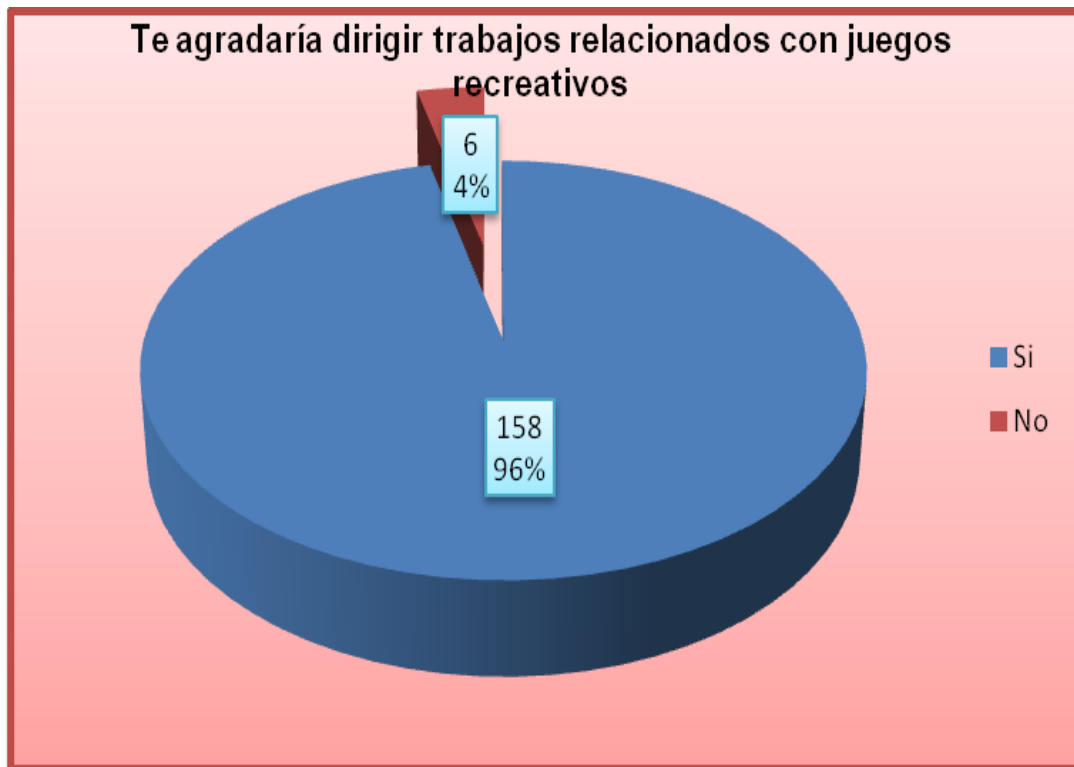


Figura 5. *Trabajos en equipos de los juegos recreativos*

INTERPRETACION:

De un colectivo de 338 infantes, se sacó un modelo de 164 infantes de inicial del C.E. Particular Happy Children, respondieron que el 96 % de los niños respondieron que SI, le agradecería dirigir los trabajos relacionados con cada juego recreativo, y 4% de infantes dicen NO, no les gusta los trabajos en equipo de los juegos relacionados estando en proceso de adaptación a los trabajos en equipo.

Llegando a las conclusiones que sí, una gran mayoría de infantes del salón de 5 años de inicial les agrada dirigir los trabajos vinculados a cada juego recreativo, **Siendo Excelente.**

6. ¿Estarías de acuerdo que en los juegos deportivos internos se agregaran actividades como, juegos recreativos?

Tabla 6. *Actividades recreativas más que juegos deportivos*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
SI	164	100,0
NO	0	00,0
TOTAL	164	100,0

Fuente: Encuesta realizada a infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.

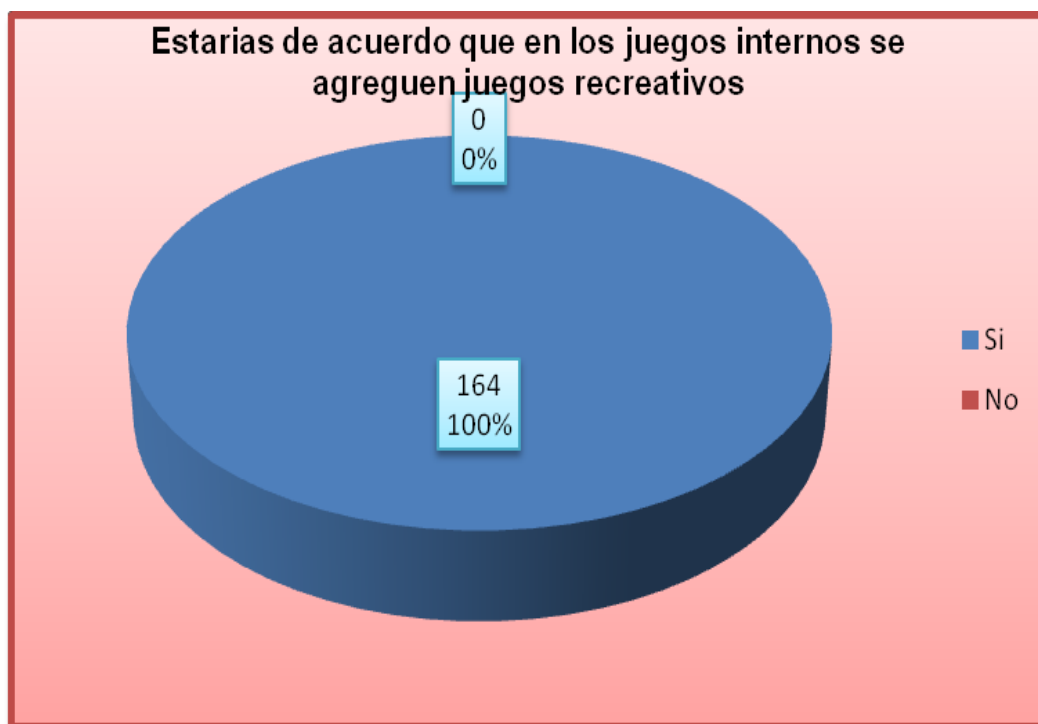


Figura 6. *Los juegos deportivos agregados con los juegos recreativos*

INTERPRETACION:

De un colectivo de 338 infantes, se sacó un modelo de 164 infantes de inicial del C.E. Particular Happy Children, respondieron que, el 100 % de infantes respondieron que SI,

quedan conformes que, con cada juego deportivo interno, se agrega acciones como juego recreativo, y el 0% de los niños dicen NO, ósea todos están de acuerdo.

Llegando a las conclusiones que sí, el total de niños de la muestra del salón de 5 años de inicial están conformes que, con cada juego deportivo interno, se agregan acciones como esparcimientos divertidos, **Siendo Excelente.**

7. ¿En esta Institución Educativa se aplica los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación?

Tabla 7. *Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
SI	102	62,0
NO	62	38,0
TOTAL	164	100,0

Fuente: Encuesta realizada a infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.

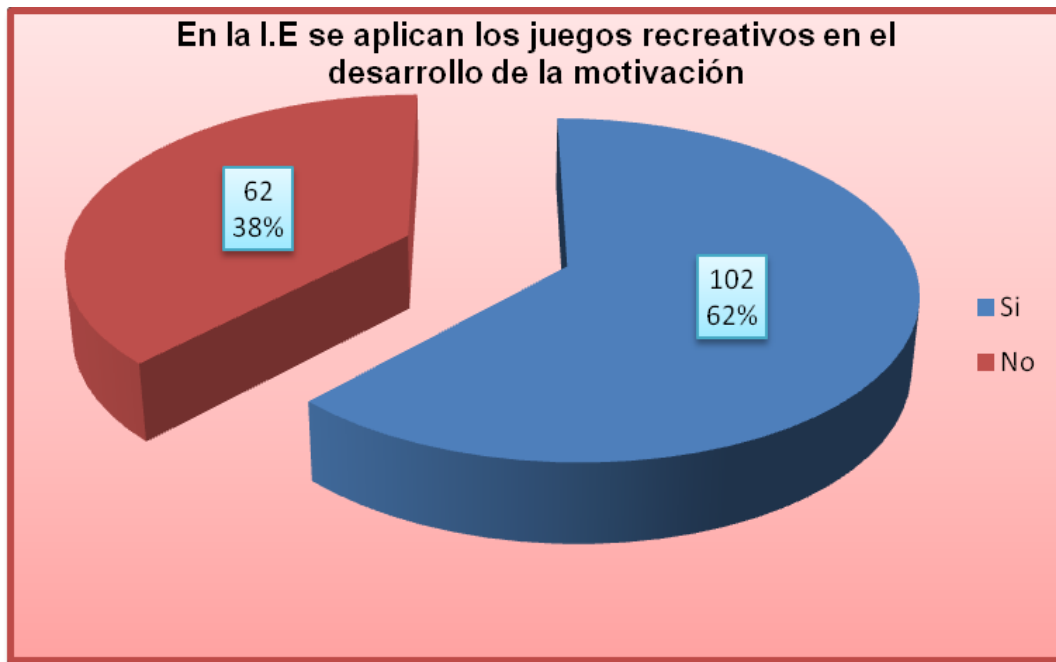


Figura 7. *Los juegos recreativos en la Motivación*

INTERPRETACION:

De un colectivo de 338 infantes, se sacó un modelo de 164 infantes de inicial del C.E. Particular Happy Children, respondieron que, el 62 % de infantes respondieron que SI, están conformes en que si se emplean los esparcimientos divertidos en el progreso de la incitación, y 38% de infantes dicen NO, no quedan conformes en que si se empleen los esparcimientos divertidos en el progreso de la incitación.

Llegando a conclusiones que sí, el total de niños de la muestra del salón de 5 años de inicial quedan conformes que, con esparcimientos competitivos intrínsecos, se añaden acciones como esparcimientos divertidos, **Siendo Excelente.**

8. ¿Cuándo juegas te sientes con ganas de aprender?

Tabla 8. *Aprendes mejor jugando los juegos recreativos*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
SI	160	98,0
NO	04	2,0
TOTAL	164	100,0

Fuente: Encuesta realizada a infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.



Figura 8. *Te gusta aprender jugando*

INTERPRETACION:

De un colectivo de 338 infantes, se sacó un modelo de 164 infantes de inicial del C.E. Particular Happy Children, respondieron que, el 62 % de los niños respondieron que SI, si sienten ganas de instruirse en el momento en que retozan, y 2% de infantes dicen NO, no

aprecian ganas de instruirse en el momento en que retozan, manifestando también que están en un proceso de adaptación a sus compañeritos y a los juegos desarrollados.

Llegando a las conclusiones que sí, que un gran porcentaje casi 100% de niños de la muestra del salón de 5 años de inicial están de acuerdo, y si sienten apetitos de asimilar en el momento en que retozan los esparcimientos divertidos, Siendo **Excelente**.

9. ¿Los juegos recreativos que realizas en la escuela son utilizadas por tus padres para desarrollar la motivación?

Tabla 9. *Tus padres para motivarte usan los mismos juegos de tu I.E.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
SI	22	13,0
NO	142	87,0
TOTAL	164	100,0

Fuente: Encuesta realizada a infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.

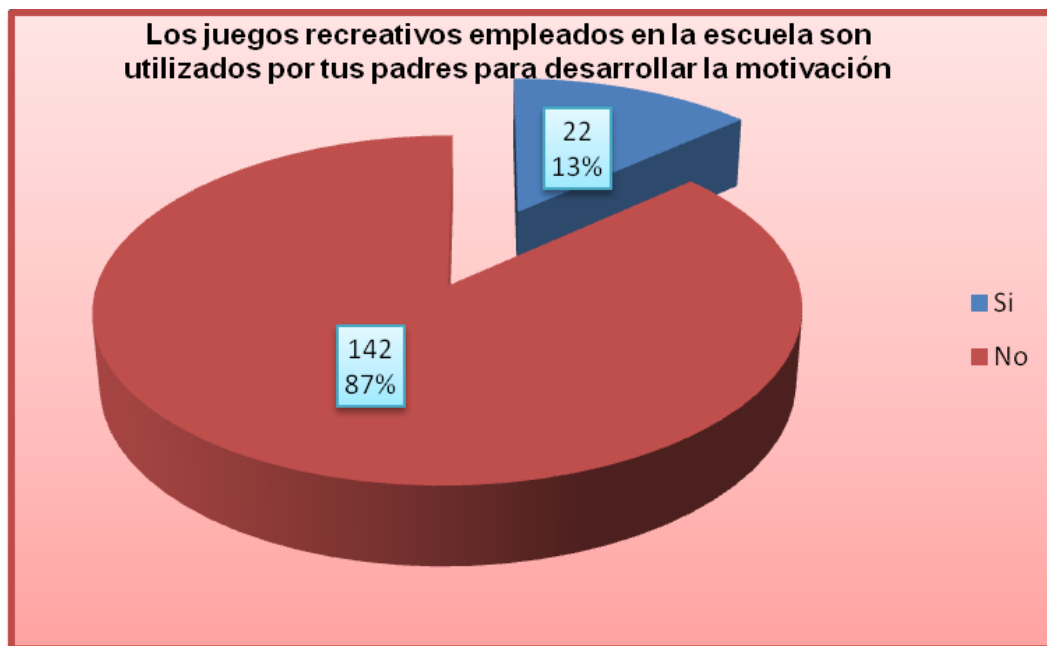


Figura 9. *Tus padres desarrollan en casa los juegos recreativos*

INTERPRETACION:

De un colectivo de 338 infantes, se sacó un modelo de 164 infantes de inicial del C.E. Particular Happy Children, respondieron que, el 87 % de infantes respondieron que NO, no admiten que cada juego recreativo utilizado en el C.E., son utilizadas por sus progenitores para desplegar la incitación, y 13% de niños dicen SI, si admiten que los esparcimientos divertidos utilizados en el C.E., son usados por sus progenitores a fin de desplegar la incitación.

Llegando a las conclusiones que sí, que un gran porcentaje casi 100% de niños de la muestra del salón de 5 años de inicial NO admiten que los esparcimientos divertidos usados en el C.E. por sus docentes, son utilizadas por sus progenitores a fin de desplegar la incitación, se tiene que trabajar un poco más en eso.

10. ¿Te sientes en la capacidad para participar en los diferentes juegos recreativos?

Tabla 10. *Te gusta participar en los diferentes juegos recreativos*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
SI	164	100,0
NO	00	00,0
TOTAL	164	100,0

Fuente: Encuesta realizada a infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.



Figura 10. *Te gusta participar en los juegos recreativos*

INTERPRETACION:

De un colectivo de 338 infantes, se sacó un modelo de 164 infantes de inicial del C.E. Particular Happy Children, respondieron que, el 100 % de infantes respondieron que SI, si se aprecian que quedan en facultad de tener participación en los distintos esparcimientos divertidos, y el 0% de los niños dicen NO, nadie no desea tener participacion en esparcimientos divertidos que se desarrollan en su C.E., ósea todos están de acuerdo.

Llegando a las conclusiones que sí, el total de niños de la muestra del salón de 5 años de inicial están de acuerdo si se aprecian que quedan en facultad para tener participacion en los distintos esparcimientos divertidos, **Siendo Excelente.**

4.3.- CONTRASTACION DE LA PRUEBA DE HIPOTESIS:

Prueba de hipótesis General:

a) Hipótesis específica nula.

NO Influyen significativamente los juegos recreativos como herramienta didáctica en el desarrollo de la motivación en niños de 5 años de la I. E.P. Happy Children - Huacho

b) Hipótesis específica alternativa.

Influyen significativamente los juegos recreativos como herramienta didáctica en el desarrollo de la motivación en niños de 5 años de la I. E.P. Happy Children – Huacho.

c) Regla para contrastar la hipótesis

Si la valía $p > 0,04$, se accede H_0 . Si la valía $p < 0,04$ se refuta H_0 .

d) Cuadro Estadístico para contrastar la hipótesis

VARIABLES		JUEGOS RECREATIVOS	LA MOTIVACION
JUEGOS RECREATIVOS	Similitud de Pearson	1	,832(**)
	Sig. (doble)		,000
	N	164	164
DESARROLLO DE LA MOTIVACION	Similitud de Pearson	,832(**)	1
	Sig. (doble)	,000	
	N	164	164

** La similitud es reveladora al rango 0,01 (doble).

En esta grafica logramos contemplar que la mayor parte de infantes de un modelo de 164 infantes de inicial, del modelo en el cuadro se consiguió un factor de similitud de $r= 0.832$, y $p=0.000(p<.05)$ a lo que se accede la teoría disyuntiva y se refuta la teoría abolida.

A lo que, se logra demostrar de manera estadística que SI hay intervención significativa en cada Juego Recreativo y el progreso de la motivación en infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.

Se logra contemplar que el factor de similitud es de dimensión **muy excelente**.

4.3.1 PRUEBA DE LAS HIPOTESIS ESPECÍFICAS

PRIMERA HIPÓTESIS ESPECÍFICA:

a) Hipótesis específica nula.

NO Existe influencia significativa con los juegos dramáticos como herramienta didáctica en la teoría de la motivación por emociones en niños de 5 años de la I. E.P. Happy Children – Huacho.

b) Hipótesis específica alternativa.

** La similitud es reveladora al rango 0,01 (doble).

Existe influencia significativa con los juegos dramáticos como herramienta didáctica en la teoría de la motivación por emociones en niños de 5 años de la I. E.P. Happy Children – Huacho.

c) Regla para contrastar la hipótesis:

Si la valía $p > 0,04$, se accede H_0 . Si la valía $p < 0,04$ se refuta H_0

e) Cuadro Estadístico para contrastar la hipótesis

VARIABLE Y DIMENSION		JUEGOS	
		RECREATIVOS	MOTIVACION
JUEGOS RECREATIVOS	Similitud de Pearson	1	96,2(**)
	Sig. (doble)		0,00
	N	164	164
TEORIA DE LA MOTIVACION POR EMOCIONES	Similitud de Pearson	96,2(**)	1
	Sig. (doble)	0,00	
	N	164	164

INTERPRETACIÓN:

1.- Si la valía de $p = 0,000 < 0,04$, se refuta la teoría abolida y logramos aseverar, con 96.2% de posibilidad que:

2.- Cada juego recreativo tiene influencia directa con la hipótesis de la incitación por sentimientos en niños de 5 años con los juegos dramáticos como herramienta didáctica en la hipótesis de la incitación por sentimientos en infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children.

3.- La similitud de cada juego recreativo influye en la teoría de la incitación por emociones en niños de 5 años de la con los juegos dramáticos como herramienta didáctica en la hipótesis de la incitación por sentimientos en infantes de 5 años del C.E.P. Happy Children. Es 86,7%.

SEGUNDA HIPÓTESIS ESPECÍFICA:

a) Hipótesis específica nula.

NO Existe influencia significativa con los juegos recreativos como herramienta didáctica en el desarrollo de la motivación en su teoría del incentivo en niños de 5 años de la I. E.P. Happy Children – Huacho.

b) Hipótesis específica alternativa.

Existe influencia significativa con los juegos recreativos como herramienta didáctica en el desarrollo de la motivación en su teoría del incentivo en niños de 5 años de la I. E.P. Happy Children – Huacho.

c) Regla para contrastar la hipótesis

Si la valía $p > 0,04$, se admite H_0 . Si la valía $p < 0,04$ se refuta H_0

e) Cuadro Estadístico para contrastar la hipótesis

VARIBLE Y DIMENSION		JUEGOS RECREATIVOS	LA MOTIVACION
JUEGOS RECREATIVOS	Similitud de Pearson	1	88.3(**)
	Sig. (doble)		,000
	N	164	164
LA TEORIA DEL INCENTIVO	Similitud de Pearson	88.3(**)	1
	Sig. (doble)	,000	
	N	164	164

** La similitud es reveladora al rango 0,01 (doble).

INTERPRETACIÓN:

Si la valía $p = 0,000 < 0,05$, se refuta la teoría abolida y alcanzamos asegurar, con un 96% de posibilidad que:

1.- Cada juego recreativo y el desarrollo de la motivación con su teoría del incentivo en niños de 5 años de inicial del C.E.P. Happy Children – Huacho. Como podemos visualizar, hay intervención reveladora en cada juego recreativos los niños de 5 años y la teoría del incentivo.

2.- La correlación de los juegos recreativos con la teoría del incentivo en infantes de 5 años de inicial del C.E.P. Happy Children. es de 88.3%.

CAPÍTULO V

DISCUSION, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIONES

Ante este estudio perfeccionado en la investigación tanto en la parte estadística como se ha examinado, se logra demostrar y principalmente establecer que si hay intervención reveladora en cada juego recreativo y el progreso de la incitación desarrollando dentro de ella la teoría de la motivación por emociones y la teoría del incentivo en infantes de 5 años, los profesores de inicial tienen esa inquietud sobre la innovación de las enseñanzas de cada juego recreativo a fin de mejorar la motivación en infantes en el nivel inicial por eso la trascendencia que hallamos en la consolidación que hay en el desarrollo de la motivación y cada juego recreativo.

Montessori (1980), es sus análisis relacionados al progreso del infante se transformó en una de las primeras más significativas de la enseñanza inicial, en su relación con ellos les fortalecía su amor propio y confiaba en sus destrezas en tanto hacía acciones manejables retrozando, de este modo, les instruyó a leer y escribir, por eso la trascendencia de que proyecte en cada sesión de instrucción esparcimientos de motricidad en el que los infantes cavilen y consigan cada aprendizaje planificado por el profesor por medio de los juegos. dicha práctica le concibió cavilar en relación a su técnica y caviló que significativo sería desplegar acciones que impulsen el progreso de cada juego motriz en el que además nos comente, (p.48).

CONCLUSIONES

1.- A lo cual, se alcanza a demostrar de manera estadística que, si hay intervención en cada Juego Recreativo y el progreso de la motivación en infantes de 5 años en el nivel inicial, Se logra estimar que el factor de similitud es de dimensión **muy excelente**.

2.- La reciprocidad de cada juego Recreativo con la teoría de la motivación por emociones en infantes de 5 años de inicial del C.E.P. Happy Children, es 96,2%.

3.- La similitud de cada juego recreativo y el desarrollo de la tesis por incentivos, encontramos influencia significativa en el progreso de la motivación, en infantes de 5 años de inicial del C.E.P. Happy Children. Es de 88.3%.

RECOMENDACIONES

1.- Es recomendable a las profesoras de inicial, debe de promover la motivación en los infantes utilizando los diversos juegos recreativos para motivarlos a fin de alcanzar la eficacia formativa.

2.- Es sustancial el progreso y práctico de los juegos recreativos, pues le consiente al niño desplegar destrezas, habilidades y facultades que lo apoyara en su progreso de la motivación y con ello mejora también de su autoestima.

3.- Es recomendable para mejorar la motivación en los niños, y lograr más capacidad en su progreso, tanto cognoscitivo, motrices, lenguajes y socio emocionales es preciso que los profesores en el salón desplieguen acciones de esparcimientos recreativos constantemente.

CAPÍTULO V:

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

5.1 FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

Abraham Maslow (1943) “Las diversas facultades de psicología poseen distintas hipótesis relacionadas al origen de la motivación y sus efectos en el comportamiento”, Barcelona: Editorial Paidós, España.

Andiñach, M. (2004), propone “cada principio básico del juicio constructivista de los aprendizajes”

Bruner y Garner (2014), “cada juego motriz en infantes de Inicial”

E. Coenter- Chicago – EEUU.

Carpio (2016), “la consecuencia de un mal desempeño educativo en los educandos” - Guías prácticas, Venezuela.

Clemente (2011), “La enseñanza necesita profesores convenientes y profesionales en el salón”

E. Marzano –Perú.

Cagigal, J. (1996), “acciones libres, espontáneas, desinteresadas e intrascendentes las cuales se realizan en limitaciones temporales y espacial de la vida cotidiana”

Decroly, O. y Monchamp, E. (2006), nos dice: “los juegos es un agregado de labores usadas en esparcimiento y su propósito primordial radica en conseguir disfrutes de los que lo elaboren”.

Falieres, N. y Antolín, M. (2003), “Motivaciones basadas en los impulsos afectivos: Se sustentan en los deseos de poseer un excelente desempeño”,

Huizinga (1938), “los juegos son un ejercicio u ocupaciones libres, que se desarrollan en el interior de unos términos estacionales y espaciales” Editorial PERV - Canadá.

- Gutton, P. (1982)**, “El juego es la manera favorita de expresiones infantiles”, el diccionario de la Real Academia lo contempla, Barcelona: Editorial Paidós, España.
- W. Gonzales (2016)**, sus estudios relacionados a: “Los esparcimientos motores en inicial” en la UNMSM. de Lima
- León (2017)**, en su estudio titulado “Programas de Recreaciones a fin de fortificar el ambiente de la Organización del CUT. “Dr. Rafael B. Chacín” U. de Venezuela
- Mavilo C. Pérez (2016)**, “los juegos como recurso de aprendizaje en infantes a prematura edad” Guías prácticas, Venezuela.
- María M. (1980)**, “progreso del infante y su progreso particular” E. TRD- Italia Francia.
- Moreno Caillois (1999)**, “los juegos son útiles y es preciso en el progreso del infante en la magnitud en la cual éste es el actor”.
- Piaget, Jean (1989)**, “los juegos y cada esquema psicofísico de conducta psíquica y nerviosa del infante” E. – SERFD - Suiza.
- Reggio Emilia, (2016)**, “El infante como un ente completo que dice y despliega su ser erudito” Barcelona: E. Paidós, España.
- Reyes (2016)**. investigación “trazar Programas de acciones Deportivas en general”, U.P.E. Libertador- I.P. de Barquisimeto”, Venezuela.
- Tenutto, M. (2015)**, “progreso de los juegos en la primera niñez intermedia” en la U. de Chicago
- Vygotsky (1994)**, “Con su hipótesis de los aprendizajes sioculturales y cada zona de progreso” E. EMC- Nueva York – EEUU.
- Wilfredo G. (2014)**, “los juegos son las actividades fundamentales que apoyan a desplegar e instruir al infante en modo completo” la cantuta - Lima -Perú.

CIBERBIBLIOGRAFIA CONSULTADA

<http://www.ceuandalucias.com/programa/pdf/I1111.pdf>

<http://www.tetraky.e/juego-y-matematica>

<http://www.surculturals.infos/2008/06/elaborandos-juego-para-aprender-matematicas/>

<http://www.eduardoochoas.com/joomlas/>

http://e.wikipedia.org/wiki/Matems%C3%A1tica_recreativo

ANEXO

Anexo 1

TEST DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN INFANTES DE 5 AÑOS DE INICIAL Y
DESARROLLO DE LA MOTIVACION EN EL C. E. P. HAPPY CHILDREN.

Luego de anotar sus datos en la cedula de contestaciones. Las distintas acciones del infante despliegan, en cada juego recreativo y el progreso de las motivaciones, las frases son verdaderas poner SI; si son falsas poner NO; y si es regular poner X.

recordando que con dichas preguntas se asimila saber a los infantes; sus destrezas y habilidades de sus edades, no pretenda manifestar las opiniones de los otros elementos de ésta.

1. ¿Te atrae la dinámica recreativa desarrollada en diferentes actividades por tus docentes?

SI () NO ()

2. ¿El espacio físico en el que haces ejercicio es de tu gusto?

SI () NO ()

3. ¿Te gusta el tipo de enseñanza deportiva que da el C.E.?

SI () NO ()

4. ¿Te agradaría asimilar más relacionado a cada juego recreativo?

SI () NO ()

5. ¿Te gustaría encaminar labores de grupo vinculados a juego recreativo?

SI () NO ()

6. ¿Estaría conforme que en cada juego deportivo interno se agregara acciones como, juego recreativo?

SI () NO ()

7. ¿En este C.E. se emplea juego recreativo en el progreso de las motivaciones?

SI () NO ()

8. ¿en el momento en que juega te sientes con pretensiones de instruirte?

SI () NO ()

9. ¿cada juego recreativo que realizas en el C.E. es utilizado por tus progenitores para desplegar motivación?

SI () NO ()

10. ¿Te sientes en la facultad para tener participación en los distintos esparcimientos divertidos?

SI () NO ()

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE E INDICADOR	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODO Y TÉCNICA	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>“los JUEGOS RECREATIVOS COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO EN EL PROGRESO DE LA MOTIVACION EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL C E P. HAPPY CHILDREN.</p>	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿En cuál magnitud cada juego recreativo como herramienta pedagógica influye en el progreso de la motivación en infantes de 5 años de la IEP? Happy Children ?</p> <p>PROBLEMA ESPECÍFICO</p> <p>a.- ¿En cuál medida los juegos recreativos como herramienta didáctica influyen en la hipotética de las motivaciones por sentimientos en infantes de 5 años de la C.E.P.“Happy Children.”?</p> <p>b.- ¿En qué medida los juegos recreativos como herramienta didáctica interviene en la teoría de incentivo en infantes de 5 años del CEP? “Happy Children”?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>establecer en cual magnitud los juegos recreativos como herramienta pedagógica influye en el desarrollo de la motivación en infantes de 5 años del CEP. “Happy Children”.</p> <p>OBJETIVO ESPECÍFICO</p> <p>a.- Establecer en cual magnitud el juego recreativo como herramienta didáctica influyen en la hipótesis de las motivaciones por emociones en infantes de 5 años del CEP. “Happy Children”.</p> <p>b.- Establecer en cual magnitud el juego recreativo como herramienta pedagógica interviene en la teoría del incentivo en infantes de 5 años del CEP. “Happy Children”.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Influye de manera significativa cada juego recreativo como herramienta pedagógica en el progreso de la motivación en infantes de 5 años en el CEP “Happy Children”.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICA</p> <p>a.- Hay intervención significativa en el juego recreativo como herramienta pedagógica en el progreso de la teoría de la motivación por sentimientos en infantes de 5 años en el CEP “Happy Children”.</p> <p>b.- Hay intervención significativa en el juego recreativo como herramienta pedagógica en el progreso de la teoría del incentivo en los infantes de 5 años en el CEP “Happy Children”.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>JUEGOS RECREATIVOS</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>DESARROLLO DE LA MOTIVACION</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptivos correlativos</p> <p>DISEÑO</p> <p>Casi Práctico</p>	<p>MÉTODO:</p> <p>Serio</p> <p>TÉCNICA:</p> <p>Fichajes examen Encuesta</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Ficha bibliográfica Cuadernillo de campo. Cuestionario</p>	<p>EDUCANDOS:</p> <p>Colectivo: 338</p> <p>Modelo: 164</p> <p>PROFESORES:</p> <p>Colectivo: 18</p> <p>Modelo: 18</p>