



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACION PARVULARIA

Informe final de Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de La Educación,
Mención: Educación Parvularia.

TEMA:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL EN LOS NIÑOS DEL LICEO CRISTIANO JOHN NEVIS ANDREWS EN LA PARROQUIA PISHILATA CANTON AMBATO DURANTE EL PERIODO NOVIEMBRE 2009 – MARZO 2010”.

AUTORA: FLORES GANCINO HILDA MARDELA

TUTOR: Dr. MSc. Marcelo W. Núñez Espinoza

AMBATO - ECUADOR

2010

APROBACION DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DE GRADUACION O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Dr. MSc. Marcelo W. Núñez Espinoza, con cédula 180132002-7, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Estrategias Lúdicas y su Influencia en la Formación Integral en los niños del Liceo Cristiano John Nevis Andrews en la parroquia Pishilata cantón Ambato durante el periodo noviembre 2009 – marzo 2010”, desarrollado por la egresada Sra. Hilda Mardela Flores Gancino, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentos, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, Marzo 27 del 2010

.....
Dr.MSc. Marcelo W. Núñez Espinoza
TUTOR,
TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe son de exclusiva responsabilidad de su autor.

HILDA MARDELA FLORES GANCINO

C.I. 160035433-4

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
Y DE LA EDUCACIÓN**

La Comisión de Estudio y calificación del Informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL EN LOS NIÑOS DEL LICEO CRISTIANO JOHN NEVIS ANDREWS EN LA PARROQUIA PISHILATA CANTÓN AMBATO DURANTE EL PERIODO NOVIEMBRE 2009 – MARZO 2010”, presentada por la Sra. Hilda Mardela Flores Gancino, egresada de la Carrera de promoción: Marzo – Julio 2009 una vez revisada la investigación aprueba con la calificación de 10/10 (diez/diez); 10/10 (diez/diez), DIEZ en razón de que cumple con los principios básicos científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

.....
ING. PAUL ACOSTA
MIEMBRO

.....
DR. JOSÉ MERINO
MIEMBRO

DEDICATORIA

A mi esposo e hijos que siempre llenan de felicidad mi entorno y me inspiran valor para seguir adelante en la carrera de la vida sin temor a nuevos retos.

Gracias por haber sido mi fuente de inspiración en mi deseo de proseguir mis estudios en Licenciatura.

AGRADECIMIENTO

Esta tesis de licenciatura, si bien ha requerido de esfuerzo y mucha dedicación por parte de la autora y su director de tesis, quién siempre estuvo disponible con sus valiosos consejos para que este trabajo investigativo se llevara a cabo, no hubiese sido posible su finalización sin la cooperación desinteresada de quienes me ayudaron en momentos necesarios.

Primero y antes que nada, dar gracias a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

Al personal del “Liceo Cristiano John Nevis Andrews” que me brindó ayuda facilitándome el tiempo requerido.

En general quisiera agradecer a todas y cada una de las personas que han vivido conmigo la realización de este trabajo investigativo, con sus altos y bajos y que no necesito nombrar porque tanto ellas como yo sabemos que desde los más profundo de mi corazón les agradezco el haberme brindado todo el apoyo, colaboración, ánimo y sobre todo cariño y amistad.

INDICE GENERAL

A. PAGINAS PRELIMINARES

Título o portada.....	I
Página de aprobación por el tutor.....	II
Página de autoría de la tesis.....	III
Página miembros de la comisión.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice general de contenidos.....	VII
Índice de cuadros e ilustraciones.....	X
Resumen ejecutivo.....	XIII

B. TEXTO: INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

Tema.....	4
Planteamiento del problema.....	4
Conceptualización.....	4
Macro.....	4
Meso.....	5
Micro.....	5
Análisis Crítico.....	7
Prognosis.....	8
Formulación del Problema.....	9
Interrogantes.....	9
Delimitación del objetivo de investigación.....	10
Justificación.....	10
Objetivos.....	11
General.....	11

Específicos.....	11
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	
Antecedentes Investigativos.....	12
Fundamentación Filosófica.....	12
Crítico.....	13
Propositivo.....	14
Fundamentación Legal.....	14
Fundamentación Teórica Científica.....	14
Variable Independiente (Estrategias Lúdicas).....	14
Variable Dependiente (Formación Integral).....	29
Hipótesis.....	38
Señalamiento de Variables.....	38
CAPÍTULO III METODOLOGÍA	
Modalidad de la Investigación.....	39
Nivel o Tipo de Investigación.....	39
Población y Muestra.....	40
Operacionalización de Variables.....	41
Plan de Recolección de la Información.....	43
Plan de Procesamiento de la Información.....	43
CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	
Análisis e Interpretación de Resultados (encuestas)	45
Verificación de la Hipótesis.....	75
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones.....	79
Recomendaciones.....	80
CAPÍTULO VI PROPUESTA	
Datos informativos.....	81

Antecedentes de la propuesta.....	81
Justificación.....	82
Objetivos.....	83
Objetivo General.....	83
Objetivo Especifico.....	83
Análisis de la Factibilidad.....	83
Fundamentación.....	84
Metodología Modelo Operativo.....	93
Guías Didácticas.....	96
Administración.....	103
Presupuesto.....	103
Cronograma de Actividades.....	104
Previsión de la Evaluación.....	105
Bibliografía.....	106
Anexos.....	108

INDICE DE CUADROS E ILUSTRADOS

Cuadro Nº 1	7
Cuadro Nº 2.....	41
Cuadro Nº 3.....	42
Cuadro Nº 4.....	43
Cuadro Nº 5.....	93
Cuadro Nº 6.....	94
Cuadro Nº 7.....	95
Cuadro Nº 8.....	103
Cuadro Nº 9.....	104
Cuadro Nº 10.....	105
Cuadro Nº 11.....	108
Tabla Nº 1.....	45
Tabla Nº 2.....	46
Tabla Nº 3.....	47
Tabla Nº 4.....	48
Tabla Nº 5.....	49
Tabla Nº 6.....	50
Tabla Nº 7.....	51
Tabla Nº 8.....	52
Tabla Nº 9.....	53
Tabla Nº 10.....	54
Tabla Nº 11.....	55
Tabla Nº 12.....	56
Tabla Nº 13.....	57
Tabla Nº 14.....	58
Tabla Nº 15.....	59
Tabla Nº 16.....	60
Tabla Nº 17.....	61
Tabla Nº 18.....	62

Tabla Nº 19.....	63
Tabla Nº 20.....	64
Tabla Nº 21.....	65
Tabla Nº 22.....	66
Tabla Nº 23.....	67
Tabla Nº 24.....	68
Tabla Nº 25.....	69
Tabla Nº 26.....	70
Tabla Nº 27.....	71
Tabla Nº 28.....	72
Tabla Nº 29.....	73
Tabla Nº 30.....	74
Gráfico Nº 1.....	45
Gráfico Nº 2.....	46
Gráfico Nº 3.....	47
Gráfico Nº 4.....	48
Gráfico Nº 5.....	49
Gráfico Nº 6.....	50
Gráfico Nº 7.....	51
Gráfico Nº 8.....	52
Gráfico Nº 9.....	53
Gráfico Nº 10.....	54
Gráfico Nº 11.....	55
Gráfico Nº 12.....	56
Gráfico Nº 13.....	57
Gráfico Nº 14.....	58
Gráfico Nº 15.....	59
Gráfico Nº 16.....	60
Gráfico Nº 17.....	61
Gráfico Nº 18.....	62
Gráfico Nº 19.....	63
Gráfico Nº 20.....	64

Gráfico Nº 21.....	65
Gráfico Nº 22.....	66
Gráfico Nº 23.....	67
Gráfico Nº 24.....	68
Gráfico Nº 25.....	69
Gráfico Nº 26.....	70
Gráfico Nº 27.....	71
Gráfico Nº 28.....	72
Gráfico Nº 29.....	73
Gráfico Nº 30.....	74

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE: PARVULARIA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “Estrategias Lúdicas y su Influencia en la Formación Integral en los niños del Liceo Cristiano John Nevis Andrews de la parroquia Pishilata cantón Ambato durante el período noviembre 2009 – marzo 2010”.

AUTOR: Hilda Mardela Flores Gancino

TUTOR: Dr. MSc. Marcelo W. Núñez Espinoza

RESUMEN: Este proyecto implica una investigación de campo por que es el estudio de los hechos en el lugar donde se produce el problema a ser investigado. Es también bibliográfica y documentada porque tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos tutores sobre una cuestión determinada, basándose en libros y publicaciones de internet. Por el nivel de profundidad es aplicada ya que los resultados se obtendrán a corto plazo y persigue objetivos inmediatos.

La carencia de Estrategias Lúdicas y su Influencia en la Formación Integral de los niños/as no permitirá que se desarrollen como es debido afectando especialmente al área de aprendizaje. Mediante la investigación que se ha realizado en el Liceo Cristiano “Jhon Nevis Andrews” del cantón Ambato, a través de la observación, encuesta, análisis interpretativo y aplicación de dinámicas, he llegado a la conclusión, que la falta de estrategias lúdicas y la inadecuada forma de aplicarlos influye en el desarrollo integral de los niños

lo cual afecta la sociabilización en el momento de estar agrupados presentando un sin número de características negativas lo cual afecta el desarrollo integral de cada niño, dejando consecuencias negativas que no podrán ser reemplazadas. Los niños presentan mayor dificultad en su aprendizaje, también se puede observar inestabilidad emocional, falta de concentración, falta de confianza cuando no quieren que se acerquen a ellos, dificultad de socialización, niveles de estrés. Siendo necesario realizar guías didácticas para aplicarlas adecuadamente de tal forma que favorezca a quienes más lo necesitan como son los niños/as.

INTRODUCCION

En el presente trabajo se propone determinar los niveles de Estrategias Lúdicas que influyen en la Formación Integral de los niños, así como promover el rescate de las actividades lúdicas en los estudiantes del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews” de la Parroquia Pishilata cantón Ambato.

Para desarrollar este trabajo se ha elegido una forma de encuesta que permitirá a los estudiantes, profesores y padres de familia reflexionar sobre la falta de aplicación de Estrategias Lúdicas recreativas para mejorar el proceso de aprendizaje.

Con esta investigación se pretende realizar un enfoque de diferentes estrategias Lúdicas y su concepto, por otro lado conoceremos cuales son las aplicaciones de la lúdica en la institución investigada es decir si se está aplicando o no en el proceso de aprendizaje de los niños/as.

En el primer capítulo se da a conocer la contextualización del problema en el que se detalla como en los últimos años se ha dado gran importancia a la educación, busca mejorar nuevas estrategias que permita a los niños aprender de forma agradable y divertida dando paso a considerar como una buena acción el juego infantil, además esta investigación se apoya en el análisis crítico, la prognosis, la justificación del porque quiere realizar esta investigación y que objetivos se quiere lograr con la misma.

En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico, en el cual gracia a una progresiva investigación se logró obtener datos bibliográficos importantes para respaldar el presente trabajo. Información que permite mejorar el conocimiento sobre las estrategias lúdicas aplicadas en la institución a investigar, ya que ha ido asumiendo un papel muy importante dentro de la

educación sobre todo porque ayuda en el proceso de enseñanza al docente, los niños y padres de familia.

En el tercer capítulo se encuentra la metodología de la investigación, en donde se desarrolla cada uno de los pasos que se va a seguir para obtener la información necesaria, este capítulo nos sirve para tener un plan bien establecido y poder superar las dificultades que se puedan presentar, por lo tanto la metodología es importante para saber cuanto y cuales van a ser investigados, por eso se deduce que lo que se busca en este capítulo es encontrar el camino más adecuado para alcanzar nuestro objetivo.

En el cuarto capítulo se procede al análisis de los datos que han sido proporcionados con veracidad de todo los que fueron investigados para luego realizar el respectivo análisis e interpretación con representación estadística de los datos obtenidos por medio de encuestas realizadas previamente, mediante la utilización del CHI CUADRADO se obtuvo la aceptación de la hipótesis planteada.

En el quinto capítulo se establece las conclusiones que se ha obtenido luego de un análisis realizado a los datos obtenidos, los mismos que ayudan a mejorar la utilización de Estrategias Lúdicas en la Formación Integral en los niños/as para compartir y conocer el mundo que lo rodea, sobre todo si el maestro lo utiliza como estrategia para socializar el entorno ya que las estrategias lúdicas son una buena alternativa para aplicarlo como método de enseñanza aprendizaje. Gracias a lo anterior, se pone a consideración las recomendaciones que sean necesarias para optimizar el aprendizaje y mejora la educación, esto es incentivar a los maestros para aplicar más estrategias lúdicas, concienciar a los padres de familia para que valoren la etapa de niñez de sus hijos en la que deben jugar, capacitar a maestros y padres de familia respecto al tema.

En el sexto capítulo, pensando en todos aquellos que van a ser beneficiados y frente a la realidad en la que hoy vivimos, donde nuestros niños son más activos dinámicos y creativos me llevó a elaborar la propuesta, misma que colaborará para mejorar el aprendizaje en los niños como un gran aporte en la educación infantil.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

“Estrategias Lúdicas y su Influencia en la Formación Integral en los niños del Liceo Cristiano John Nevis Andrews en la parroquia Pishilata cantón Ambato durante el período noviembre 2009 – marzo 2010”.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

ANÁLISIS MACRO

En el Ecuador la escuela ha sido estudiada desde diversas perspectivas una de ellas son las Estrategias Lúdicas una fase muy importante para el desarrollo de nuestros niños aprovechando su potencial en una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y social.

La Formación Integral en el Ecuador abarca las áreas de formación: humana, espiritual, e intelectual las mismas que parten de la idea de desarrollar, equilibrada y armónicamente, diversas dimensiones del sujeto que lo lleven a formarse con bases sólidas en toda su personalidad.

La Etapa de Formación Integral ha sido compleja debido a las diferencias que existen en el desarrollo infantil dentro de este rango de edades, ya que

los primeros años de instrucción se forman dando cuenta de marcos culturales, académicos y disciplinarios, en los niños y niñas del país.

ANÁLISIS MESO

En la provincia de Tungurahua las Estrategias Lúdicas aplicadas dentro de las escuelas posibilitan un espacio idóneo por medio del cual el niño y la niña exteriorizan su riqueza física, social y afectiva. El juego, así como también el lenguaje aparecen como constantes antropologías en todas las culturas y en todas las épocas, es causa de la risa por cierto, único en el ser humano. Además contribuye de forma dinámica creadora y recreativa en su personalidad cuando salta a la vista que el juego goza de un lugar privilegiado en la escala del mundo infantil.

La Formación Integral en los centros educativos de Tungurahua, fue una etapa de conquista social que costó varios años conseguir. En esta actividad los niños descubren la existencia de normas a las cuales se debe someter, así como la oportunidad para mostrar sus talentos y sentirse apreciado por el grupo social.

La calidad del sistema educativo en la provincia de Tungurahua se encuentra directamente relacionada con la Formación Integral y continua, acorde con los nuevos planteamientos educativos en la forma curricular.

ANÁLISIS MICRO

Actualmente a nivel institucional se está mejorando la calidad de enseñanza debido al deseo de superación de las escuelas, padres de familia y niños en la parroquia de Pishilata.

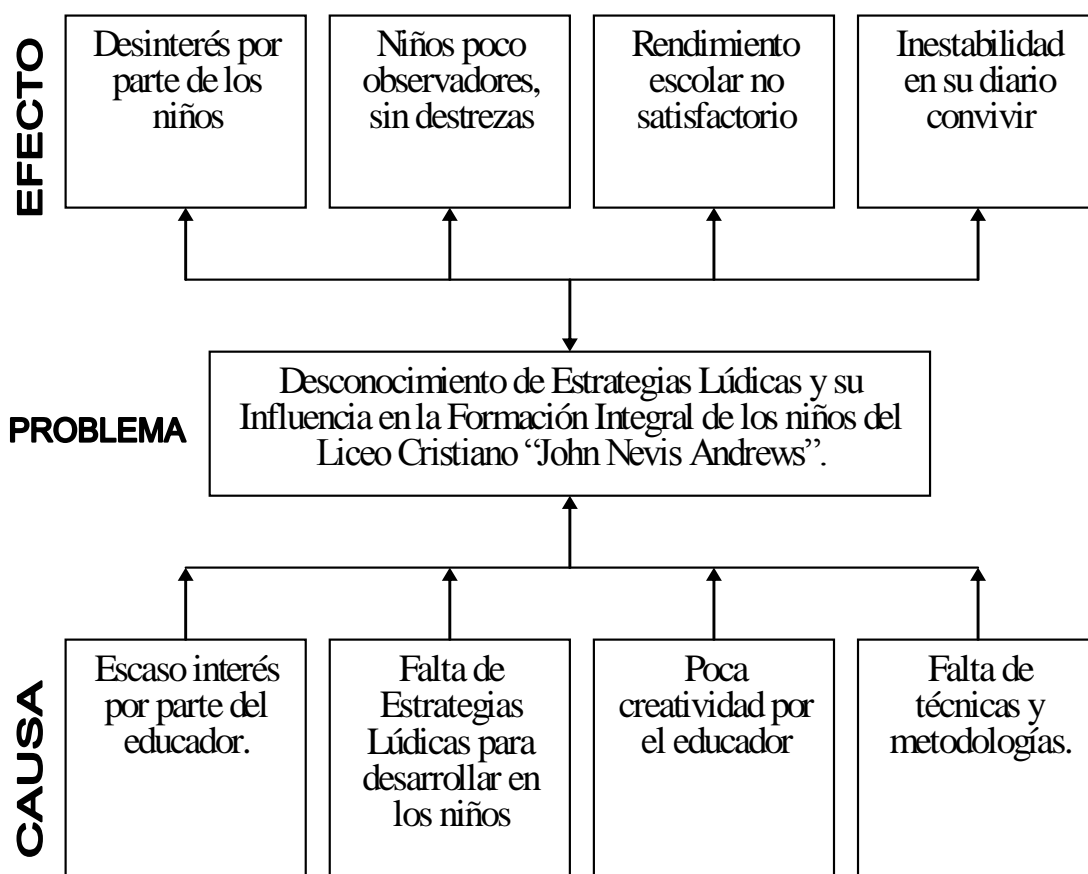
La Lúdica significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones

culturales, como el teatro, la música, la danza, competencias educativas, la poesía entre otras, los mismos que coordinados dentro de la planificación de la escuela participan conjuntamente educadores y padres de familia para que puedan observar a sus hijos y alumnos, y entender lo importante de lo lúdico, ya que están especialmente indicadas en las edades del aprendizaje.

Fomentando el desarrollo psico-social, la confrontación de la personalidad, la creatividad y el conocimiento.

1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO

Árbol de Problemas



Cuadro No. 1

El escaso interés por parte del educador que priva a los niños y las niñas de gozar de un sistema que promueva principios globales integrados en un proyecto educativo, causa el desinterés en el aprendizaje por parte de los niños.

La falta de Estrategias Lúdicas y su Influencia en la Formación Integral en los niños, se presenta como factor predominante para el aprendizaje, al no tener una estrategia o un fin a seguir. Por lo que el niño se desarrolla en un ambiente inapropiado.

Todos estos factores crean niños poco observadores, sin destrezas, etc. Cabe destacar que las estrategias en el educador es otra forma de presentar el bajo rendimiento escolar ya que el educador no transmite seguridad y estabilidad en la formación de los niños quienes necesitan verdaderos espacios para poder vivir sentir y disfrutar con plena libertad su etapa de aprendizaje.

Otra de las causas es la falta de técnicas metodológicas en el contexto escolar se hace evidente esta afirmación pues no existe una clara conceptualización del significado, desarrollo e importancia de la lúdica reduciéndola al juego y entendiendo este solamente como acción y no acción con sentido, objetivos, procesos y fines que generen en el niño manifestaciones verdaderos del gusto, placer por hacer las cosas disfrutando y entendiendo todo el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje

1.2.3. PROGNOSIS

Con las Estrategias Lúdicas y su Influencia en la Formación Integral se busca establecer una conservación ideal y de futuro en el Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”, en la parroquia Pishilata del cantón Ambato.

Los educadores de hoy deberán interesarse por un cambio de personalidad y aptitudes renovadores para que los mismos les ayuden y puedan guiar a los niños en nuestra escuela, capacitándose y renovando conocimientos constantemente, que puedan emprender nuevas técnicas, métodos, y contextos, estructurando un nuevo sistema de educación en un plan curricular formulado en base de necesidades, curiosidades de los niños, partiendo desde los estudiantes y educadores con el fin de mejorar el sistema educativo, solo así podremos cambiar, y a un largo plazo.

Con el objetivo de erradicar esta problemática. Es bienestar para los niños de las escuelas de nuestra provincia mejorar así las problemáticas relacionadas con la convivencia de los niños en las instituciones educativas.

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye las Estrategias Lúdicas en la Formación Integral en los niños del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews” en la parroquia Pishilata?

1.2.5. INTERROGANTES (subproblema)

- ¿Que tipo de dificultades presentan, los niños y niñas al no incrementar o conocer la importancia de las Estrategias Lúdicas y su Influencia en la Formación Integral?
- ¿Que incidencia existe en la interacción de los niños de acuerdo a sus edades?
- ¿Cuál es el grado de Formación Integral que alcanzan los niños mediante el juego?
- ¿Cree que la Formación Integral en los niños y niñas mediante el juego ayuda en el Aprendizaje?
- ¿Con la educación mediante el juego tendremos más niños creativos e imaginativos?
- ¿Cree que la Formación Integral en el niño o niña, ayuda a comprender mejor su aprendizaje?

1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

DELIMITACIÓN TEMPORAL

Noviembre 2009 – Marzo del 2010

DELIMITACIÓN ESPACIAL

Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

1.3. JUSTIFICACIÓN

La Lúdica es caracterizada por no tener una unión entre los medios y los fines; debido a que siempre busca satisfacer inquietudes en el niño, despertando placer en la solución de barreras que se presentan cuando el niño no es capaz de solucionar lo planteado cambia de medios y de fines permitiendo una libre invención generándose un tipo de cultura, esto siguiendo lo que señala Huizinga “La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adaptar una actividad lúdica”.

Para la lúdica desde la perspectiva de la educación es necesario indicar todas las manifestaciones de ella en el ser humano, es por esto que hemos encaminado la realización del presente proyecto de investigación.

Va a ser nuestra preocupación encaminarnos en la identificación de las características y manifestaciones lúdicas del niño y niña reconociendo las particularidades, su expresión imaginaria, representaciones simbólicas, con el propósito de comprender el sentido y el significado de la lúdica en el ser humano especialmente entre los niños de 6 y 12 años de edad.

El presente trabajo investigativo se justifica en el momento de comprender la importancia, el significado de la lúdica en los niños, nuestra labor pedagógica se fortalecerá y sin ninguna duda será valorada como un excelente medio de información de una niñez alegre comprometida con su formación y sobre todo de alta calidad humana generando mayores posibilidades de convivencia pacífica.

1.4. OBJETIVOS:

1.4.1. GENERAL

Determinar los niveles de Estrategias Lúdicas que Inciden en la Formación Integral de los niños del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews” de la Parroquia Pishilata, cantón Ambato en el periodo noviembre a marzo 2010

1.4.2 ESPECIFICOS

- Determinar que tipo de Estrategias Lúdicas se emplea en la Formación Integral de los niños.
- Diagnosticar el grado de Estrategias Lúdica en los niños de la institución.
- Desarrollar Estrategias Lúdicas para fomentar y mejorar la Formación Integral en los niños.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Una vez que se realizó una revisión bibliográfica en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, se llegó a determinar que si existe trabajos similares al que se está investigando como la siguiente:

Las Actividades Lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los alumnos del décimo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Agropecuario “Luis A. Martínez” de la ciudad de Ambato año lectivo 2003-2004.

Integrantes

Enrique Busatillos Caless

Por lo tanto al haber encontrado trabajos realizados se quiere dar un aporte significativo a la solución de este problema que estamos planteando

2.2. FUNDAMENTACION FILOSÓFICA

El juego es la actividad más pura espiritual del hombre en cualquier etapa
“Los Juegos del niño son los gérmenes de su vida interior”.

La filosofía de la educación parece estar experimentando una marginalización creciente, hoy el dilema central que enfrenta este campo es encontrar la forma de ser tanto académicamente bueno como importante para los practicantes siempre que otros aseveran que hoy por hoy la

educación goza de reconocimiento mundial, lo que no excluye que exista un fuerte debate en torno a esta disciplina teórica.

Las Estrategias Lúdicas constituyen la actividad más libre en los seres humanos e importante en su Formación Integral a cualquier edad no solo en la infancia pues esta ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida, además en la actividad propia del ser humano, nadie obliga a realizarlo es espontáneo y quien lo realiza lo hace con gusto porque está satisface una de sus necesidades naturales y lo hace con gusto porque está para sentirse bien consigo mismo y no busca dañar a otros.

En los niños el juego lo prepara para una vida sana y de éxito porque a través del mismo se expresa y aprende desde pequeño, siendo esta una de las bases para los docentes y poder enseñar en las aulas a triunfar y ganar a los niños.

La investigación se enmarca dentro del paradigma crítico propositivo

Crítico

Crítico, porque busca una explicación con sustento científico adecuado para encontrar las causas y consecuencias del problema planteado respecto de las Estrategias Lúdicas y su Influencia en la Formación Integral de niños y niñas así como las dificultades que se encuentran en la aplicación de las misma en la Formación Integral dentro de las instituciones, con el ánimo de superar el tradicionalismo, el costumbrismo e implementar técnicas y estrategias renovadas.

Oscar Vasco: Es del criterio que cada cultura posee un sistema Lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de sus culturas.

Propositivo

Propositivo puesto que la presente investigación no se trata solo de obtener información respecto al tema Estrategias Lúdicas y su Influencia en la Formación Integral, sino que ofrece alternativas de solución a través de acción y aplicación adecuada de las diferentes técnicas actualizadas gracias a diversas fuentes de consulta como libros encontrados en Internet, para esto es necesario entrelazar la información obtenida y enfocar los problemas para obtener soluciones esperadas necesarias para aplicarlas de mejor manera en la Formación Integral en niños y niñas.

2.3. FUNDAMENTACION LEGAL (opcional)

2.4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA CIENTÍFICA

2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Concepto

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Lúdica - Historia

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son

los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía.

El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

Juego Didáctico

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes, métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como

actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora.

Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repetido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos, cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

La Lúdica - Concepción

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.

Se puede ver como una actitud personal frente a la vida, caracterizada por rasgos tales como la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, rasgos que afloran en las interacciones personales cotidianas, hacen que el sujeto tenga variadas perspectivas del mundo,

facilitándole esto integrarse de diversas formas a la multiplicidad de espacios que socialmente se le presentan.

Sin embargo, es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se recoge como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del hombre y factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar.

La actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distanciarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea, a la cultura. Reconociendo a esta como una dimensión del desarrollo humano la cual se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de las expresiones como la risa, el canto, los gritos, el goce en general.

La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales (cognitivas, afectivas y emocionales) mediante las expresiones sociales que el niño tiene.

Según Carlos Jiménez, La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Ahora bien, tomando la acepción desde el enfoque pedagógico, es necesario resaltar planteamientos, de Motta: “La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar.

La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, también ayuda a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria”.

La anterior concepción establece la lúdica, como la atmósfera que envuelve el ambiente pedagógico que se genera específicamente entre maestros y alumnos, pues es característico que en estos espacios se presenten diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, pero que no es percibida, porque no se enmarca dentro de los parámetros de la planeación y la ejecución de actividades específicas.

Es decir, cada instante que se vive en la escuela está impregnado de lúdica, el disfrute de reír en clase por un comentario jocoso, compartir las onces con los amigos, jugar hasta el cansancio, ir de paseo por la ciudad, hablar con los maestros en los espacios libres, todas estas situaciones están continuamente circundando la realidad educativa, pero son ignoradas y desaprovechadas por los maestros, quienes en su continuo afán por innovar, caen en lo tradicional, desconociendo la simpleza de las experiencias, donde se conserva la verdadera esencia, que responde a todos aquellos cuestionamientos que apuntan a hacer del aprendizaje algo significativo.

Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego; la lúdica es algo que se siente y se reconoce en nuestras prácticas culturales. Así mismo los juegos

tradicionales han sido parte de nuestra cultura y son el acto propicio para brindar 1 MOTTA, Jesús Alberto. La lúdica, procedimiento pedagógico. Bogotá: Universidad Nacional. 1998. p. espacios en los cuales se dé la creatividad y la libertad para hacerlo.

La libertad que produce el juego en este sentido es similar a lo planteado por el Dr. Luís Carlos Restrepo en su libro Libertad y Locura: “La libertad es la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción y pensamiento”. El tiempo del jugar es efímero y placentero cuando se liga a lo creativo; una tarde llena de juego y diversión parece un suspiro cuando nos entregamos al tiempo de la lúdica.

Lo contrario ocurre cuando el juego se vuelve didáctico o se somete a la rigidez de reglas impuestas desde afuera y no negociadas, allí el tiempo para el niño o para el sujeto creador se vuelve eterno, similar al paso del tiempo en las escuelas tradicionales, que no son más que espacios atravesados por el tedio y el aburrimiento producto de una inadecuada concepción del ser humano y de la sociedad en que vivimos.

Manifestaciones Lúdicas

Forma de obtener información

Se pretende abordar la investigación etnográfica para identificar las Características y Manifestaciones Lúdicas de Niños y Niñas entre los 6 a 12 años de edad con el propósito de conceptualizar la función lúdica en el desarrollo del ser humano.

Intentando conocer las manifestaciones Lúdicas de los niños entre las edades de 6 a 12 años, realizamos un proceso de investigación etnográfica iniciándose mediante una observación directa, ubicándonos de manera objetiva, la cual se sustenta en un diario de campo y registros fotográficos;

posteriormente efectuamos un vínculo de integración más cercano con los niños/as, mediante entrevistas, arrojando resultados más reales y confiables, permitiéndonos a través de una debida tabulación e interpretación llegar a concluir a cerca de nuestro tema de investigación.

El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto, afirma que: “En los contextos escolares existen una concepción predominantemente instrumental de la Lúdica, cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones como: el teatro, la música, la danza, el deporte etc., en unos casos como estrategias para solucionar problemas de aprendizaje (en realidad, para aprender contenidos) propios de las disciplinas del conocimiento, y en otros, para resolver problemas de atención y motivación así como problemáticas relacionadas con la convivencia y agresividad de los estudiantes en las instituciones educativas”.

En algunas instituciones educativas, no se entiende que la Lúdica juega un papel significativo en el proceso de formación del niño, además, la formación humanística y de valores es limitada dándole mayor importancia a la formación académica, acumulación de conocimientos y memorización.

En el contexto escolar se hace evidente esta afirmación, pues no existe una clara conceptualización del significado, desarrollo e importancia de la Lúdica, reduciéndola al juego y entendiendo éste solamente como acción, conllevando a vivir en el activismo de acción por acción y no acción con sentido, objetivos, procesos y fines que generen en el niño manifestaciones verdaderas del gusto, placer por hacer las cosas disfrutando y entendiendo todo el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

Consideramos que comenzar a entender la importancia y valor significativo de la Lúdica en el proceso educativo es indispensable para que se den verdaderos espacios en donde el niño viva, sienta y disfrute con plena libertad su existencia y hay que aprovechar que existen grandes

posibilidades de conceptualización sobre la Lúdica en el desarrollo del sujeto, pues día a día crecen las expectativas e interés de entenderla e interpretarla dando un cambio radical en la labor docente.

Por esto, es importante identificar a que juegan los niños, cuales son sus características y manifestaciones Lúdicas, por qué son importantes para ellos, qué sienten cuando están jugando, cómo juegan en el contexto escolar.

Nos proponemos conocer las diferentes características y manifestaciones de las Estrategias Lúdica en niños y niñas entre los 6 a 12 años, así mismo, analizar las costumbres tradicionales que guardan estas manifestaciones en nuestro entorno social.

Procedimiento metodológico para la utilización de una técnica

1.- Motivación inicial.

2.- Ejecución:

- Técnicas Auditivas: ¿Qué escuchamos?
- Técnicas Visuales: ¿Qué vemos?
- Técnicas Gráficas: ¿Qué leemos o apreciamos?
- Técnicas Vocales: ¿Qué decimos?
- Técnicas Vivenciales: ¿Qué sentimos?

3.- Reforzamiento:

- ¿Qué pensamos sobre los elementos escuchados, vistos, leídos, apreciados, dichos o vividos (sentidos)?

4.- Vinculación con la vida:

- ¿Qué relación tiene esto con la realidad?
- ¿Cómo se manifiesta en nuestro barrio, ciudad o país?

5.- Sistematización y Generalización:

- ¿Qué conclusión podemos sacar?
- ¿Cómo resumimos lo discutido?

- ¿Qué aprendimos?

Ludoteca

Durante el proceso se generó un espacio de expresión lúdico-creativa; denominado ludoteca, un centro abierto donde los niños tengan la posibilidad de interactuar con otros pares de su misma edad, que tengan acceso a juguetes que estimulan la expresión imaginativa y la creatividad y desarrollando habilidades y destrezas de manera libre, espontánea y divertida.

De esta manera se concibe el juego y sus espacios como una estrategia didáctica que favorece y optimiza el desarrollo integral de los niños y adultos, debido a que en su experiencia el individuo construye conocimiento de forma significativa, recuperando cultura que es transmitida a través de los juegos tradicionales y utilizando sus posibilidades de acción incluyendo los distintos aspectos perceptivo-motrices, cognitivos, afectivos y relacionales.

El impulso lúdico es fuente de vida, es por esto que consideramos importante abrir un espacio lúdico en donde los niños, padre de familia, maestros se involucren en la construcción, compartan tiempos de juego y desarrollen destrezas y nuevos aprendizajes de forma divertida y placentera.

Los principales objetivos que desde sus inicios se pretende conseguir a través de la participación de los niños en la institución investigada.

- Favorecer el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo-social y de la personalidad de los niños/as a través del juego, los juguetes y las actividades lúdicas adecuadas a cada edad.

- Proporcionar a los niños un espacio especializado en el juego y los juguetes, donde aprender jugando, divertirse y desarrollar su imaginación y creatividad junto a su grupo de iguales.
- Facilitar la integración y el desarrollo de los niños con necesidades educativas especiales y con alto riesgo de marginación social a través del juego, ya que éste es un elemento integrador que consigue que éstos adquieran rutinas, normas simples, valores sociales y de convivencia.
- Afianzar los conocimientos académicos básicos que van adquiriendo en la escuela por medio de una metodología lúdica.

Actividad Lúdica en los niños

El arte

El arte para los niños significa un medio de expresión que realizan naturalmente y en forma de juego en el que vuelcan sus experiencias, emociones y vivencias. Muchas veces descubriremos que el niño se expresa gráficamente con más claridad que en forma verbal siendo una actividad de la que disfrutan enormemente.

Consideraremos el juego como aquel conjunto de operaciones coexistentes y de interacción en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía.

Esta conducta, para su realización, necesita del más alto grado de libertad interna y externa con respecto a la persona o grupo que la ejecute.

Elvira Martínez y Juan Delgado en su libro “El origen de la expresión” analizan el significado de la expresión plástica en el niño desde tres aspectos:

Un **medio** de expresión y comunicación de sus vivencias, un lenguaje del pensamiento.

La expresión se vincula a su desarrollo y a su cambio. Por medio del dibujo el niño cuenta, informa sus impresiones de los objetos a veces de forma más clara que verbalmente.

Un **proceso** en el que toma diversos elementos de la experiencia y les otorga un nuevo significado y los transforma. Entonces cada experiencia significativa le aportará nuevos datos que serán vivenciados. Estas experiencias irán modificando sus esquemas y enriqueciéndolos. Es aquí donde el arte interviene para contribuir al desarrollo, ya que se producirá aprendizaje en la interacción del niño y el ambiente.

Una **actividad lúdica** donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones, y el pensamiento.

Analizados estos aspectos se puede comprender porqué el arte o la expresión artística se convierten en una actividad con un rol potencial en la educación de los niños.

Sin embargo a partir de las significaciones y lo que representa la expresión infantil, como padres y docentes es necesario tener en cuenta las distintas evoluciones o etapas de la expresión y evolución del niño.

Se coincide en llamar la Etapa del Garabato la que comprende aproximadamente de los dos a los cuatro años. Si tenemos en cuenta que la manifestación artística se nutre de la percepción consideraremos que la expresión comienza cuando el niño empieza a explorar su mundo por sus medios: tocar, morder, chupar, escuchar, mirar. Y continuará cuando realice su primer registro en un piso, pared o papel.

Investigaciones realizadas por autores como Lowenfeld y Brittain profundizan sobre el desarrollo de la expresión infantil, definiendo dentro de la etapa del garabato según la edad y la motivación del niño “el garabato desordenado”, “el garabato controlado” y por último “el garabato con nombre”.

Es durante esta etapa donde los gráficos que realice el niño tienen que ver con sus movimientos corporales. La expresión plástica se convierte en una actividad kinestésica que disfruta por el hecho de realizarla y moverse.

A los cuatro años hasta aproximadamente los seis transcurre la etapa preesquemática, en la cual el niño comienza a crear formas, consciente. Trata de establecer relaciones con lo que intenta dibujar.

Es importante tener en cuenta que la producción gráfica del niño no puede desvincularse del proceso de percepción. Nos nutrimos de los que vemos, miramos, tocamos, escuchamos, aprendemos, modificamos, sentimos, vivimos.

2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE

FORMACION INTEGRAL

Formación Integral

Consiste en coordinar actividades de tipo cultural, deportivo, recreativa, de orientación y formación para el trabajo dirigido a niños, jóvenes y adultos.

La formación integral abarca las áreas de formación: humana, espiritual, intelectual y apostólica.

La formación integral parte de la idea de desarrollar, equilibrada y armónicamente, diversas dimensiones del sujeto que lo lleven a formarse en lo intelectual, lo humano, lo social y lo profesional.

Es decir, se deberá propiciar que los estudiantes desarrollen procesos educativos informativos y formativos. Los primeros darán cuenta de marcos culturales, académicos y disciplinarios, que en el caso de la educación superior se traducen en los elementos teórico-conceptuales y metodológicos que rodean a un objeto disciplinar. Los formativos, se refieren al desarrollo de habilidades y a la integración de valores expresados en actitudes.

En la práctica educativa común, el término habilidad es usado para denotar el potencial que un individuo tiene para adquirir y manejar nuevos conocimientos o destrezas.

Las actitudes se pueden definir como una forma de predisposición relativamente estable de conducta que nos hace reaccionar ante determinados objetos, situaciones o conocimientos, de una manera concreta. Algunas actitudes son básicas y comunes a todos los individuos y

a distintas etapas de su desarrollo, mientras que otras son diferenciadas dependiendo del nivel educativo y del contexto en el que se desenvuelvan.

Los valores son entes abstractos que las personas consideran vitales para ellas y que se encuentran muy influenciados por la propia sociedad; definen juicios y actitudes, se refieren a lo que el individuo aprecia y reconoce, rechaza o desecha.

El valor, de cierta forma, es el hilo conductor que califica y da sentido a una actitud. Los valores son la parte que mueve a las decisiones y actividades en el ámbito de la educación, sirven para guiar las metas y procedimientos de aprendizaje.

El nuevo modelo propone que el énfasis curricular recaiga sobre la formación de los estudiantes, y no sobre una información enciclopedista, ya que un alumno bien formado cuenta con las actitudes y herramientas para el constante auto-aprendizaje a través de las bases que ha creado al educarse de una manera integral.

Fines de la formación integral

Los fines sobre los que girará la Formación Integral abarcan lo intelectual, lo humano, lo social y lo profesional. Cada uno de éstos atiende los siguientes aspectos:

Formación intelectual.

Este tipo de formación tiende a fomentar en los estudiantes el pensamiento lógico, crítico y creativo necesario para el desarrollo de conocimientos, sobre todo aquellos de carácter teórico que circulan de manera privilegiada en el ámbito universitario; así como a propiciar una actitud de aprendizaje permanente que permita la autoformación. Un alumno formado de esta

manera, desarrolla la habilidad para razonar, analizar, argumentar, inducir, deducir y otras, que le permiten la generación y adquisición de nuevos conocimientos y la solución de problemas.

Formación humana.

La formación humana es un componente indispensable de la formación integral y se relaciona con el desarrollo de actitudes y la integración de valores que influyen en el crecimiento personal y social del ser humano como individuo. La formación humana debe abordar al sujeto en sus dimensiones emocional, espiritual y corporal.

Formación moral y ética

En vista del incremento alarmante de la delincuencia juvenil, el interés por el estudio de sus causas, los correctivos y su prevención se han convertido en un punto de interés psicológico y sociológico.

En un principio se limitó solo a la edad adolescente no se considera a los niños "delincuentes juveniles" por mucho más que su conducta se desvíe de las normas aprobadas socialmente.

En los últimos 20 años, los estudios del desarrollo normal se han visto estimulados por las investigaciones que se han realizado sobre patrones predecibles del desarrollo moral durante la niñez.

Los trabajos de los Glueck en la Universidad de Harvard, para determinar a que se debe la delincuencia juvenil muestran dos descubrimientos importantes:

1. La delincuencia juvenil es una continuación de un patrón de conducta antisocial que tiene su origen en la niñez. Ya a los 2 ó 3 años es posible detectar si un niño será delincuente.

2. Existe una relación estrecha entre la delincuencia juvenil y el ambiente, sobre todo el del hogar.

Formación social. Fortalece los valores y las actitudes que le permiten al sujeto relacionarse y convivir con otros. Desde esta perspectiva se propicia la sensibilización, el reconocimiento y la correcta ubicación de las diversas problemáticas sociales; se fortalece el trabajo en equipo, el respeto por las opiniones que difieren de la suya y el respeto hacia la diversidad cultural.

Formación profesional. Este desarrollo está orientado hacia la generación de conocimientos, habilidades y actitudes encaminados al saber hacer de la profesión. La formación profesional incluye tanto una ética de la disciplina en su ejercicio como los nuevos saberes que favorezcan la inserción de los egresados en condiciones favorables en la situación actual del mundo del trabajo.

El arte como parte de la formación integral

Dar un curso de artes plásticas para niños y adultos no siempre es fácil, pero sabiendo un poco de pedagogía, técnicas adecuadas para cada edad y mucho sentido común podemos salir a flote. Hace poco más de quince años ofrecimos un taller de capacitación para la enseñanza de las artes plásticas a un grupo de maestros en una escuela primaria particular; fue una verdadera aventura para nosotros pues nunca habíamos trabajado con adultos, así que decidimos dar el curso casi como lo hacíamos con los niños y además, explicamos los fundamentos teóricos.

El resultado fue muy gratificante, los maestros quedaron muy motivados al final y prometieron impartir en la escuela un taller infantil de artes plásticas todos los viernes.

¿Cómo se puede lograr desbloquear una mente adulta que durante muchos años se ha negado y le han negado la posibilidad de trabajar en las artes plásticas? La resistencia casi natural a cambiar los miedos a dibujar, los miedos a ensuciarse con pintura, el temor al ridículo, el desinterés por el dibujo y el arte, etc., son asuntos complicados, muy difíciles de superar.

Pero con un poco de trabajo bien llevado, en el sitio apropiado y con los materiales necesarios, podemos lograr resultados rápidamente. Podemos también trabajar con un grupo de niños y adultos, todo se puede, sólo debemos saber cómo.

El libro en la formación integral del niño

Nada Mejor que el día del libro para apoyar tan noble y significativo fin. Por eso en la actualidad, y a pesar de los años transcurridos, es natural que nuestro objetivo continúe siendo el mismo, para lo cual disponemos de muchos más medios a nuestro alcance para conseguirlo. Mantenemos, para ello, un aliado siempre fiel que no es ni más ni menos que: EL LIBRO, en todas sus variantes (texto, lectura, recortable, fungible, etc).

La lectura como fuente de placer, de conocimiento, activadora de la imaginación, de la creatividad, como ayuda para alcanzar una mejor formación, una completa formación, no solo como base de conocimientos, sino también de valores, de desarrollo personal, ha sido y será siempre el mejor apoyo de un docente. Bien es cierto que hoy en día contamos con otros “medios” que, a la par que forman, alejan a nuestros alumnos de los libros (vídeo-juego, consolas, ordenadores, móviles).

También quisimos hacer un homenaje a los cuentos: sí a los cuentos de siempre, los que cuentan los abuelos a los padres y estos a sus hijos, éstos que no queremos que se pierdan o sean sustituidos por un vídeo o una película.

Gracias, sobre todo, por haber colaborado en una iniciativa que pretende evitar el olvido e incluso la desaparición de una de nuestras mejores armas didácticas y riquezas culturales: LOS LIBROS.

Aportes desde la Educación Infantil

Los primeros años de vida son cruciales para el desarrollo de un ser humano. Respecto de los procesos involucrados en el desarrollo, existen diversas posiciones, dependiendo de qué actor observa el fenómeno y desde qué ciencia se hace.

Es así, que desde el sentido común, el desarrollo de los niños y niñas, aparece como un proceso natural, que estaría determinado en la especie y por ende las influencias ambientales tendrían sólo un rol subsidiario. Todos los niños/as aprenderán a controlar esfínteres, a hablar, irán al colegio y en él aprenderán a leer, etc. Otras posiciones, si bien reconocen la existencia de un sustrato biológico en el desarrollo, también consideran la importancia del ambiente, especialmente de la acción educativa intencionada respecto de las posibilidades de potenciación y enriquecimiento de aquello biológicamente determinado.

Ha sido desde esta segunda posición desde la cual se ha formado habitualmente a los educadores, sin embargo, la ciencia desde la cual se ha observado y comprendido el proceso de desarrollo ha sido centralmente la psicología evolutiva, considerándose escasamente el aporte de otras Ciencias. Por ejemplo, son escasos los contenidos que los educadores manejan respecto de: relación entre salud nutrición y desarrollo o, desarrollo, y contexto cultural o, la relación entre el momento histórico en el cual estos procesos evolutivos se dan, etc.

A esta comprensión del niño/a desde sólo una disciplina se le agrega una visión eminentemente teórica, generando en los docentes la idea que existiría sólo un tipo de niñez, y por ello que viviría procesos similares en edades más o menos homogéneas;

- a) cualquiera sea su país de origen,
- b) el momento histórico en el cual el niño/ a se desarrolla,
- c) las experiencias educativas que ha vivido,
- d) el nivel socio-económico de sus familias o
- e) el sexo al cual pertenece.

Este modo de comprender al niño/a lleva inevitablemente al docente a trabajar desde un diagnóstico de “niño ideal”, que por una parte difícilmente existe y que por otra cierra la mirada respecto de la heterogeneidad con la cual trabajará, “el niño o niña real”.

En este marco, a través de este documento pretendemos aportar sucintamente a la comprensión de los primeros años de vida y en ese contexto el rol que la educación infantil puede jugar en ellos. Así mismo, pretendemos avanzar más allá de una reflexión, entregando algunos principios pedagógicos que aportarían a sustentar un currículo que favorezca el desarrollo pleno de niñas y niños.

Ello porque en definitiva para quienes somos educadoras/ es, para quienes trabajamos con los más pequeños, aportar a la niñez latinoamericana es el sentido que mueve a nuestro ser profesional. Porque como decía la maestra y poeta Gabriela Mistral, el niño se llama hoy y él no puede esperar.

El Niño, Niña y su Desarrollo

Los conceptos de niñez, juventud y adultez, desde una perspectiva área, son fáciles de determinar y existe un consenso en el Occidente respecto de su

definición. La UNICEF, organismo de las Naciones Unidas especializado en la infancia, utiliza el concepto para referirse a los menores de 18 años.

Desde una perspectiva biológica la niñez y la adultez son distintas. Sin embargo estas diferencias estarán socialmente dadas por las concepciones que existan respecto de ellos, por los desafíos que se le planteen, por las tareas que se espera cumplan, por los comportamientos que se supone deben tener, entre otros. Además estas concepciones tendrán diferencias, muchas veces sustantivas de sociedad en sociedad, en determinados momentos históricos, y según sea el grupo cultural.

“La infancia es socio culturalmente variable, lo que equivale a decir que no existe una naturaleza infantil en el sentido de un sustrato biológicamente fijo y determinante de formaciones socioculturales. Se dan en verdad ciertas invariantes en la niñez, pero el aspecto específico que ella toma en una sociedad dada está condicionada por las características propias de esa sociedad”.

Si bien desde una perspectiva biológica y psicológica, la niñez, la juventud o la infancia tendría ciertas características que no dependen de convenciones sociales y existirían procesos de desarrollo más o menos homogéneos. Desde una perspectiva sociológica y antropológica cambian sustantivamente de una sociedad a otra y de una cultura a otra y más aún, dentro de la misma sociedad o cultura cambia también dependiendo de variables históricas, lo que lleva a que aquellos procesos de desarrollo más o menos homogéneos para la totalidad de la infancia, tengan variaciones sustantivas.

La distinción entre infancia y adultez existe en todas las sociedades, generándose incluso momentos especiales, “ritos de pasaje” que hacen explícito a través de un acto social el paso de una a otra etapa, sin embargo su caracterización y exigencias tampoco son homogéneas.

En la cultura Occidental, la niñez como construcción cultural sólo surge alrededor del siglo XVIII, consolidándose posteriormente. Anterior a ello, la alta mortalidad infantil, hacía que los adultos estuviesen preparados para la muerte de sus hijos, así mismo, la fragilidad de los menores hacía que estos tuviesen un escaso valor en términos económicos, dado que no podían aportar recurso a la familia porque el tipo de trabajo no era adecuado a su edad. Es en esta misma época que surge “el amor maternal”, como construcción social, previa a ello, en general las madres no manifestaban dicho amor como un instinto, tal es así por ejemplo que:

“En 1780 sólo 1000 de los 21.000 bebés nacidos cada año en París eran amamantados por sus madres. Otros mil recién nacidos, los niños de las familias privilegiadas, eran amamantados por nodrizas fuera de París. Muchos morían ante lo que hoy consideraríamos indiferencia de los padres, quienes frecuentemente ignoraban el paradero de sus hijos”(Ochoa.1983.Op. cit. Pág: 5)

La inexistencia de una concepción social de Infancia, de niñez o de juventud explica que previo al siglo XVIII, la educación fuese igual para niños y adultos, que no existiese distinción por edades en los juegos o diversiones, que no hubiese inhibiciones de tipo sexual, o gran preocupación respecto de la muerte frente a los menores. El concepto de ingenuidad de los niños y niñas tampoco existía. Y, la preocupación por el desarrollo infantil, sus etapas y necesidades no estaba presente como preocupación en los padres o en los educadores.

Detengámonos nuevamente en escuchar la voz de un antiguo educador, de Ferriere y su reacción frente a la concepción de niño/ a existente en la época, su correlato en una forma de educar y la inexistencia de una concepción de desarrollo de acuerdo a la edad: “El niño ama la naturaleza: se le amontona en salas cerradas; quiere jugar: se le hace trabajar; quiere que su actividad sirva para algo: se hace de modo que su actividad no tenga

fin alguno; quiere moverse: se le obliga a mantenerse inmóvil; quiere manipular objetos: se le pone en contacto con las ideas; quiere servirse de sus manos: no se pone en juego más que su cerebro; quiere hablar: se le impone el silencio; quiere razonar: se le hace memorizar; quiere buscar por sí mismo la ciencia: se le sirve hecha; quisiera seguir su fantasía: se le doblega bajo el yugo del adulto; quisiera entusiasmarse: se inventan los castigos; quisiera servir libremente: se le enseña a obedecer pasivamente.

2.5. HIPÓTESIS

Las Estrategias Lúdicas influyen positivamente en la Formación Integral de los niños/as del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews” de la parroquia Pishilata, cantón Ambato.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

- VARIABLE INDEPENDIENTE

Estrategias Lúdicas

- VARIABLE DEPENDIENTE

Formación Integral

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo investigativo tiene un enfoque cualitativo porque privilegia la interpretación, comprensión, y explicación de la incidencia del juego infantil en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

Busca plantear soluciones creativas para el bienestar de los niños y niñas del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews” en la parroquia Pishilata del cantón Ambato y sus interrelaciones.

Es cuantitativo porque busca aplicar los hechos con datos numéricos, orienta a la aplicación de hipótesis la misma que deberá ser comparada a través de la recolección de información, tabulación de datos representados en cuadros estadísticos y conclusiones. Estas actividades permitirán concretar su validación y efectividad a lo largo de la investigación, obteniéndose logros positivos en casi la totalidad de los niños y niñas.

NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

De Campo

El presente trabajo de investigación aplica acción de campo al desarrollarse en el Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”, parroquia Pishilata del cantón Ambato, lugar en el que sucede el problema a investigar, Tomando contacto con la realidad para obtener la información requerida y de acuerdo a los objetivos planteados.

Bibliográfico

Porque su propósito fundamental es ampliar y profundizar diferentes teorías así fuentes primarias como documentos y fuentes secundarias como libros, periódicos e Internet existentes respecto al tema.

Luego de esta investigación se logró despejar dudas y conocer nuevas estrategias para aplicarlas adecuadamente en la educación de los niños y niñas.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Revisando el lugar de los hechos nos permite determinar la población o el universo de estudio en su totalidad a elementos de investigación, la misma que está integrada por los niños, docentes, y padres de familia del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews” llegando a un número pequeño del total de la población, por lo que no amerita sacar una muestra para la investigación.

N=82

3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE – ESTRATEGIAS LÚDICAS

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS, INSTRUMENTOS
Las Estrategias Lúdicas, son una necesidad básica a través de las cuales el niño expresa su manera de ver el mundo que lo rodea, de transformarlo e integrarse a él, desarrollar sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, sus habilidades sociales, logrando el conocimiento que necesitan de manera significativa con los desafíos que encuentran en la institución educativa.	Expresar Desarrollo	Manifiestar, dar a conocer, desarrollar Físico, emocional. intelectual	¿Permite que su hijo juegue libremente? SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> ¿Juega su hijo durante el tiempo libre? SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> ¿Le brinda tiempo a su hijo para jugar? SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> ¿Piensa que es importante que su hijo juegue para su desarrollo? SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	Encuestas mediante un cuestionario dirigido a los padres de familia Ficha de observación Técnicas de socialización

Cuadro No. 2

VARIABLE DEPENDIENTE – FORMACIÓN INTEGRAL

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS, INSTRUMENTOS
<p>Formación Integral es un proceso complejo de construcción basado en el conocimiento previo del alumno, proceso que no solo se trata de transmitir información sino que también de lograr que sus integrantes se incorporen y actúen en la realidad desarrollando sus habilidades.</p>	<p>APRENDIZAJE</p> <p>ENSEÑANZA</p> <p>CONSTRUIR</p>	<p>Por descubrimiento:</p> <p>DIALÉCTICO</p> <p>CRÍTICO</p> <p>REFLEXIVO</p> <p>ORIENTAR</p> <p>ESTIMULAR</p> <p>ANÁLISIS</p> <p>SÍNTESIS</p> <p>COMPARACIONES</p>	<p>¿Utiliza diariamente el juego como recurso en el proceso de enseñanza - aprendizaje?</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p> <p>¿Cree usted que el juego estimula en el niño para su formación integral?</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p>	<p>Encuestas mediante un cuestionario dirigido a los docentes</p>

Cuadro No.3

3.4. PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2. ¿De qué personas?	De los niños/as, educadores y padres de familia.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Indicadores y operacionalización de variables.
4. ¿Quién?	Investigadora Hilda Flores
5. ¿Cuándo?	Noviembre 2009 – Marzo 2010
6. ¿Dónde?	Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Cuestionario estructurado
10. ¿En que condiciones?	Investigación (Seminario)

Cuadro No. 4

3.5. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Con la recopilación de datos a través de la entrevista o encuesta a los niños/as, educadores y padres de familia, se analizará y procesará la información de la siguiente manera:

- Revisión Crítica de la información recogida es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria incompleta.
- Selección de la recolección en casos individuales para conseguir faltas de contestación

- Tabulación de cuadros según variables de cada hipótesis; estudio estadístico para representación de resultados.
- Presentaciones gráficas
- En la presente investigación se utilizará los gráficos en pasteles, de acuerdo a los porcentajes calculados.
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos y la hipótesis.
- Comprobación de hipótesis con el estadístico de chi-cuadrado.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 TEMA: ENCUESTA

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

1. ¿Juegas libremente en la escuela?

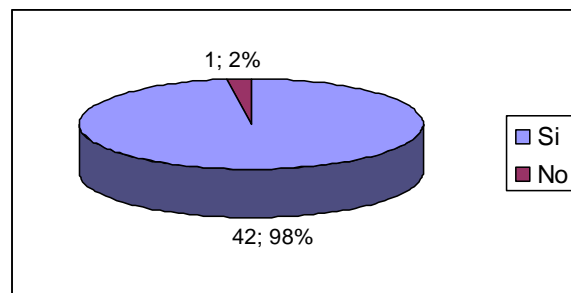
Tabla Nº 1

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	98%
No	1	2%
Total	43	100%

Fuente: Niños y niñas del Liceo Cristiano "John Nevis Andrews"

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 1



Análisis: Niños/as que corresponden al 98% manifiestan que juegan libremente, mientras que 1, que corresponde al 2% indica que no juega libremente.

Interpretación: Luego de haber realizado la evaluación respectiva los niños/as, se observó resultados, que en su mayoría, ellos juegan libremente en su escuela y ello les da seguridad disfrutando de sus espacio.

2. ¿Te gusta tener tiempo libre para jugar?

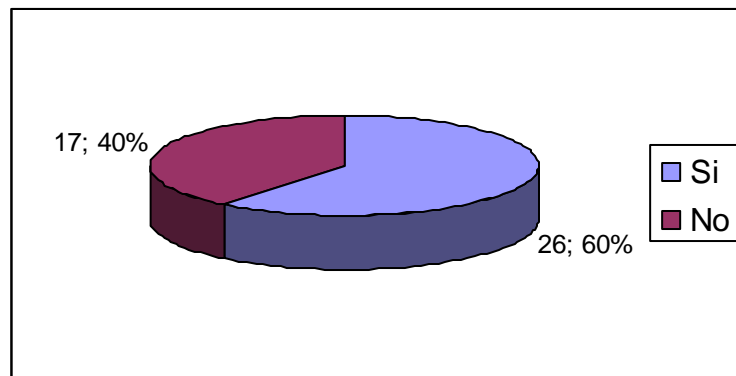
Tabla Nº 2

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	60%
No	17	40%
Total	43	100%

Fuente: Niños y niñas del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 2



Análisis: De la pregunta, el 60% indica que los niños/as les gusta tener tiempo libre para jugar mientras que el 40% no le gusta

Interpretación: La mayor parte de los niños/as manifiesta que le gustan los juegos.

3. ¿Juegas con tus padres?

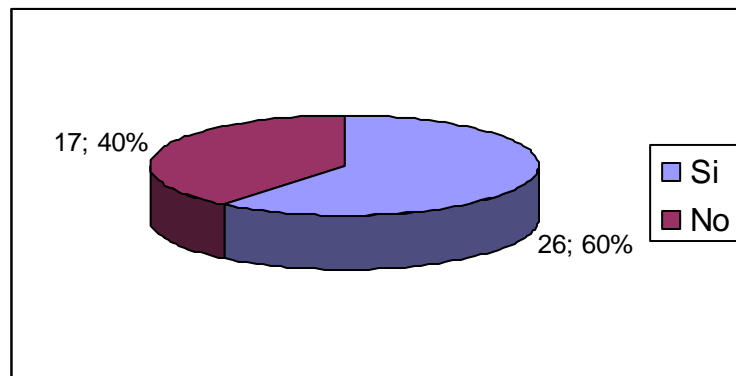
Tabla Nº 3

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	60%
No	17	40%
Total	43	100%

Fuente: Niños y niñas del Liceo Cristiano "John Nevis Andrews"

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 3



Análisis: El 60% de los niños/as juega con sus padres mientras que el 40% manifiesta que no.

Interpretación: Se puede decir que la mayor parte de los niños/as no interactúa con sus padres en el hogar

4. ¿Se te es más fácil aprender jugando?

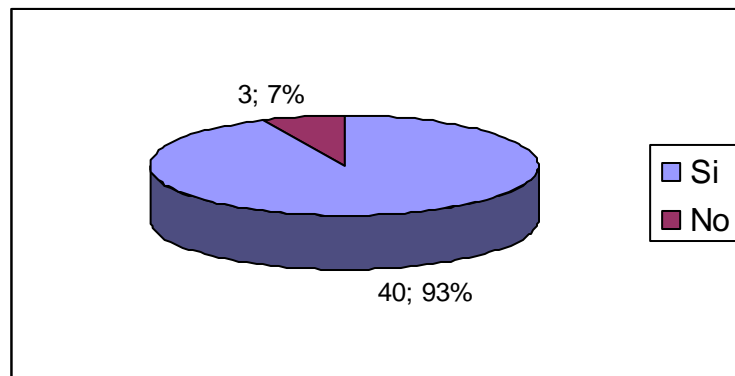
Tabla Nº 4

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	93%
No	3	7%
Total	43	100%

Fuente: Niños y niñas del Liceo Cristiano "John Nevis Andrews"

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 4



Análisis: El 93% de los niños/as manifiesta que le gusta aprender jugando mientras que el 7% no le gusta

Interpretación: A la mayor parte de los niños/as si le gusta el uso de las estrategias lúdicas, lo cual ayuda a obtener un mejor desarrollo integral de los niños.

5. ¿Compartes con tus hermanos los juegos?

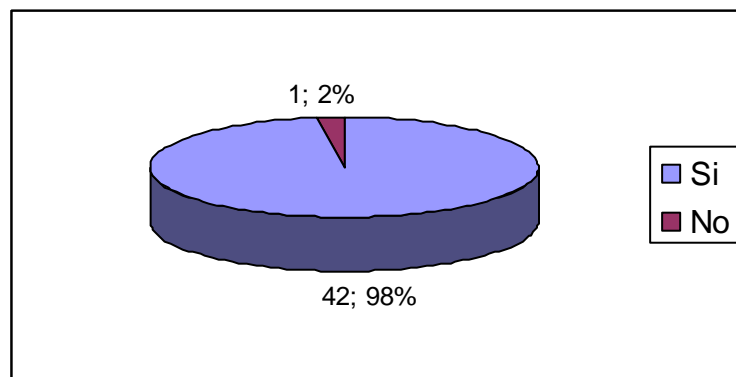
Tabla Nº 5

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	98%
No	1	2%
Total	43	100%

Fuente: Niños y niñas del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 5



Análisis: El 98% de los niños/as encuestados comparte sus juegos con sus hermanos, mientras que el otro 2% no lo hace.

Interpretación: El mayor porcentaje de los niños/as comparte juegos con sus hermanos, lo cual ayuda a desarrollar más sus conocimientos.

6. ¿Los fines de semana te gusta salir al parque?

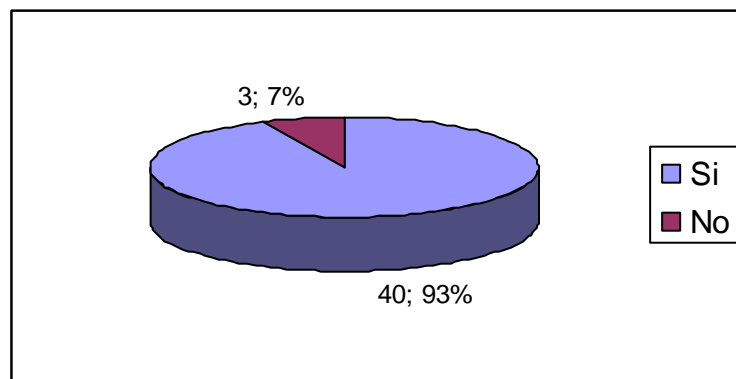
Tabla Nº 6

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	93%
No	3	7%
Total	43	100%

Fuente: Niños y niñas del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 6



Análisis: A un 93% de los niños/as encuestados le gusta salir al parque, mientras que al 7% no le gusta.

Interpretación: Se puede decir que a los niños/as en un 93%, si les gusta salir y compartir con los demás.

7. ¿Te gusta compartir tus juguetes con los demás?

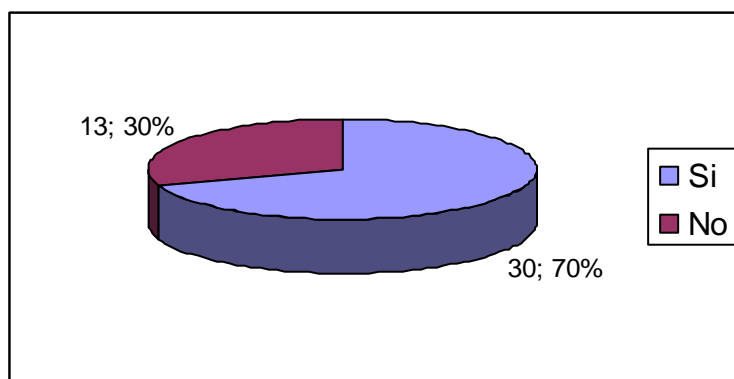
Tabla Nº 7

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	70%
No	13	30%
Total	43	100%

Fuente: Niños y niñas del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 7



Análisis: Al 70% de los niños/as encuestados si les gusta compartir sus juguetes, mientras que al 30% no.

Interpretación: La mayor parte de los niños/as encuestados no son egoístas con sus juguetes y les agrada compartir con los demás.

8. ¿Te gustaría que por medio del juego tus clases sean motivadoras?

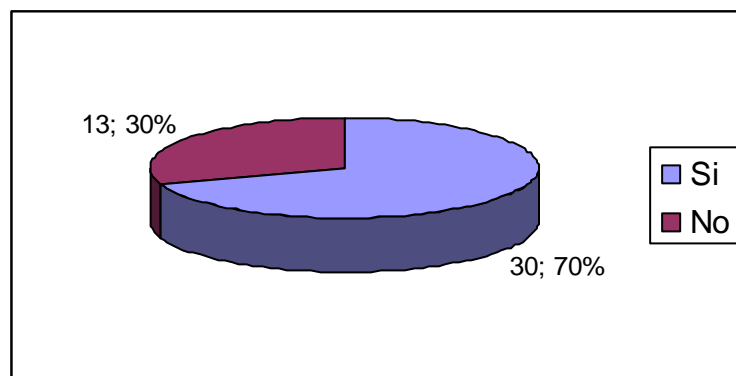
Tabla Nº 8

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	70%
No	13	30%
Total	43	100%

Fuente: Niños y niñas del Liceo Cristiano "John Nevis Andrews"

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 8



Análisis: A un 70% de los niños/as, si les gustaría jugar para motivarse en clase, pero a un 30% no.

Interpretación: A los niños/as si les gustaría que su maestra les motive en clases usando juegos.

9. ¿Crees que el juego motiva en el rendimiento escolar?

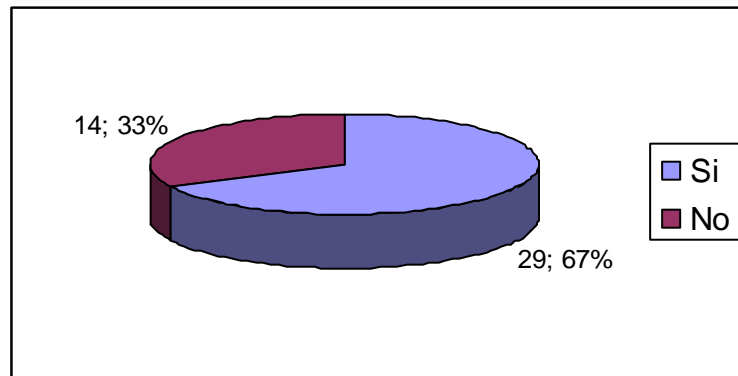
Tabla Nº 9

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	29	67%
No	14	33%
Total	43	100%

Fuente: Niños y niñas del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 9



Análisis: El 67% de los niños/as cree que los juegos motivan al rendimiento escolar, mientras que el 33% no lo cree.

Interpretación: En su mayoría los niños/as creen que si su profesora les enseña mediante juegos ellos aprenden más, aunque una parte importante de los niños cree que no.

10. ¿Imparte el juego tu profesora dentro del aula?

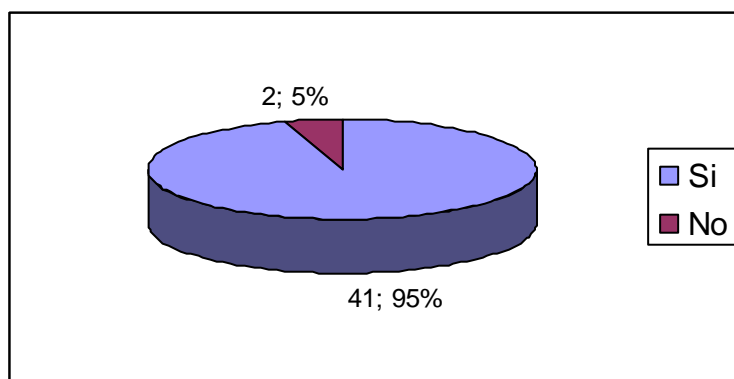
Tabla Nº 10

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	41	95%
No	2	5%
Total	43	100%

Fuente: Niños y niñas del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 10



Análisis: El 95% de los niños/as dice que su profesora si imparte el juego en el aula, mientras que el 5% dice que no.

Interpretación: La mayoría de los niños/as encuestados coinciden en que la profesora si imparte juegos dentro del aula.

ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Permite que su hijo juegue en lugares apropiados?

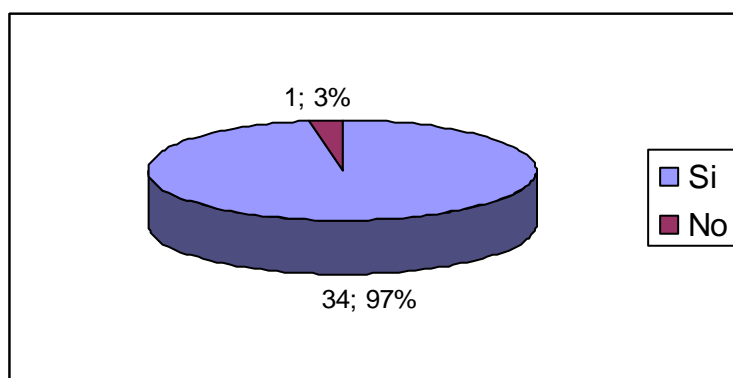
Tabla Nº 11

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	34	97%
No	1	3%
Total	35	100%

Fuente: Padres de Familia del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 11



Análisis: 34 padres de familia que representa el 97% del total de encuestados, indican que permiten jugar a sus hijos en lugares apropiados, y un padre, que corresponde al 3%, permite que su hijo juegue en lugares no apropiados.

Interpretación: En su mayoría los padres de familia, concuerdan que sus hijos deben jugar en lugares apropiados para su desarrollo.

2. ¿Juega su hijo durante el tiempo libre?

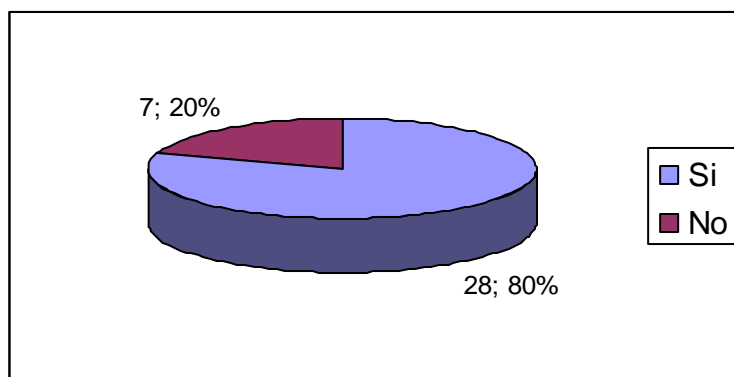
Tabla Nº 12

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	80%
No	7	20%
Total	35	100%

Fuente: Padres de Familia del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 12



Análisis: El 80% de los padres dice que su hijo si juega en el tiempo libre, mientras que un 20% dice que no.

Interpretación: La mayor parte de los padres dicen que sus hijos juegan en su tiempo libre, y sólo una mínima parte dice que no.

3. ¿Le brinda tiempo a su hijo para compartir jugando?

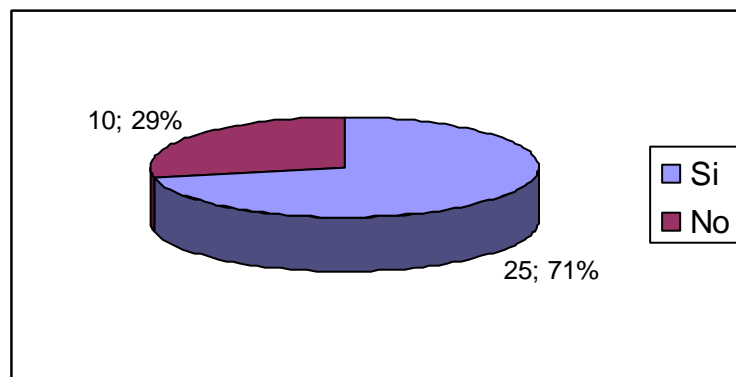
Tabla Nº 13

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	71%
No	10	29%
Total	35	100%

Fuente: Padres de Familia del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 13



Análisis: El 71% de los encuestados manifiesta que sí comparte juegos con sus hijos

Interpretación: La mayor parte de padres encuestados se puede decir que si le dedica tiempo para jugar con sus hijos, pero hay otros padres que no lo hacen.

4. ¿Piensa que es importante que su hijo juegue para su desarrollo?

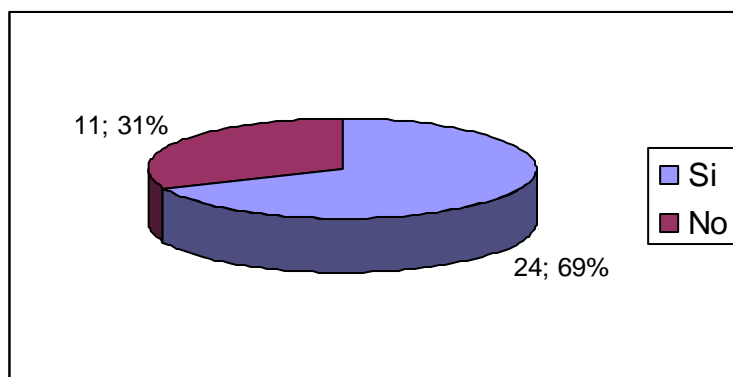
Tabla Nº 14

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	69%
No	11	31%
Total	35	100%

Fuente: Padres de Familia del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 14



Análisis: El 69% de los padres encuestados piensa que el juego ayuda en el desarrollo de los niños/as y el 31% piensa que no.

Interpretación: La mayor parte de los padres de familia piensan que es importante el juego para el desarrollo de los niños/as.

5. ¿Cree que mediante el juego su hijo aprende?

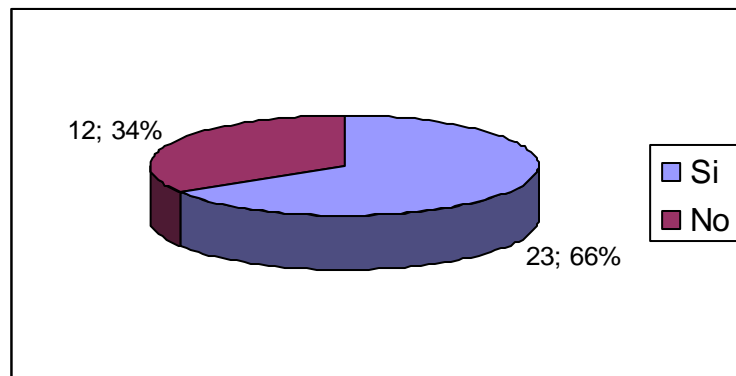
Tabla Nº 15

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	66%
No	12	34%
Total	35	100%

Fuente: Padres de Familia del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 15



Análisis: El 66% de los padres cree que el niño aprende mediante el juego, mientras que el 34% dice que no.

Interpretación: En su mayoría los padres encuestados creen que el juego y el aprendizaje están juntos pero una parte de los padres no lo cree así.

6. ¿Cree que el juego estimula seguridad en su hijo?

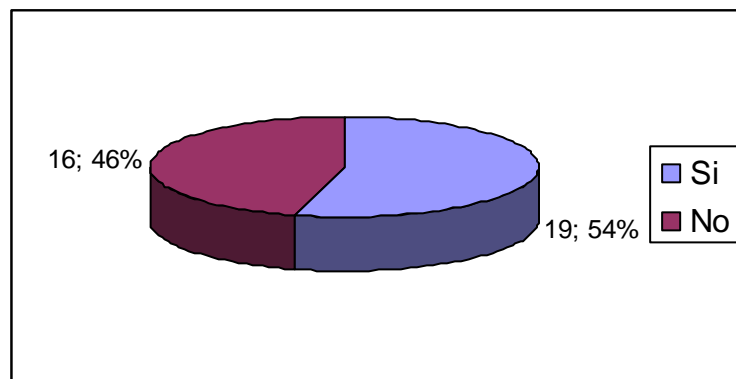
Tabla Nº 16

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	19	54%
No	16	46%
Total	35	100%

Fuente: Padres de Familia del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 16



Análisis: El 54% de los padres de familia encuestados cree que el juego da seguridad a sus hijos y el 46% no piensa así.

Interpretación: Las opiniones de los padres se encuentran divididas pero en su mayoría creen que el juego ayuda a la seguridad de sus hijos.

7. ¿Considera que el juego le ayuda a su hijo ha ser creativo?

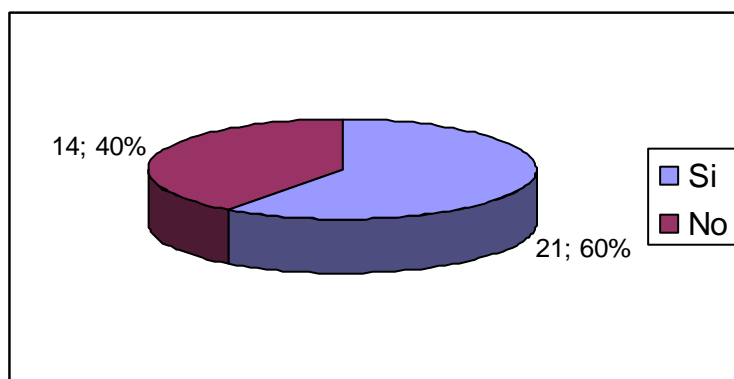
Tabla Nº 17

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	60%
No	14	40%
Total	35	100%

Fuente: Padres de Familia del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 17



Análisis: El 60% de los padres considera que el juego ayuda a la creatividad de su hijo y el 40% está en desacuerdo.

Interpretación: En su mayoría los padres dejan que sus hijos desarrollen su creatividad mediante el juego.

8. ¿Cree que el juego le ayuda a mejorar la creatividad de su hijo?

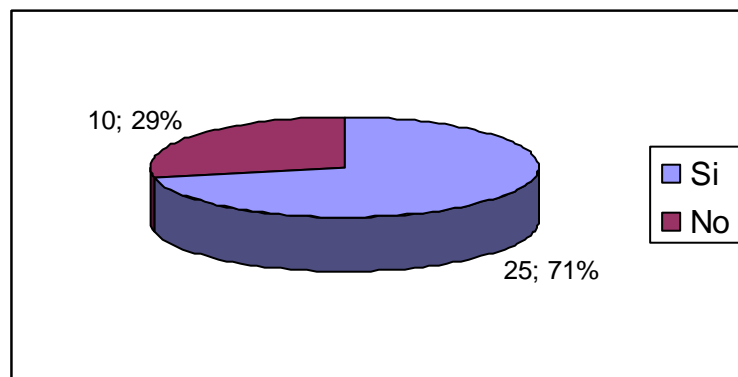
Tabla Nº 18

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	71
No	10	29
Total	35	100%

Fuente: Padres de Familia del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 18



Análisis: El 71% de los padres cree que el juego mejora las destrezas de sus hijos y el 29% cree que no.

Interpretación: De los padres encuestados creen que sus hijos mejoran sus destrezas mediante el desarrollo de los juegos.

9. ¿Permite que su hijo juegue libremente?

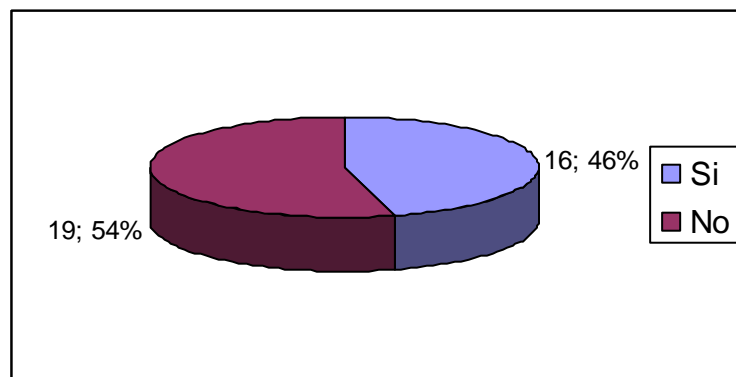
Tabla Nº 19

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	46
No	19	54
Total	35	100%

Fuente: Padres de Familia del Liceo Cristiano "John Nevis Andrews"

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 19



Análisis: El 46% de los padres deja que su hijo juegue libremente y el 54% no lo hace.

Interpretación: La mayor parte de los padres vigila el juego de sus hijos.

10. ¿Piensa que el juego permite mejorar el rendimiento, escolar de su hijo?

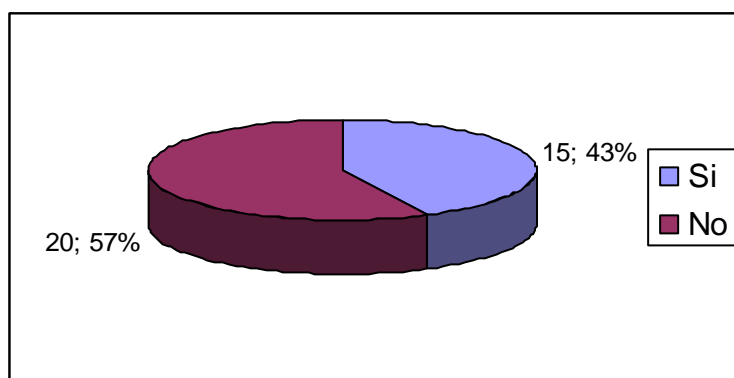
Tabla Nº 20

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	43
No	20	57
Total	35	100%

Fuente: Padres de Familia del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 20



Análisis: El 43% de los padres piensa que el juego permite mejorar el rendimiento de los niños/as y el 57% piensa que no.

Interpretación: Se piensa decir que los padres en su mayoría desconocen de la aplicación de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de sus hijos.

ENCUESTA DIRIGIDA A EDUCADORES

1. ¿Utiliza diariamente el juego como recurso en proceso enseñanza – aprendizaje?

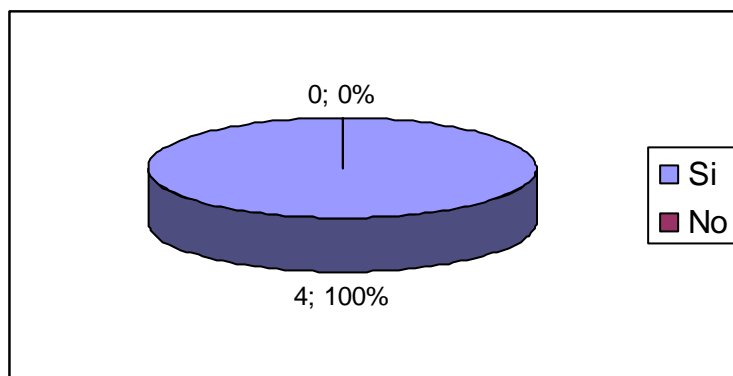
Tabla Nº 21

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Educadores del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 21



Análisis: El 100% de los educadores aplican las estrategias lúdicas con sus alumnos.

Interpretación: Los educadores en su totalidad aplican las estrategias lúdicas con sus niños/as, para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

2. ¿Cree que el juego estimula en el niño su formación integral?

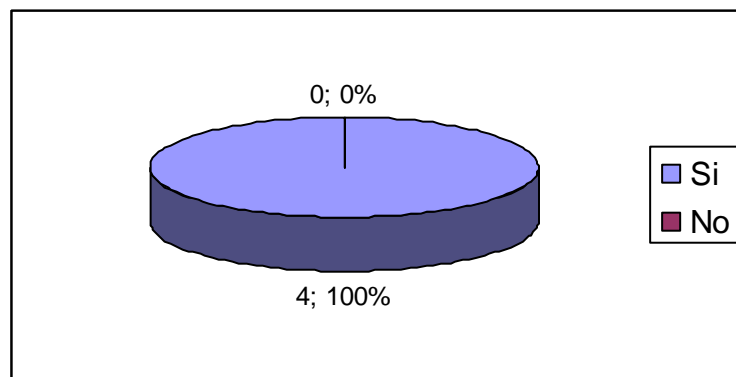
Gráfico Nº 22

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Educadores del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 22



Análisis: El 100% de los educadores cree que el juego estimula en el niño/a su formación integral.

Interpretación: Todos los educadores consideran que el juego es parte fundamental dentro del desarrollo integral de los niños.

3. ¿Emplea motivación diaria en los niños?

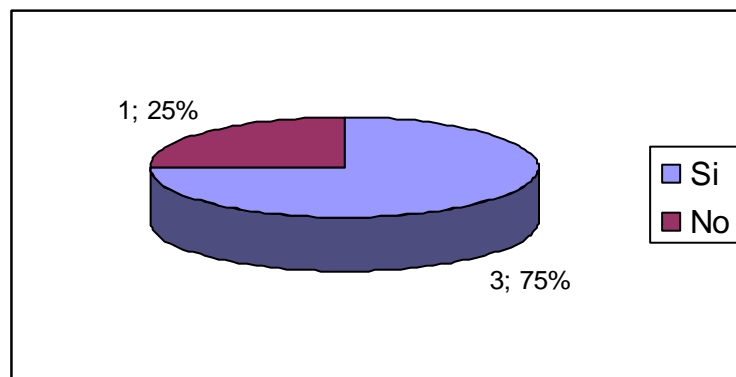
Gráfico Nº 23

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Educadores del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 23



Análisis: El 75% motiva diariamente a los niños/as mientras que el 25% no.

Interpretación: La mayor parte de los educadores considera que la motivación diaria estimula el aprendizaje.

4. ¿Cree que el niño aprende más a través del juego?

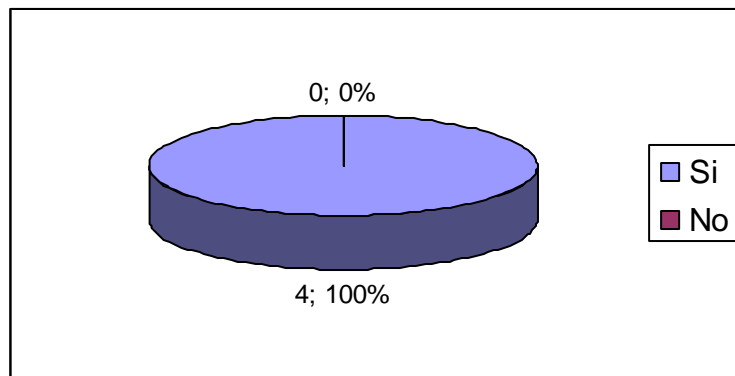
Tabla Nº 24

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Educadores del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 24



Análisis: El 100% de los educadores cree que el niño aprende más con el juego.

Interpretación: Los educadores en su totalidad aplican las estrategias lúdicas con sus estudiantes para obtener mejores resultados.

5. ¿El juego permite el desarrollo integral de los niños?

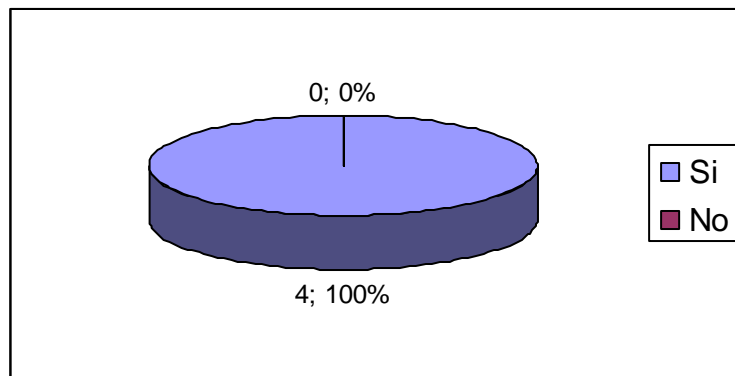
Tabla Nº 25

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Educadores del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 25



Análisis: El 100% cree que el juego ayuda al desarrollo integral

Interpretación: Todos los educadores piensan que el juego es parte del desarrollo integral de los niños/as.

6. ¿Utiliza el juego como medio para desarrollar la imaginación?

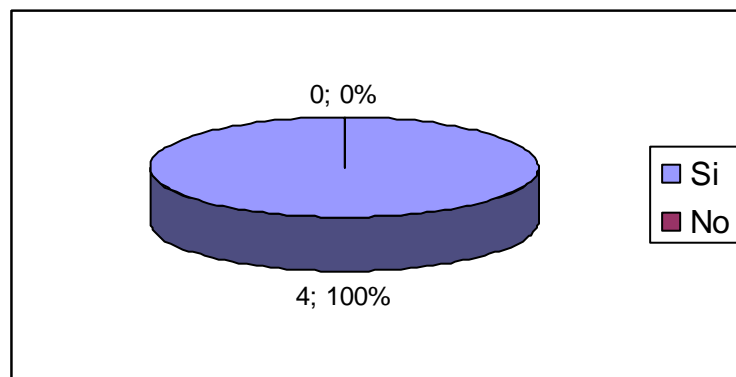
Tabla Nº 26

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Educadores del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 26



Análisis: El 100% de los educadores aplica el juego para desarrollar la imaginación.

Interpretación: Todos los educadores aplican el juego con niños/as para desarrollar su imaginación y fomentar su creatividad.

7. ¿Cree que las estrategias lúdicas le dan libertad a los niños/as?

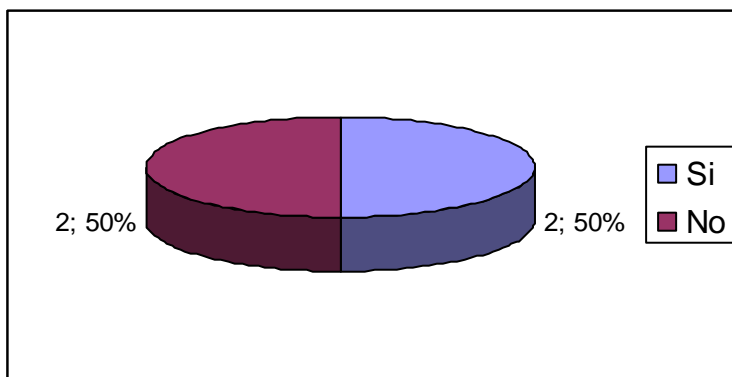
Tabla Nº 27

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	50%
No	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Educadores del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 27



Análisis: El 50% de los educadores creen que las estrategias lúdicas dan libertad a los niños/as.

Interpretación: El criterio de los educadores se encuentra dividido al creer que las estrategias lúdicas le dan libertad al niño/a.

8. ¿Realiza juegos lúdicos para desarrollar las destrezas?

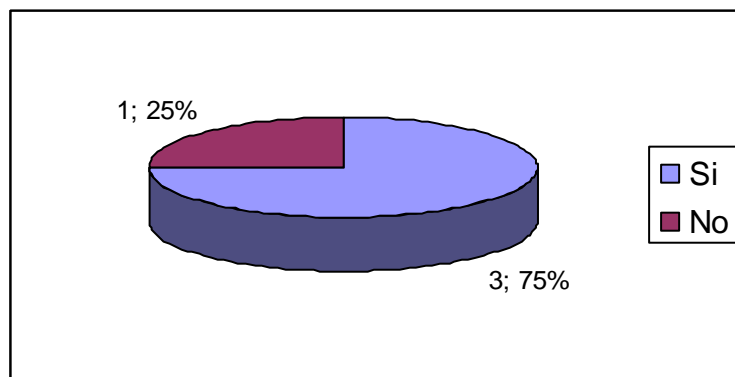
Tabla Nº 28

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Educadores del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 28



Análisis: El 75% de los educadores aplica juegos lúdicos en el desarrollo de destrezas mientras que el 25% no lo hace.

Interpretación: La mayor parte de los educadores aplican juegos lúdicos para ayudar a desarrollar destrezas en los niños/as.

9. ¿Cree usted que los niños comparten los juegos colectivos?

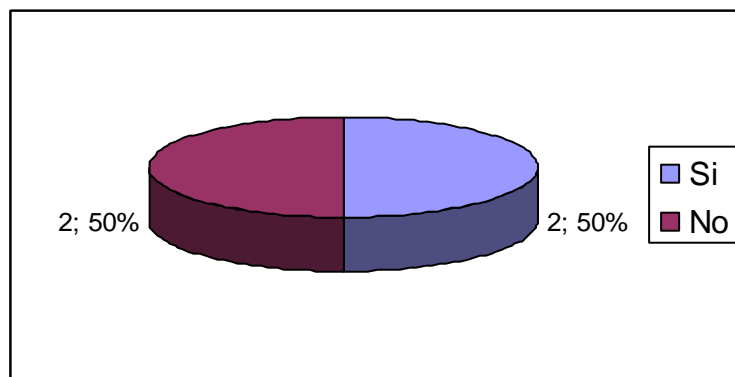
Tabla Nº 29

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	50%
No	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Educadores del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 29



Análisis: El 50% de los educadores opinan que los niños/as si comparten juegos colectivo.

Interpretación: El criterio de los educadores se encuentra dividido con respecto del juego colectivo del niño/a.

10. ¿Utiliza método, técnicas para desarrollar las Estrategias Lúdicas?

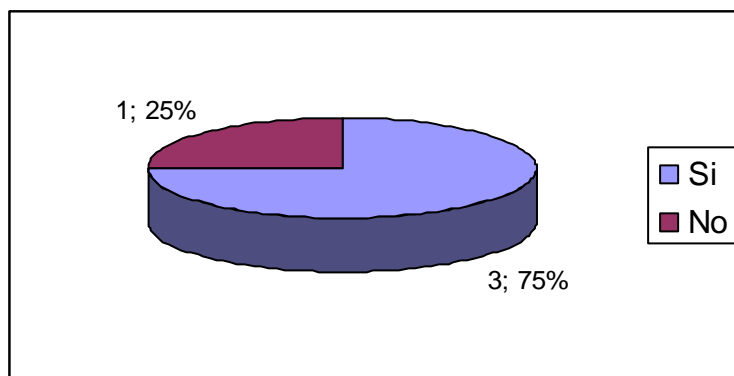
Tabla Nº 30

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Educadores del Liceo Cristiano “John Nevis Andrews”

Elaborado: Hilda Flores

Gráfico Nº 30



Análisis: El 75% de los educadores utiliza métodos y técnicas para desarrollar estrategias lúdicas y el 25% no lo hace.

Interpretación: En su mayoría los educadores conocen y saben desarrollar las estrategias lúdicas con sus niños/as, mientras que ha docentes que desconocen a no prefieren usar este tipo de métodos.

4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Para muestras pequeñas, la utilización del Chi-cuadrado se maneja como un estadígrafo de distribución libre que permite establecer la correspondencia de valores observados y esperados, permitiendo la comparación global del grupo de frecuencias a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

Formulación de la hipótesis

Las Estrategias Lúdicas influyen positivamente en la Formación Integral

Definición del nivel de significación

La presente investigación tendrá un nivel de significación de 5%.

Elección de la prueba estadística

Para la verificación de la hipótesis del presente trabajo se utilizó la prueba de Chi cuadrado.

Fórmula:
$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Donde **O=** Datos observados

E= Datos esperados

En la prueba escogida se ha utilizado las respuestas obtenidas de las preguntas en padres de familia Nº 5 y 10 mientras que en estudiantes las preguntas Nº 4 y 7 y en Educadores las preguntas Nº 5 y 4 de las encuestas aplicadas.

Preguntas seleccionadas para verificar la hipótesis de acuerdo a variables

Para estrategias Lúdicas

- 4.- ¿Se te es más fácil aprender jugando?
- 5.- ¿Cree que mediante el juego su hijo aprende?
- 4.- ¿Cree que el niño aprende más a través del juego?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	93
No	3	6.97
Si	23	65.7
No	12	34.2
Si	4	100
No	0	0

Formación Integral

- 7.- ¿Te gusta compartir tus juguetes con los demás?
- 10.- ¿Piensa que el juego permite mejorar el rendimiento escolar de su hijo?
- 5.- ¿El juego permite el Formación Integral de los niños/as?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	69.7
No	13	30.2
Si	15	42.8
No	20	57.1
Si	4	100
No	0	0

Datos observados

Respuesta encuesta	Si	No	Total
Estrategias Lúdicas	67	15	82
Formación Integral	49	33	82
Total	116	48	164

Zona de aceptación o rechazo

Para determinar la zona de aceptación o rechazo se necesita los grados de libertad

Grados de libertad

$$gl = (F-1)(C-1)$$

$$gl = (2-1)(2-1)$$

$$gl = 1$$

Nivel de significación 5%

Frecuencia esperada

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
67	58	9	81	1.397
15	25	-9	81	3.375
49	58	-9	81	1.397
33	24	9	81	3.375
				9.543

Curva de Chi cuadrado

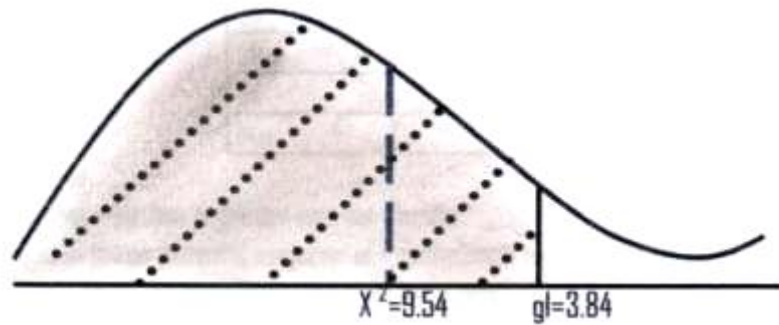


Gráfico Nº 31

Decisión

El valor de $x^2 = 3.84 < 9.543$ por lo consiguiente se acepta la Hipótesis que dice: Las Estrategias Lúdicas influyen positivamente en la Formación Integral.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- La falta de proyectos para la utilización de Estrategias Lúdicas en la formación integral influye de manera negativa en los niños/as.
- Las Estrategias Lúdicas grupales se han ido perdiendo poco a poco ya que los niños se interesan por juegos electrónicos y la poca integración grupal se debe en parte a la tecnología actual, esto trae que los niños no practiquen este valor.
- El juego infantil permite al niño/a compartir y conocer el mundo que lo rodea y el maestro lo utiliza como estrategia para socializarlo.
- Las Estrategias Lúdicas son una buena alternativa para aplicarlo como método de enseñanza aprendizaje.
- Los juegos tradicionales son actividades que contribuyen de manera ventajosa al rescate de situaciones que el niño ya no las realiza, perdiendo su identidad natural.

5.2 RECOMENDACIONES

- Incentivar a los educadores para aplicar más a menudo las estrategias lúdicas en la enseñanza – aprendizaje, siempre que las mismas se apliquen a las necesidades
- Motivar a educadores y padres de familia la importancia del juego infantil en el desarrollo de los niños/as
- Concientizar a los padres de familia que sus hijos disfruten de sus edades tiernas con la mayor libertad.
- Capacitar a padres de familia juegos y dinámicas educativas para que lo pongan en práctica
- Aplicar actividades que contribuyan de manera ventajosa al rescate de juegos, teniendo como centro los juegos tradicionales.

CAPÍTULO VI

TITULO

“Guía didáctica sobre Estrategias Lúdicas que potencializará en la Formación Integral de los niños y niñas del Liceo Cristiano “John Nevis Adrews” en la parroquia Pishilata cantón Ambato.

6.1 DATOS INFORMATIVOS:

Institución Ejecutora: Liceo Cristiano “John Nevis Adrews”

Beneficiarios: Niños y Niñas

Ubicación: Francisco Navarrete 1007 y Leito.

Tiempo estimado para ejecución: 7 de Noviembre

Final: 31 de Marzo

Beneficiarios: Niños y educadores de la Institución antes mencionadas.

Tutor: Dr. MSc. Marcelo Núñez

Investigador: Hilda Flores Gancino

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Por mucho más la educación ha sido trascendente y autónoma importante aquellos que acuden a la escuela, sus reglas y reprensiones ya que en ese entonces el estudiante no podía expresar sus sentimientos.

Interesados en cambiar ese sistema de estudios en el aprendizaje de los niños aplicando Estrategias Lúdicas que no dañen al estudiante si no por el contrario lo motiven a confiar, crear y a aprender y ser dueños de sus ideales a ir con gusto a la escuela y no presionados.

Basado en esto es que se ha buscado una familia que motive a los educadores para que desarrollen sus intelectos como también los ayuden a superarse y ser mejores día a día. Por tal motivo las Estrategias Lúdicas se ha convertido en una formula de interés de estudio de muchos que busca mejorar la calidad e la educción.

Las Estrategias Lúdicas es una fuente poderosa para la preparación de la vida social del niño y niña.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Es importante conocer el cambio y la transformación de los niños de hoy.

Por lo cual se les debe brindar lo que necesita estos niños, llenos de energía, de ideas nuevas y variedad de mundos.

El juego infantil, contribuye al aprendizaje del niño para su desarrollo intelectual, a ser creativo a tomar sus propia decisiones y asumir las mismas.

De acuerdo a la investigación aplicada hemos visto que el juego infantil en el proceso enseñanza–aprendizaje es aplicada constantemente para alcanzar los objetivos propuestos y planteados a la comunidad estudiantil.

6.4 OBJETIVOS

6.4.2 OBJETIVO GENERAL

Elaborar una guía didáctica sobre Estrategias Lúdicas que potencialicen la Formación Integral.

6.4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar Técnicas de integración grupal
- Ejecutar el plan de Estrategias Lúdicas en los niños y niñas del Liceo Cristiano “John Nevis Adrews” del cantón Ambato.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

- Factibilidad Económica
- Factibilidad Socio Cultural
- Factibilidad Legal
- Factibilidad Tecnológica

Factibilidad Económica.- La disponibilidad de recursos económicos, materiales y personal capacidad han ayudado para la realización de los objetivos proyectos en el Proyecto de Investigación.

Factibilidad Socio Cultural.- El hombre es socialmente activo, y debe conocer de mediación para solucionar problemas diarios en su vida.

Factibilidad Legal.- Ya que en la institución se lleva todos los procedimientos en base a políticas establecidas por los directivos para el buen desarrollo de la comunidad educativa.

Para la realización de las actividades de la propuesta se cuenta con todo el material tecnológico indispensable para su ejecución.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Concepto

Perteneiente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

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

Lúdica - Historia

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

El **juego didáctico** es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y

autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Concepción de Lúdica

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.

Manifestaciones Lúdicas

Forma de obtener información

Se pretende abordar la investigación etnográfica para identificar las Características y Manifestaciones Lúdicas de Niños y Niñas entre los 6 y 12

años de edad con el propósito de conceptualizar la función lúdica en el desarrollo del ser humano.

El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto, afirma que: “En los contextos escolares existen una concepción predominantemente instrumental de la Lúdica, cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones como: el teatro, la música, la danza, el deporte etc., en unos casos como estrategias para solucionar problemas de aprendizaje (en realidad, para aprender contenidos) propios de las disciplinas del conocimiento, y en otros, para resolver problemas de atención y motivación así como problemáticas relacionadas con la convivencia y agresividad de los estudiantes en las instituciones educativas”.

Procedimiento metodológico para la utilización de una técnica

1.- Motivación inicial.

2.- Ejecución:

- Técnicas Auditivas: ¿Qué escuchamos?
- Técnicas Visuales: ¿Qué vemos?
- Técnicas Gráficas: ¿Qué leemos o apreciamos?
- Técnicas Vocales: ¿Qué decimos?
- Técnicas Vivenciales: ¿Qué sentimos?

3.- Reforzamiento:

- ¿Qué pensamos sobre los elementos escuchados, vistos, leídos, apreciados, dichos o vividos (sentidos)?

4.- Vinculación con la vida:

- ¿Qué relación tiene esto con la realidad?
- ¿Cómo se manifiesta en nuestro barrio, ciudad o país?

5.- Sistematización y Generalización:

- ¿Qué conclusión podemos sacar?
- ¿Cómo resumimos lo discutido?

- ¿Qué aprendimos?

Ludoteca

Durante el proceso se generó un espacio de expresión lúdico-creativa; denominado ludoteca, un centro abierto donde los niños tengan la posibilidad de interactuar con otros pares de su misma edad, que tengan acceso a juguetes que estimulan la expresión imaginativa y la creatividad y desarrollando habilidades y destrezas de manera libre, espontánea y divertida.

Actividad Lúdica en los niños

Arte

Desarrollo de la capacidad de creación y percepción.- El arte para los niños significa un medio de expresión que realizan naturalmente y en forma de juego en el que vuelcan sus experiencias, emociones y vivencias. Muchas veces descubriremos que el niño se expresa gráficamente con más claridad que en forma verbal siendo una actividad de la que disfrutan enormemente.

Elvira Martínez y Juan Delgado en su libro “El origen de la expresión” analizan el significado de la expresión plástica en el niño desde tres aspectos:

Un **medio** de expresión y comunicación de sus vivencias, un lenguaje del pensamiento.

La expresión se vincula a su desarrollo y a su cambio. Por medio del dibujo el niño cuenta, informa sus impresiones de los objetos a veces de forma más clara que verbalmente.

Un **proceso** en el que toma diversos elementos de la experiencia y les otorga un nuevo significado. Los transforma. Entonces cada experiencia significativa le aportará nuevos datos que serán vivenciados. Estas experiencias irán modificando sus esquemas y enriqueciéndolos. Es aquí donde el arte interviene para contribuir al desarrollo, ya que se producirá aprendizaje en la interacción del niño y el ambiente.

Una **actividad lúdica** donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones, y el pensamiento.

FORMACION INTEGRAL

Concepto

Consiste en coordinar actividades de tipo cultural, deportivo, recreativa, de orientación y formación para el trabajo dirigido a niños, jóvenes y adultos.

Las variables en la investigación, representan un concepto de vital importancia dentro de un proyecto. Las variables, son los conceptos que forman enunciados de un tipo particular denominado hipótesis. Las variables se refieren a propiedades de la realidad que varían, es decir, su idea contraria son las propiedades constantes de cierto fenómeno.

La formación integral abarca las áreas de formación: humana, espiritual, intelectual y apostólica.

La formación integral parte de la idea de desarrollar, equilibrada y armónicamente, diversas dimensiones del sujeto que lo lleven a formarse en lo intelectual, lo humano, lo social y lo profesional.

Es decir, en el nuevo modelo la Universidad deberá propiciar que los estudiantes desarrollen procesos educativos informativos y formativos. Los primeros darán cuenta de marcos culturales, académicos y disciplinarios, que en el caso de la educación superior se traducen en los elementos teórico-conceptuales y metodológicos que rodean a un objeto disciplinar. Los formativos, se refieren al desarrollo de habilidades y a la integración de valores expresados en actitudes.

En la práctica educativa común, el término habilidad es usado para denotar el potencial que un individuo tiene para adquirir y manejar nuevos conocimientos o destrezas.

Las actitudes se pueden definir como una forma de predisposición relativamente estable de conducta que nos hace reaccionar ante determinados objetos, situaciones o conocimientos, de una manera concreta. Algunas actitudes son básicas y comunes a todos los individuos y a distintas etapas de su desarrollo, mientras que otras son diferenciadas dependiendo del nivel educativo y del contexto en el que se desenvuelvan.

Los valores son entes abstractos que las personas consideran vitales para ellas y que se encuentran muy influenciados por la propia sociedad; definen juicios y actitudes, se refieren a lo que el individuo aprecia y reconoce, rechaza o desecha.

El valor, de cierta forma, es el hilo conductor que califica y da sentido a una actitud. Los valores son la parte que mueve a las decisiones y actividades en el ámbito de la educación, sirven para guiar las metas y procedimientos de aprendizaje.

El nuevo modelo propone que el énfasis curricular recaiga sobre la formación de los estudiantes, y no sobre una información enciclopedista, ya que un alumno bien formado cuenta con las actitudes y herramientas para el

constante auto-aprendizaje a través de las bases que ha creado al educarse de una manera integral.

Fines de la Formación Integral

Los fines sobre los que girará la formación integral abarcan lo intelectual, lo humano, lo social y lo profesional. Cada uno de éstos atiende los siguientes aspectos:

Formación Intelectual.

Este tipo de formación tiende a fomentar en los estudiantes el pensamiento lógico, crítico y creativo necesario para el desarrollo de conocimientos, sobre todo aquellos de carácter teórico que circulan de manera privilegiada en el ámbito universitario; así como a propiciar una actitud de aprendizaje permanente que permita la autoformación. Un alumno formado de esta manera, desarrolla la habilidad para razonar, analizar, argumentar, inducir, deducir y otras, que le permiten la generación y adquisición de nuevos conocimientos y la solución de problemas.

Formación Humana.

La formación humana es un componente indispensable de la formación integral y se relaciona con el desarrollo de actitudes y la integración de valores que influyen en el crecimiento personal y social del ser humano como individuo. La formación humana debe abordar al sujeto en sus dimensiones emocional, espiritual y corporal.

Formación Moral y Ética

En vista del incremento alarmante de la delincuencia juvenil, el interés por el estudio de sus causas, los correctivos y su prevención se han convertido en

un punto de interés psicológico y sociológico. En un principio se limitó solo a la edad adolescente no se considera a los niños "delincuentes juveniles" por mucho más que su conducta se desvíe de las normas aprobadas socialmente.

En los últimos años, los estudios del desarrollo moral se han visto estimulados por las investigaciones que se han realizado sobre patrones predecibles del desarrollo moral durante la niñez.

Los trabajos de los Glueck en la Universidad de Harvard, para determinar a que se debe la delincuencia juvenil muestran dos descubrimientos importantes:

1. La delincuencia juvenil es una continuación de un patrón de conducta antisocial que tiene su origen en la niñez. Ya a los 2 ó 3 años es posible detectar si un niño será delincuente.
2. Existe una relación estrecha entre la delincuencia juvenil y el ambiente, sobre todo el del hogar.

Formación social.

Fortalece los valores y las actitudes que le permiten al sujeto relacionarse y convivir con otros.

Desde esta perspectiva se propicia la sensibilización, el reconocimiento y la correcta ubicación de las diversas problemáticas sociales; se fortalece el trabajo en equipo, el respeto por las opiniones que difieren de la suya y el respeto hacia la diversidad cultural.

Formación Profesional.

Este desarrollo está orientado hacia la generación de conocimientos, habilidades y actitudes encaminados al saber hacer de la profesión.

La formación profesional incluye tanto una ética de la disciplina en su ejercicio como los nuevos saberes que favorezcan la inserción de los egresados en condiciones favorables en la situación actual del mundo del trabajo.

6.7 METODOLOGIA DEL MODELO OPERATIVO

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

FASE	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
SENCIBILIZACIÓN	Guías vivenciales en la que interactúan la investigadora y los niños	<ul style="list-style-type: none"> Investigadora Directora de la Institución 	<ul style="list-style-type: none"> Reproductor de CD CD de música variada 	Primera semana de marzo
PLANIFICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Cronograma de actividades Sociabilizar con los niños Promover el desarrollo cultural 	<ul style="list-style-type: none"> Investigadora Directora 	<ul style="list-style-type: none"> Organizador de la actividad Niños 	Primera semana de marzo
EJECUCIÓN	Solicitud de autorización a la Sra. Directora del plantel	<ul style="list-style-type: none"> Investigadora Directora 	<ul style="list-style-type: none"> Patio Música 	Durante el receso
EVALUACIÓN	Certificación de la Sra. Directora	Directora de la Institución	Certificado	Una vez terminada la actividad

Cuadro No. 5

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

FASE	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
SENCIBILIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Guías vivenciales en la que interactúan la investigadora y los niños 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora • Directora de la institución 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja de cartón lápiz, papel, juguete. 	Primera semana de marzo
PLANIFICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Cronograma de actividades • Sociabilizar entre niños • Promover el desarrollo socio cultural 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora • Educadora 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizador de la actividad • Niños 	Primera semana de marzo
EJECUCIÓN	Solicitud de autorización a la Sra. Directora del plantel	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula 	Horas especiales
EVALUACIÓN	Certificación de la Sra. Directora	Directora de la Institución	Certificado	Una vez terminada la actividad

Cuadro No. 6

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

FASE	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
SENCIBILIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Guías vivenciales en la que interactúan la investigadora y los niños 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora • Directora de la Institución 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto de teatro • Lámpara • Tela 	Primera semana de marzo
PLANIFICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Cronograma de actividades • Sociabilizar con los niños • Promover el desarrollo socio cultural 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora • Educadora 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizador de la actividad • Niños • Educadora 	Primera semana de marzo
EJECUCIÓN	Solicitud de autorización a la Sra. Directora del plantel	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora • Educadora 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio 	Durante el receso
EVALUACIÓN	Certificación de la Sra. Directora	Directora de la Institución	Certificado	Una vez terminada la actividad

Cuadro No. 7

6.7.1. GUÍAS DE JUEGOS DIDÁCTICOS

EL JARDIN DE LA ALEGRIA

Descripción: El juego se trata de un baile en grupo para sociabilizar

Objetivo: Desarrollar integración entre los niños/as

Material: Canción

Desarrollo:

Se hacen desfilas de niños dejando un pasillo en medio.



2

Un niño baila en el pasillo mientras canta la canción del jardín de la alegría



4

Los dos bailan juntos cogidos del brazo.

El bailarín elige a uno de un lateral del pasillo y sigue cantando .

Se forman dos filas de niños, dejando un pasillo en medio de ellos. Uno de los niños entra bailando al pasillo mientras canta:

Al jardín de la alegría / quiere mi madre que vaya. Se para frente al jugador que prefiera Y canta: «A ver si me sale un novio / lo más bonito de España. Los dos bailan del brazo por el pasillo y todos cantan: «Vamos los dos, los dos, los dos, / vamos los dos en compañía / vamos los dos, los dos, los dos, al jardín de la alegría». El primero jugador se pone en una de las filas y el elegido empieza de nuevo el baile.



FRIÓ Y CALIENTE

Descripción: Se trata de un juego de habilidad e ingenio

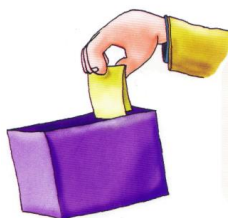
Objetivo: Observación y la rapidez

Material: Una caja de cartón, lápiz, papel, objeto para esconder

Desarrollo:

1

Se ponen los nombres de todos en una caja y se saca una sin mirar.



Se esconde un objeto en algún lugar de la habitación

2

Al que le toca sale de la habitación



3



El de fuera entra y lo busca. Según esté cerca o lejos, los demás le gritan: «¡Frío, frío!», «¡Caliente, caliente!»



4

Escribimos el nombre de todos los participantes en papeles y los echamos en una caja.

Sin mirar se saca un nombre. El que la liga sale de la habitación.

Escondemos un objeto bien escondido pero siempre dentro de la habitación. El que la liga entra y va buscando el objeto. Los demás le guían diciendo frío, frío o caliente, caliente, según se aproxime al objeto.



ESTATUAS SONORAS

Descripción: Este juego consiste en quedarse quieto cuando la música termine

Objetivo: Mejorar sus habilidades

Material: Un reproductor de CD, música variada

Desarrollo:

1

Los participantes se ponen en un corro.

El organizador del juego pone una canción





Los niños bailan al son de la música

El organizador para la música y todos se quedan en la posición en la que estaban sin moverse



Quando para la música, el que se mueva sale del corro. El último que queda gana



Se organiza un corro con los participantes. Se pone una canción animada para que bailen. A mitad de la canción el organizador para la música: todos los participantes deben quedarse quietos en la posición en que les haya sorprendido el silencio. Si te pilla con un pie en alto te tienes que quedar así; lo mismo si estás agachado o en cualquier posición difícil de mantener. Si el organizador ve a alguien moverse te hace salir del corro. El último que queda gana el juego.

EL CASTING

Descripción: Es un juego en el que aprenden a ser actores

Objetivo: Demostrar sus destrezas y habilidades físicas y mentales

Material: Texto de teatro, una lámpara, muebles, tela, patio, cámara de video

Desarrollo:



1

Se reparte a cada aspirante a la fama un pequeño texto en un papel.

2

Cada uno se lo aprende de memoria.



4

Si grabamos las pruebas en vídeo podemos verlas juntos y reírnos un montón



3

Se va llamando a los participantes a escena.



El juego del casting requiere una pequeña preparación. Hay que seleccionar textos de acuerdo a la edad y capacitación de los pequeños intérpretes. Se reparte a cada uno su papel (puede ser unos días antes o el mismo día). Preparamos el plató con una lámpara dada la vuelta para hacer de foco, unas cortinas, algún mueble....Llamamos de uno en uno a los participantes y...¡a actuar! Si podemos grabar en vídeo las pruebas nos reiremos mucho viéndolas todos juntos.


EL BAILE DE LOS COLORES

Descripción: Juego en el que los niños están en constante movimiento

Objetivo: Desarrollar el movimiento mientras aprenden los colores primarios.


Material: Cintas de colores, tijeras, reproductor de CD, música

Desarrollo:



Cortamos dos cintas de color para cada participante

1


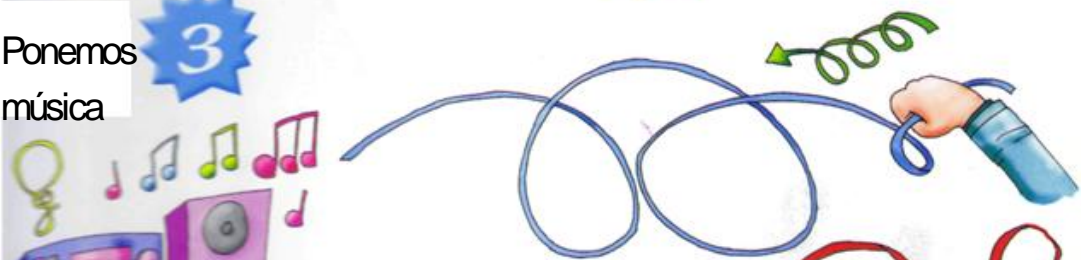


2

En círculo probamos los movimientos que podemos hacer con las cintas

3

Ponemos música



Para bailar la danza del arco iris necesitamos cintas de colores brillantes. Cortamos dos cintas para cada participante; cada una de las cintas debe medir unos dos metros de largo. Nos colocamos en el centro de la habitación, en círculo, y probamos los distintos movimientos que podemos hacer en el aire con las cintas.

Podemos una música adecuada para la danza que vamos a hacer y ¡empieza el baile!

6.8 ADMINISTRACION

6.8.1. TALENTO HUMANO

- Niños
- Padres de Familia
- Educadores
- Autoridades
- Investigadora
- Tutor

6.8.2. RECURSOS MATERIALES

- Grabadora
- CD (variedad de música)
- Material de oficina
- Cintas de colores

6.8.3. PRESUPUESTO

Cuenta del investigador: \$ 400.00

EGRESOS

N.	MATERIALES	COSTO
1	Copias xeros	\$ 50.00
2	Alquiler de Internet	\$ 40.00
3	Papel bon	\$ 15.00
4	Consulta con experto	\$ 20.00
5	Transporte	\$ 80.00
6	Alimentación	\$ 90.00
7	Imprevisto	\$ 25.00
8	Transcripción de tesis	\$ 80.00
	TOTAL	\$ 400.00

Cuadro No. 8

6.8.4. CRONOGRAMA:

DIAGRAMA DE GANTT

ACTIVIDADES	TIEMPO																			
	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Previsión del Tema	█																			
Revisión Bibliográfica		█	█																	
Determinación del Problema		█	█																	
Desarrollo Capítulo I			█	█																
Revisión Capítulo I				█																
Desarrollo Capítulo II					█	█	█													
Revisión Capítulo II							█	█												
Elaboración Capítulo III								█												
Diseño y Aplicación de Encuestas									█	█	█	█								
Tabulación de Encuestas												█								
Verificación de Hipótesis													█							
Determinación de Conclusiones y Recomendaciones														█	█					
Diseño de la Propuesta																█				
Desarrollo del Plan Operativo																	█	█		
Defensa del Proyecto																				█

Cuadro No. 9

6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PREGUNTAS	EXPLICACION
1. ¿Qué solicita evaluar?	1. Directivos de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
2. ¿Por qué evaluar?	2. Para conocer la influencia en la Formación Integral de los niños/as
3. ¿Para qué evaluar?	3. Determinar el nivel de Estrategias Lúdicas en los niños/as.
4. ¿Qué evaluar?	4. Conocimientos adquiridos, interés, habilidades y desenvolvimientos intelectual.
5. ¿Quién evalúa?	5. Investigador
6. ¿Cuándo evalúa?	6. Primera semana de febrero a última de marzo del año 2010
7. ¿Cómo evaluar?	7 Aplicación de diferentes cuestionarios, materiales y lugar físico instaurado.
8. ¿Con qué evalúan?	8. Con diferentes instrumentos curriculares y de investigación.

Cuadro No. 10

BIBLIOGRAFIA

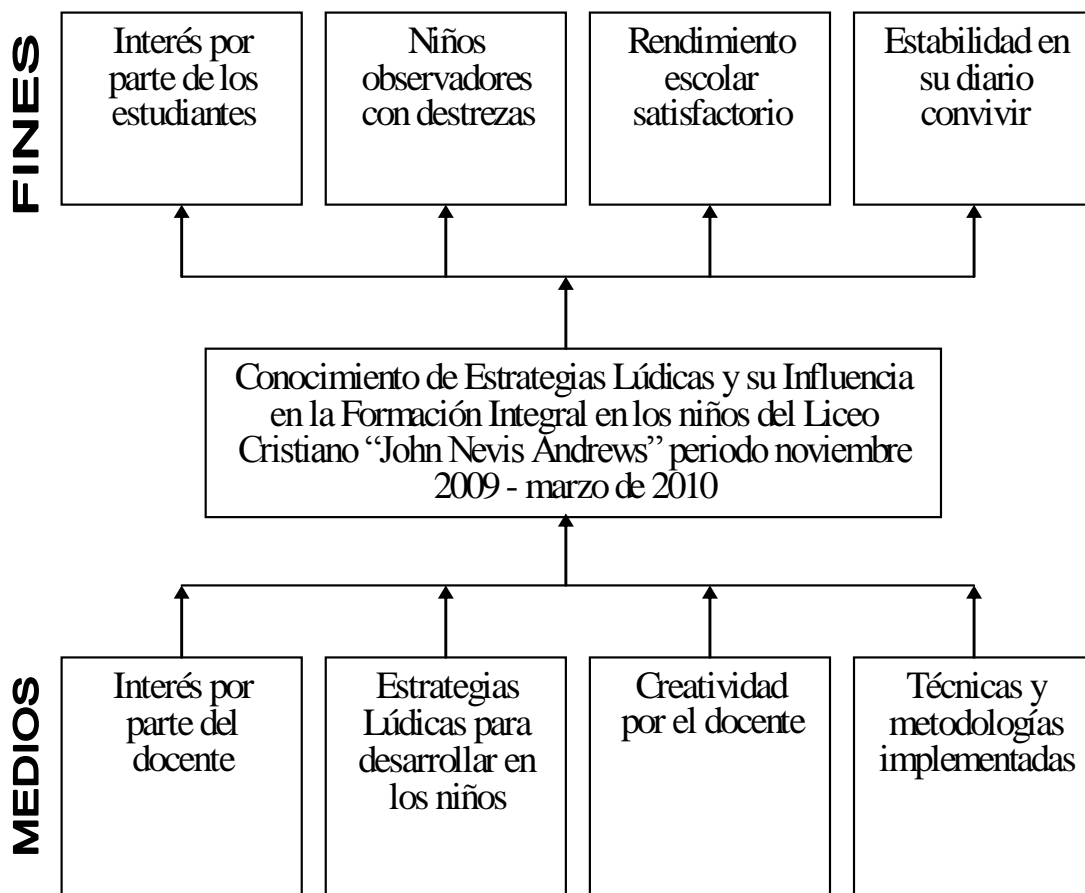
- <http://laludicaenpreescolar.blogspot.com/2009/07/concepto-de-ludica.html>
- <http://www.yturalde.com/ludica.htm>
- <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- <http://www.javeriana.edu.co/Facultades/Educacion/06/fac-nueva/documentos-lic-infantil/coloquio-ponencias/LUDICA.pdf>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Variable_dependiente
- http://www.fastonline.org/CD3WD_40/HLTHES/1H005S/ES/1H005S07.HTM#FORMACIÓN%20MORAL%20Y%20ÉTICA
- <http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2006/agosto/artistas123.htm>
- <http://www.scribd.com/doc/16596989/Tesis-Yugcha>
- <http://www.plazadedeportes.com/imgnoticias/10662.pdf>
- <http://www.aciprensa.com/noticia.php?n=5030>
- BBC. 1992. Play For Tomorrow, Londres, Inglaterra. (video)
- Comenius, Juan Amos. 2002. Didáctica Magna. UNESCO
- Heidegger, M. 1996. Ser y Tiempo. Universidad Católica de Valparaíso. Chile
- Jáuregui Pablo. 2005. "Neurociencias: El Cerebro De Los Músicos Es Distinto" [www. ILADIBA.com](http://www.ILADIBA.com)
- Ferriere, A. D. 1924. Transformemos la Escuela Lineamiento a los padres y a las autoridades. Imprenta Clarasó. Barcelona. España.
- Magendzo, A. 1986. Curriculum y Cultura en América Latina. PIIE. Santiago Chile
- Ochoa, Jorge. 1983. La Infancia como construcción cultural. CIDE. Santiago. Chile.
- Pestalozzi, Juan E. 1923. Como Gertrudis enseña a sus hijos. Editorial El Magisterio Español. Madrid. España.

- Reveco, Ofelia. 2003. La Funcion Formativa De La Educación: El Quehacer Pedagógico Desde Los Niños, Niñas Y Jóvenes. Editorial ARCIS. Santiago Chile
- Reveco, Ofelia. 2004. Reflexiones Respecto Del Cambio En La Educación Infantil En America Latina. Editorial ARCIS. Santiago Chile
- Reveco, Ofelia. 2002, 2003 y 2004. Desafíos Actuales de la Educación Parvularia. Editorial ARCIS. Santiago Chile y Editorial AFEFCE. Quito. Ecuador
- Reveco, Ofelia. 2005. Desarrollo Infantil y Metodologías para el Aprendizaje. Editorial AFEFCE. Quito. Ecuador
- www.ILADIBA.com
- Ochoa, Jorge. 1983. La Infancia como construcción cultural. CIDE. Santiago. Chile. Pág: 3.
- Ferriere, A. D. 1924. Transformemos la Escuela Lineamiento a los padres y a las autoridades. Imprenta Clarasó. Barcelona. España. Pág: 16
- Pestalozzi, Juan E.. 1923. Como Gertrudis enseña a sus hijos. Editorial El Magisterio Español. Madrid. Pág:43
- www.ILADIBA.com
- Investigaciones realizadas por Ivanovic y Buitron en 1987, por Ivanovic y otros en 1989, por Snow en 1991 y por Átalah en 1992 ha demostrado que un buen rendimiento escolar, depende más de la educación temprana que del nivel socio-económico de los niños.
- Comenius, Juan Amos. 2002. Didáctica Magna. UNESCO. Pág: 28
- Comenius, Juan A. Op cit. Pág:38-39
- Entre las obras pedagógicas de Rousseau podemos citar: “Projet pour l’Education de M de Saint- Marie, Narcise, Carta D’Alambert, Nueva Eloísa, Contrato Social y El Emilio, que sintetiza las ideas trabajadas anteriormente y avanza en su teoría y propuesta.
- Ferriere, A.D. 1924. Transformemos la escuela. Editorial Clarasó. Barcelona. Pág: 95-97
- Magendzo, Abraham. 1986. Curriculum y Cultura en América Latina. Pie

➤ Heidegger, M.: Ser y Tiempo

ANEXO 1

ÁRBOL DE OBJETIVOS



Cuadro Nº 11

ANEXO 2

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
SEMINARIO DE GRADUACIÓN**

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES

OBJETIVO: Recopilar información directa que permita solucionar un problema determinado.

INSTRUCTIVO: Lea determinadamente las preguntas formuladas en éste documento y señale con la mayor veracidad posible.

CUESTIONARIO

1.- ¿Permite que su hijo juegue en lugares apropiados?

Si No

2.- ¿Juega su hijo durante el tiempo libre?

Si No

3.- ¿Le brinda tiempo a su hijo para compartir jugando?

Si No

4.- ¿Piensa que es importante que su hijo juegue para su desarrollo?

Si No

5.- ¿Cree que mediante el juego su hijo aprende?

Si No

6.- ¿Cree que el juego estimula seguridad en su hijo?

Si No

7.- ¿Considera que el juego le ayuda a su hijo a ser creativo?

Si No

8.- ¿Cree que el juego le ayuda a mejorar las destrezas de su hijo?

Si

No

9.- ¿Permite que su hijo juegue libremente?

Si

No

10.- ¿Piensa que el juego permite mejorar el rendimiento, escolar en su hijo?

Si

No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 3

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA SEMINARIO DE GRADUACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A EDUCADORES

OBJETIVOS: Recopilar información directa que permita solucionar un problema determinado.

INSTRUCTIVO: Lea determinadamente las preguntas formuladas en éste documento y señale con mayor veracidad posible.

CUESTIONARIO

1.- ¿Utiliza diariamente el juego como recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Si No

2.- ¿Cree que el juego estimula en el niño su Formación Integral?

Si No

3.- ¿Emplea motivación diaria en los niños?

Si No

4.- ¿Cree que el niño aprende más a través del juego?

Si No

5.- ¿El juego permite el desarrollo integral de los niños?

Si No

6.- ¿Utiliza el juego como medio para desarrollar la imaginación?

Si No

7.- ¿Cree que las Estrategias Lúdicas le da libertad a los niños?

Si

No

8.- ¿Realiza juegos lúdicos para desarrollar las destrezas?

Si

No

9.- ¿Cree usted que los niños comparten los juegos colectivos?

Si

No

10.- ¿Utiliza métodos, técnicas para desarrollar las Estrategias Lúdicas?

Si

No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 4

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA SEMINARIO DE GRADUACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

OBJETIVOS Recopilar información directa que permita solucionar un problema determinado.

INSTRUCTIVO

Lea determinadamente las preguntas formuladas en éste documento y señale con la mayor veracidad posible.

CUESTIONARIO

1.- ¿Juegas libremente en la escuela?



2.- ¿Te gusta tener tiempo libre para jugar?



3.- ¿Juegas con tus padres?



4.- ¿Se te es más fácil aprender jugando?



5.- ¿Compartes con tus hermanos los juegos?



6.- ¿Los fines de semana te gusta salir a un parque?



7.- ¿Te gusta compartir tus juguetes con los demás?



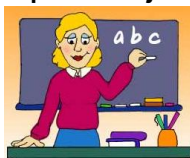
8.- ¿Te gustaría que por medio del juego tus clases sean motivadoras?



9.- ¿Crees que el juego motiva en el rendimiento escolar?



10.- ¿Imparte el juego tu profesora dentro del aula?



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 5

FOTOS DESARROLLO GUÍA DIDÁCTICA



Guía El Jardín de la Alegría



Guía El Jardín de la Alegría



Guía Estatuas Sonoras



Guía Estatuas Sonoras



Guía El baile de los Colores



Guía Baile de los colores



Guía Frío y Caliente



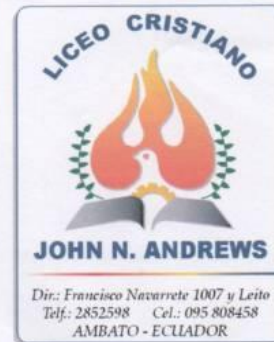
Guía Frío y Caliente



Guía Frío y Caliente (Ganadora)

ANEXO 6

CERTIFICACIÓN INSTITUCIONAL



Ambato, 8 de Marzo de 2010.

CERTIFICACION

A petición verbal, de parte interesada me permito CERTIFICAR Que: La señora **HILDA MARDELA FLORES GANCINO**, portadora de la cédula de Ciudadanía N.- 1600354334, realizo labores de investigación en todo el alumnado, padres de familia y docentes de esta Institución en calidad de **ACTIVIDADES PARA SU PROYECTO DE TESIS**, con el tema: "ESTRATEGICAS LUDICAS EN LA FORMACION INTEGRAL EN LOS NIÑOS EL LICEO CRISTIANO "JOHN NEVIS ANDREWS", en la parroquia Pishilata, de este cantón Ambato, durante los meses de Noviembre del 2009 a Marzo del 2010, en horas de la mañana.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

La portadora puede dar el uso que a bien tuviere.

Lic. Patricia Aulestia
DIRECTORA



Educamos la mente, el carácter y la personalidad

ANEXONº 7

CROQUIS

ESCUELA LICEO CRISTIANO “JOHN ANDREWS”

