



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

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

**TEMA:**

---

**“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO PROCESO DE INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN BAUTISTA PALACIOS DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

---

**Autora:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza.

**Tutor:** Dr. Mg. Medardo Alfonso Mera Constante.

**Ambato – Ecuador**

2017


**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo, Medardo Alfonso Mera Constante con C.C 050125995-6, en calidad de Tutor del Trabajo de Graduación sobre el tema: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO PROCESO DE INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN BAUTISTA PALACIOS DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**.

Desarrollado por la egresada, Mónica Magdalena Quito Chicaiza considero que, dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, 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 Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por la Comisión de Calificación designada por el H. Consejo Directivo.

  
.....

Dr. Mg. Medardo Alfonso Mera Constante  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN**

La responsabilidad de las opiniones , comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación con el Tema: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO PROCESO DE INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN BAUTISTA PALACIOS DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, corresponde exclusivamente a la Srta. Mónica Magdalena Quito Chicaiza ya mi Director del Trabajo de Investigación, y el patrimonio del mismo Universidad Técnica de Ambato.



Mónica Magdalena Quito Chicaiza

C.I 1803547023

**AUTORA**

## **CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO PROCESO DE INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN BAUTISTA PALACIOS DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, autorizo su reproducción total o parte de ella ,siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato , respetando mis derechos del autor y no utilice con fines de lucro.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mónica Magdalena Quito Chicaiza', is written over a horizontal dotted line.

Mónica Magdalena Quito Chicaiza

C.I 1803547023

**AUTORA**

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

La comisión de estudios y calificación del Informe del Trabajo Graduación o titulación, sobre el tema **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO PROCESO DE INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN BAUTISTA PALACIOS DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, presentada por la Srta. Mónica Magdalena Quito Chicaiza graduada de la Carrera de Educación Básica promoción febrero, una vez revisada y calificada la investigación ,se aprueba en razón de que cumple con los principios básicos ,técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

**LA COMISIÓN**



.....

**Mg. César Rodríguez**



.....

**Mg. Morayma Bustos**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación quiero dedicar a Dios por darme salud y bendecirme cada día, y a la vez agradecerle a mis padres por ser parte de mi vida ya que con sus consejos ,valores, me han forjado a ser una persona humilde, honesta, y así poder desenvolverme como buena madre, esposa ,hermana, amiga y profesional.

También agradecer a mi esposo Luis, mis hijos Alexander, Emily por formar un pilar fundamenta en mi vida, cada día ellos me motivaban a seguir adelante y superarme y decir que para ser una profesional no importa la edad sino es la constancia y la perseverancia de superarse como persona, en los momentos difíciles a lo largo de mis estudios; mis hijos con su amor y paciencia me motivaban y me daban fuerza para no caer y alcanzar mis metas.

A mis hermanas por ser parte de mi vida ya que en mis momentos de dificultad ellas me alentaban a salir adelante, no existe obstáculo ni edad en la vida para ser una personal profesional.

**Mónica Quito**

## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento y reconociendo imperecedero a la Universidad Técnica de Ambato y a sus distinguidos docentes quienes entregaron sus ilustrados preceptos para llegar con éxito a esta formación académica.

De igual manera a mis tutores Medardo Mera, Morayma Bustos, César Rodríguez quienes con su paciencia y dedicación, fueron parte de mi asesoramiento en a la realización de mi tesis.

A la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios” de la ciudad de Ambato por abrirme las puertas y permitirme realizar el presente trabajo de investigación.

**Mónica Quito**

## INDICE GENERAL

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR .....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
INDICE GENERAL .....	viii
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO 1 .....	3
EL PROBLEMA .....	3
1.1 TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: .....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
Contextualización.....	3
<i>ÁRBOL DE PROBLEMAS</i> .....	7
1.2.2 Análisis Crítico .....	8
1.2.3 Prognosis .....	9
1.2.4 Formulación del Problema .....	10
1.2.5 Interrogantes de la Investigación .....	10
1.2.6 Delimitación del objetivo de la investigación.....	11
a) Delimitación del contenido .....	11
b) Delimitación Espacial .....	11
c) Delimitación Temporal: .....	11



d) Unidades de Observación: .....	11
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	12
1.4 OBJETIVOS .....	13
1.4.1 General .....	13
1.4.2 Específicos .....	13
CAPÍTULO 2 .....	15
MARCO TEÓRICO.....	15
2.1 Antecedentes Investigativos.....	15
2.2 Fundamentación Filosófica .....	19
2.3 Fundamentación Pedagógica.....	20
2.5 Fundamentación Legal.....	20
2.3 Categorías Fundamentales .....	22
Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales Variable Independiente y Variable Dependiente .....	22
CONSTELACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	23
Gráfico N ° 3: Variable Independiente .....	23
CONSTELACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	24
Gráfico N° 4: Variable Independiente .....	24
2.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE .....	25
2.5 HIPÓTESIS.....	39
2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	39
2.6.1 Variable Independiente: Las Estrategias Lúdicas .....	39
2.6.2 Variable Dependiente: Proceso de Integración Escolar .....	39
CAPÍTULO 3 .....	40

METODOLOGÍA .....	40
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN .....	40
3.2 Modalidad de la Investigación .....	40
3.2.1 Bibliográfico – documental.....	40
3.2.2 De Campo .....	40
3.2.3 De intervención Social .....	41
3.3 Nivel o Tipo de Investigación .....	41
3.3.2 Descriptivo.- Ya que la investigación describe los hechos del problema y sus causas y consecuencias por parte de los involucrados. ....	41
3.3.3 Asociación de Variables Por cuanto en la investigación se establece la relación entre la variable independiente y la variable dependiente.....	41
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	41
3.4.1 POBLACIÓN.....	41
3.4.2 MUESTRA.....	42
Cuadro N° 1 Unidades de Observación. ....	42
3.5 Operacionalización de las Variables .....	43
3.5.1 Variable Independiente: Las estrategias lúdicas .....	43
Cuadro N° 2 Las Estrategias Lúdicas .....	43
3.4.2 Variable Dependiente: Proceso de integración .....	44
Cuadro N° 3 Proceso de integración .....	44
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	45
Cuadro N°4. Plan de recolección .....	45
3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN .....	45
CAPÍTULO 4.....	46
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	46

4.1 Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de Educación General Básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.....	46
Cuadro N° 5 Enseñanza por medio de juegos.....	46
Gráfico N° 5: Enseñanza por medio de juegos.....	46
Cuadro N°6 Creatividad a través del juego.....	47
Gráfico N° 6: Creatividad a través del juego .....	47
Cuadro N°7 Estrategias lúdicas en el aula .....	48
Gráfico N° 7 Estrategias lúdicas en el aula .....	48
Cuadro N°8 Las estrategias lúdicas en el aprendizaje .....	49
Gráfico N° 8: Las estrategias ludias en su Aprendizaje .....	49
Cuadro N°9 El juego estimula la formación integral.....	50
Cuadro N°10 Actividades lúdicas y equidad .....	51
Gráfico N° 10: Actividades lúdicas y la equidad .....	51
Gráfico N°11: El juego como recursos de aprendizaje .....	52
Cuadro N°12 La comunicación mediante las estrategias lúdicas .....	53
Gráfico N° 12: La comunicación mediante las estrategias lúdicas .....	53
4.2 Encuestas aplicadas a estudiantes de escuela de Educación Básica “JUAN BAUTISTA PALACIOS”.....	54
Cuadro N°13 Actividades que capten su atención .....	54
Gráfico N° 13 Actividades que capten su atención.....	54
Cuadro N°14 Las relaciones sociales dentro del salón .....	55
Gráfico N° 14: Las relaciones sociales dentro del salón .....	55
Cuadro N°15 Trato del docente, igualdad y justicia .....	56
Gráfico N° 15: Trato del docente, igualdad y justicia.....	56
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes .....	56

Cuadro N°16 Los valores influyen en el desarrollo.....	57
Gráfico N°16: Los valores influyen en l desarrollo .....	57
Cuadro N°17 El profesor escucha tus problemas .....	58
Gráfico N° 17: El profesor escucha tus problemas .....	58
Cuadro N°18 El interactuar y autoestima .....	59
Gráfico N° 18: El interactuar fortalece y autoestima .....	59
Cuadro N°19 Conocimiento de derechos, deberes y obligaciones .....	60
Gráfico N° 19: Conoces tus derechos, deberes y obligaciones .....	60
Cuadro N°20 Actividades de integración entre compañeros .....	61
Gráfico N° 20: Actividades de integración entre compañeros .....	61
4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS .....	62
CUADRO N° 21 VI.....	62
Conclusión .....	64
CAPITULO 5.....	66
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	66
5.1. Conclusiones .....	66
5.2. Recomendaciones.....	67
CAPÍTULO 6.....	68
LA PROPUESTA .....	68
6.1 Datos informativos:.....	68
6.2. Antecedentes de la propuesta.....	69
6.3 Justificación .....	69
6.4 Objetivos .....	71
6.4.1 Objetivos General.....	71
6.4.2 Objetivos Específicos.....	71

6.5. Análisis de Factibilidad.....	72
6.6 Fundamentación Legal .....	73
6.7 Fundamentación Teórica.....	73
6.8 EVALUACION .....	78
BIBLIOGRAFÍAS .....	103

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA MODALIDAD PRESENCIAL**

**Tema:** “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO PROCESO DE INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN BAUTISTA PALACIOS DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

**Autora:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza.

**Tutor:** Dr.Mg. Medardo Alfonso Mera Constante

**RESUMEN EJECUTIVO**

La Presente investigación trata de las estrategias lúdicas como proceso de integración de los niños/as del sexto año de Educación General Básica de la escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua” debido que en la escuela existe toda vía una metodología tradicional por parte de algunos docentes donde los estudiantes expresan que no les gusta la forma de enseñar por parte de su profesor, por eso se realizó encuestas y los datos estadísticos obtenidos se plasmaron a través de gráficos, y cuadros lo que ven reflejados en las conclusiones y recomendaciones este será cuantitativo por los datos estadísticos realizados .Por lo tanto el trabajo estará enmarcado a un enfoque cualitativo porque se realiza mediante revisión bibliográfica para sustento de la investigación. De acuerdo a las diferentes formas de enseñar los maestros debería implementar las estrategias lúdicas como parte de su currículo porque ayudaríamos a que los estudiante por medios de está herramientas de trabajo ellos sean creativos, y tengan la facilidad de poder convivir con sus compañeros y no tener miedo a ser excluidos porque en ellos se fomentaría habilidades para el desarrolló en la sociedad. Se diseñara una guía de estrategias lúdicas para orientar al docente en su labor educativa y conseguir que los estudiantes vean una forma nueva e innovadora para aprender.

**Palabras claves:** lúdica, integración, habilidades, inteligencias múltiples, inclusión, valores, procesos, aprendizaje, enseñanza.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**

**FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION**

**CAREER OF BASIC EDUCATION**

**MODE: CLASSROOM**

Topic: "Ludic STRATEGIES INTEGRATION PROCESS AS CHILDREN OF THE SIXTH YEAR OF BASIC EDUCATION GENERAL SCHOOL EDUCATION OF BASIC PALACIOS JUAN BAUTISTA Tungurahua Province Ambato Canton"

Author: Mónica Magdalena Quito Chicaiza. "

Tutor: Dr.Mg. Medardo Constante Mera Alfonso

**EXECUTIVE SUMMARY**

This research is playful strategies such as integration of children / as the sixth year of General Education Basic School Basic Education Juan Bautista Palacios Canton Ambato Tungurahua Province "because there is in school all via a methodology traditional by some teachers where students express that they do not like the way they teach by their teacher, so surveys and statistical data obtained was performed were reflected through graphs and tables which are reflected in the conclusions this quantitative and recommendations will be made by the statistical data .Therefore work is framed a qualitative approach because it is done through literature review to support research. According to the different ways of teaching teachers should implement the playful strategies as part of their curriculum because we would help the student media is work tools they are creative, and have the ease of being able to live with their peers and not have fear of being excluded because in them the skills developed in society is encouraged. a guide to recreational to guide teachers in their educational work and get students to see a new and innovative way to learn to design strategies.

**Key words:** fun, integration, skills, multiple intelligences, inclusion, values, processes, learning and teaching.





## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación realizado en la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios del Cantón Ambato se ha detectado el problema de las actividades lúdicas como proceso de integración en los niños/as mismo que está basado en cuatro capítulos.

El Capítulo Primero denominado EL PROBLEMA, establece el planteamiento del problema, se detalla la contextualización, el análisis crítico, la interrelación entre las causas y el efecto del problema. A continuación se detalla la justificación, indicando la importancia, la necesidad, utilidad, factibilidad e impacto de la presente investigación. De la misma manera se explica la prognosis y los objetivos generales y específicos orientados a la investigación.

En el Capítulo Segundo titulado como MARCO TEÓRICO, se realiza una investigación bibliográfica para argumentar desde diferentes aspectos; así se determina la fundamentación filosófica, fundamentación legal, categorías fundamentales, además determina las variables y las preguntas directrices que sustentaron el trabajo investigativo.

El Capítulo Tercero designado METODOLOGÍA, sustenta en un enfoque cualitativo y cuantitativo, así mismo la modalidad de la investigación es bibliográfica y de campo, además se determina el universo que se va a trabajar, así como las técnicas y los instrumentos que se utilizarán para la recolección de la información.

El Capítulo Cuarto denominado, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN de RESULTADOS contiene la información recopilada y procesada estadísticamente y la explica mediante cuadros y gráficos descriptivos.

En el Capítulo quinto, se establece las Conclusiones y Recomendaciones del análisis de los resultados de cada una de las preguntas de las encuestas general de la comprobación de la hipótesis.

El Capítulo septo corresponde a la PROPUESTA de este trabajo investigativo denominado Guía didáctica para fortalecer en el aula las estrategias lúdicas que contribuya a la integración de los niños/as del sexto año de la escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios de la Ciudad de Ambato, además en este capítulo consta de: Datos Informativos, Antecedentes de la Propuesta, Justificación, Objetivos, y finalmente con la revisión de la evaluación de la propuesta.

Finalmente se adjunta la Bibliografía y los Anexos.

## **CAPÍTULO 1**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 TEMA DE LA INVESTIGACIÓN:**

“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO PROCESO DE INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN BAUTISTA PALACIOS DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

#### **1.2 Planteamiento del Problema**

##### Contextualización

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2014) Augusto Espinosa en su artículo publicado “Nuevas Formas de Aprender”, señaló que las estrategias lúdicas permiten a los estudiantes desarrollar habilidades distintas con las materias dictadas dentro del currículo, sin embargo el objetivo del programa es ir más allá de la educación en las aulas porque hay actividades en clases que no dejan de ser tradicionalista. Además de este programa está encaminado a despertar y descubrir en los estudiantes nuevas destrezas e intereses a través de la lúdica por medio de la práctica del deporte, el arte y varias actividades al aire libre que fortalecerá valores como la responsabilidad, respeto, perseverancia y la cooperación entre instituciones. La Lúdica es la nueva tendencia del siglo XXI, por ser beneficiosas en todas las edades y solicitó a los padres de familia que apoyen a sus hijos en la práctica de estas actividades que mejoran la formación académica e interpersonal y motivan actitudes positivas en quienes las practican.

En el Ecuador toda vía existe por parte de los docentes una educación tradicionalista, ya que por parte del Ministerio de Educación no existe capacitaciones continuas sobre nuevas formas de enseñar a través de estrategias lúdicas, por ende los estudiantes tiende a sentirse aburrido, cansado al momento de recibir clases, lo cual propone Espinosa nuevas formas de enseñar por medio de actividades lúdicas, siendo necesario por medio de juegos tradicionales, los estudiantes podrán tener una convivencia armónica y podremos fomentar los valores en cada uno de ellos.

Según Motta, Nátali, Herrera,(2009) expresa que un escenario lúdico, es una materia donde al docente trata de inventar juegos que se acoplen a las necesidades, intereses, expectativas, edad de un grupo de alumnos, puesto que el juego en sí mismo no es suficiente; debe enfocarse en objetivos concretos que permitan plasmar los contenidos de manera óptima. Donde se involucre destrezas físicas o recreativas generará mayor entusiasmo en el estudiante y disposición para aprender, mejor provecho de una actividad en clase y a la vez incentivar en los jóvenes valores.

Es importante saber y valorar la iniciativa de cada alumno y a la vez como maestro encuentran actividades para fomentar la educación integral donde se pueda satisfacer necesidades y mejorar los aprendizajes en cada uno sin importar el rango social o etnia que pertenece.

Las estrategias lúdicas es importante para poder enseñar y a la vez fomentar nuevos conocimientos a través del juego y la creatividad del niño. Cada persona a través del juego aprende valores, también a convivir entre ellos

Morales, Lucrecia (2011), en el artículo se publicó que la integración en América Latina se debe afianzarse la cultura y los rasgos comunes en cada individuo, y el rango social que perfilan la identidad latinoamericana “creando una sociedad en valores favorables al proceso de integración educativa y enseñanza en cada uno de los seres humanos”, por encima de las diversidades culturales de nuestros pueblos

de existir la igualdad, respeto con cada uno de las personas y fomentando una educación integradora, e inclusiva para la sociedad.

La integración debe darse en todo momento ya que esto ayudara a los estudiantes desenvolverse en la sociedad y la vez tratar a las personas con respeto e igualdad no importa su estado económico, etnia, siempre deberá prevalecerá la equidad de género fortaleciendo la comunicación en cada uno de las personas ya que por medio de los valores seremos tratados con justicia.

Arturo Barraza,(2004) El Consejo Mexicano de Investigación Educativa (COMIE) tiene como objetivo establecer la a integración educativa y/o escolar, basada en sistema educativo que garantizar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de actividades lúdicas. En la investigación reciente en México, la historia en nuestro país hecho que determina su incipiente investigación a través de la integración como al acceso al currículo de una educación para todos, este proceso suele ser denominado como atención a la diversidad a una escuela inclusiva, para todos siendo integradora en la educación , regularmente para hablar del proceso de integración permite maximizar la interacción entre los personas , sin importar las condiciones sociales.

El proceso de integración debe ser tomada en cuenta ya que no es lo mismo incluir a los niños a una educación regular a que se pueda integrar porque el estudiante debe convivir y trabajar con sus compañeros no importando el estado social, ni tampoco su condición física.

Como expresa Arturo Macía la integración debe ser parte del currículo porque si se ajusta adaptaciones extra curriculares como son los juegos tradicionales ayudaremos a que el estudiante, tenga un buen rendimiento académico porque saldríamos de lo tradicional, y lograríamos una enseñanza a través de la creatividad y despertando nuevas habilidades en cada uno de ellos.

En el diario La Hora se expresa que:

La lúdica es un concepto relacionado con el juego, es una técnica especialmente pedagógica, es una forma de estimular la recreación de los individuos también una forma de exaltar los méritos del estudiante y reconocimientos a su esfuerzo, así como también, de brindarle un ambiente de alegría para potenciar su automotivación. (Vaca, Homero, 2013).

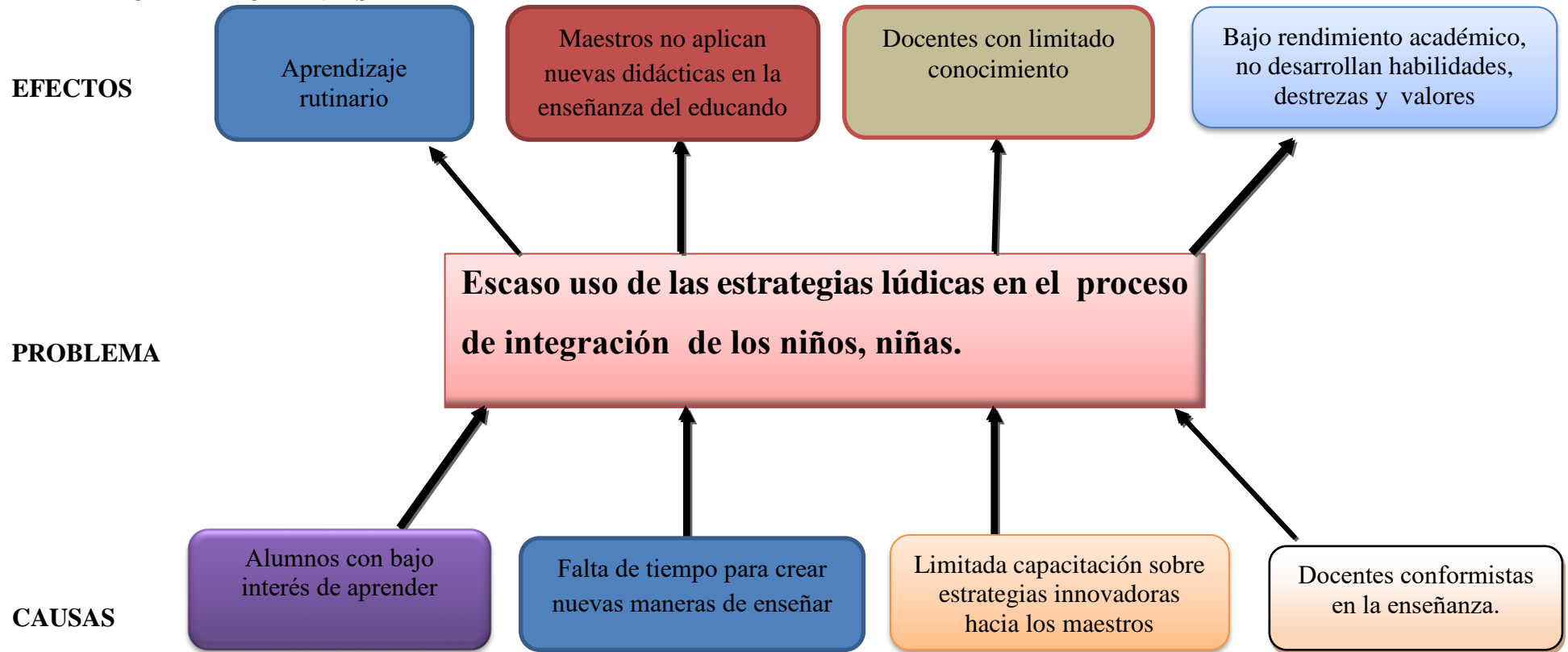
Es de importancia .que las actividades pedagógicas sean motivadoras ya que salir de lo tradicional ayudara al estudiante sea más creativo y satisfaga sus necesidades en su aprendizaje, también así fortaleceremos la integración en los estudiantes y ellos podrán desarrollarse en la sociedad.

Las estrategias lúdicas como proceso de integración en los niños, niñas de la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios” es de importancia ya que parte del personal docente utiliza en forma limitada los juegos educativos no les dan demasiada importancia o tal vez porque su aplicación demanda conocimientos y habilidades que no se han desarrollado en forma óptima.

Se puede mencionar que las diferentes causas por la que no se aplica el juego como una estrategia de aprendizaje por parte del docente inciden directamente en el rendimiento de los niños, además no se les motiva hacia un razonamiento lógico y los limita al desarrollo y progreso del aprendizaje de los niños y niñas de esta institución para el desarrollo en la sociedad ya que podrán integrarse la comunidad educativa y a la vez se fomenta el valor de la igualdad respetando cada uno de los criterios de los demás para que todos puedan convivir en sociedad.

Es de importancia porque actualmente a nivel institucional se está mejorando la calidad de enseñanza debido al deseo de superación de las escuelas, por parte padres de familia, ayudará en desarrollo en la sociedad ya que podrán integrarse la comunidad educativa y a la vez se fomenta el valor de la igualdad respetando cada uno de los criterios de los demás para que todos puedan convivir en sociedad.

**ÁRBOL DE PROBLEMAS**



**Gráfico N° 1: Relación Causa – Efecto**

Tema: Árbol de Problema.

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza.

### **1.2.2 Análisis Crítico**

El escaso uso de las estrategias lúdicas y su influencia en la integración de los niños, se presenta como factor predominante para el aprendizaje, al no poner en práctica dicha estrategia o un fin a seguir. Por lo que el niño se desarrolla en un ambiente inapropiado.

El poco interés de aprender en los estudiantes ya que las clases que ellos reciben son cansinas y rutinarias provocando bajo rendimiento académico, causando la desintegración en el aula.

La falta de tiempo para crear nuevas maneras de enseñar por parte de los maestros ya que con los nuevos modelos de planificación por parte del ministerio de educación los docentes no aplican nuevas didácticas en la enseñanza del educando para fortalecer su aprendizaje diario.

Limitadas capacitaciones por parte del Ministerio de Educación sobre las estrategias lúdicas es por ello que existiría un proceso de aprendizaje limitado en los niños y niñas y obteniendo como resultado maestros con un limitado conocimientos sobre la aplicación de actividades lúdicas.

Falta de estrategias innovadoras a los maestros , 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.



Los docentes se conforman con lo poco que pueda aprender el estudiantado ya que el por parte del docentes existe el tradicionalismo siendo parte del currículo que imparte hacia sus alumnos causando el poco interés en su aprendizaje donde su efecto es el bajo interés por aprender y su rendimiento académico se nota delimitado, y el desarrollo de habilidades en cada educando no se vea reflejado al momento de realizar actividades e incluso no establece con sus compañeros vales que bien es cierto se debería fomentar en su casa.

### **1.2.3 Prognosis**

Si la Escuela no corrige el problema en los procesos de integración escolar, se verá inmersa en una desintegración de los niños/as en la etapa escolar esto llevara a que existan estudiantes cohibidos, a su vez ajenos en la participación social ya que se sienten inseguros de lo que pensaremos de lo que dice o hacen.

Es necesario que los docentes se motiven y participen con técnicas de las estrategias lúdicas para que se fortalezca el interés de los niños /as, otro de los grandes conflictos es la utilización de metodologías conductuales y tradicionalistas que no permiten abrir nuevos horizontes como es la lúdica para potenciar la enseñanza a través, el escaso el interés de las personas que ejercen la docencia en las nuevas orientaciones pedagógicas trae como consecuencias que se vaya retrasando cada vez más la educación en el país, otra de las consecuencias que enfrenta la educación en su contexto general es la deficiente participación de los docentes en cursos de actualización de nuevas corrientes paradigmáticas causando serios conflictos en la creatividad de los educandos por cuanto ellos tienen la idea clara de lo que gracias al juego pueden alcanzar en su formación académica.

Las estrategias lúdicas como integración de los niños y niñas es una enseñanza a que la integración infantil donde el tiempo que ellos compartan fomentara valor.

La lúdica en el Ecuador, debe estar siempre presente en la enseñanza y mucho más en el aprendizaje por medio de su proceso integradora que permite que el niño se abra a los procesos de inter aprendizaje convirtiendo este espacio en algo divertido, ya que los niño/as adoran jugar (lúdica), y lo hacen espontáneamente.

#### **1.2.4 Formulación del Problema**

¿Cómo incide las estrategias lúdicas en el proceso de integración de los niños y niñas del sexto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua?.

#### **1.2.5 Interrogantes de la Investigación**

- ¿Qué tipo de estrategias lúdicas desarrollan los docentes en el aula para la integración de los estudiantes del sexto año de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista?
- ¿Cuál es el grado de integración que poseen los niños y niñas al momento de participar en actividades escolares?
- ¿Existe alguna propuesta de solución para mejorar la escasa aplicación de estrategias lúdicas que desarrolle el proceso de integración de los niños/as del sexto año de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista?

### **1.2.6 Delimitación del objetivo de la investigación**

- Las estrategias lúdicas como proceso de integración en los niños y niñas del sexto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

#### **a) Delimitación del contenido**

**Campo:** Educativo

**Área:** Pedagógica

**Aspecto:** Herramientas para desarrollo de aplicaciones educativas.

#### **b) Delimitación Espacial**

Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela Educación “Juan Bautista Palacios”

#### **c) Delimitación Temporal:**

Septiembre 2016 - Febrero 2017.

#### **d) Unidades de Observación:**

Se trabajó con docentes, estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Escuela Educación “Juan Bautista Palacios”.

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

Este trabajo tiene gran **interés** para docentes, alumnos porque nos permitirá conocer porque razón los docentes no emplean actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, y la calidad de educación que cada educando se ira forjando ya que no son empleados o ha sido descartados en el ámbito educativo.

El trabajo de investigación es **importante** porque planteara nuevas estrategias lúdicas en una problemática, real en el contexto del inter aprendizaje por qué se debe interactuar con la enseñanza de la lúdica mediante la integración en los niños/as.

Es **novedoso** porque no se ha realizado una investigación de este tipo para el fortalecimiento sobre estrategias lúdicas, mucho menos con la utilización de la enseñanza lúdica como eje fundamental en los procesos metodológicos con el firme propósito de ser siempre innovadores en nuevos acercamientos al inter aprendizaje.

Es de **importancia** porque solucionará los problemas observados en la institución educativa, donde las estrategias lúdica no solo de estudio, investigativo planteado permitiendo descubrir la verdadera dimensión problemática y la connotación que tiene la misma.

Es **factible** realizar la investigación del problema porque se tiene el apoyo de las autoridades institucionales, y se posee el soporte informativo de todas las personas que por que brindarán la información requerida y la firme voluntad de realizar el trabajo por la investigadora que está interesada en que se lleve adelante este trabajo que permitirá el desarrollo de las capacidades de los niño/as

Los **beneficiados** directos serán los niño/as de la escuela motivo de la investigación por que se fortalecerá el lenguaje verbal utilizando el aprendizaje del juego en toda su dimensión, también lo serán los padres de familia y los maestros ya que tendrán una herramienta curricular para su desempeño en la formación de competencias y la expansión de nuevos horizontes.

Es **original** porque aborda una nueva problemática en el contexto educativo el cual propone nuevos esquemas y estrategias para una correcta aplicación de las nuevas tendencias del inter aprendizaje mediante la aplicación de la enseñanza lúdica la cual lleva a la construcción de un enfoque dirigido al aprendizaje, y mejoramiento de las relaciones interpersonales.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 General**

Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el proceso de integración en los niños y niñas de sexto año de Educación General Básica de la Escuela Educación Básica “Juan Bautista Palacios”

### **1.4.2 Específicos**

- Diagnosticar las estrategias lúdicas que desarrollan los docentes con los niños/as de sexto año de Educación General Básica De La Escuela Educación Básica “Juan Bautista Palacios”.

- Investigar el grado de integración que poseen los niños y niñas al momento de participar en actividades escolares
  
- Proponer estrategias lúdicas con el propósito de mejorar el proceso de integración en los niños/as de la Escuela Educación Básica “Juan Bautista Palacios”.

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes Investigativos.

Revisadas los trabajos de investigación que reposan en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, en la Universidad Técnica de Ambato. No se ha encontrado ninguna tesis con el tema a investigarse.

Lo que se ha encontrado en la Universidad Técnica de Ambato son temas referentes a la variable independiente lo cual se enfoca en otros aspectos de la educación como son:

**Tema:** Las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños del tercer año de educación básica de la escuela fiscal Rumiñahui del cantón Píllaro.(Bautista Luz ,2011)

**Autora:** Bautista Chiquito, Luz Marina

- La mayoría de los niños manifiestan que los docentes no utiliza actividades lúdicas para motivar las clases.
- El docente debe motivar, predisponer al alumno hacia lo que quiere enseñar, que el ponga toda su concentración y esfuerzo, por aprender.
- Permite desarrollar, valores, formando niños colaboradores, solidarios, responsables en si la formación global de él.
- Tendremos niños dinámicos, perseverantes que alcancen objetivos, metas que se propongan y así tendremos futuros profesionales activos y con una mentalidad abierta de seguir superándose cada día y ayudando a la sociedad educativa.

Es importante que los docentes motiven a los estudiantes mediante la actividades lúdicas la cual fomentara el desarrollo de nuevas habilidades, destrezas, valores la cual ayudara a mejorar su rendimiento escolar ya que no se sentirán es una clase monótona y ellos podrán interactuar entre compañeros formando compañerismo y equidad entre ellos.

**Tema:** Incidencia de la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños (as) del segundo y tercer año de educación básica de la escuela “Pedro Carbo” del cantón Tisaleo. (Guerreo Maritza, 2010).

**Autora:** Guerreo Arellano Maritza Elizabeth.

Con los resultados obtenidos y tomando en consideración los resultados se presentan las conclusiones que recogen los aciertos más importantes del estudio y en base a estas conclusiones se elaboran las recomendaciones dirigida a encaminar las actividades mediante la expresión lúdica.

1. En la encuesta realizada a los maestros de la escuela Pedro Carbo, concluimos que es necesario poner en práctica la expresión lúdica, para lograr niños más activos, creativos y sociables.
2. Los maestros de la institución no utilizan juegos recreativos dentro del aula, esto no permite desarrollar en el niño su capacidad de aprender.
3. De manera unánime los maestros de la institución Pedro Carbo comparten que los juegos ayudan de mejor manera a la consecución de nuevos conocimientos y objetivos.
4. Los educadores conscientes que los juegos deben tener un proceso significativo que lleve a tener confianza entre maestros y alumnos, esto ayuda a que los alumnos sean más dinámicos.
5. La mayoría de los maestros consideran que se debe utilizar un rincón lúdico dentro del aula, esto permitirá al niño explorar y tener mayor seguridad y confianza en sí mismo.



Es importante implementar juegos recreativos dentro del aula y porque no en toda la escuela porque se fomentara la confianza entre alumno y docente la cual ayudara a crear un ambiente confiable, sin miedo de la discriminación por parte de sus compañeros, haciendo que la comunicación entre ellos sea buena.

**Tema:** “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOTORAS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”(Sánchez Katherine ,2016).

**Autora:** Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

- Las actividades lúdicas si influyen para potenciar el aprendizaje de los niños y las niñas del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua.
- Luego de realizar el diagnóstico sobre la utilización de las actividades lúdicas se determina que el 55% de los docentes no enseñan mediante la utilización de juegos, porcentaje que se debe tomar en cuenta debido a que las actividades lúdicas permiten el desarrollo integral de los estudiantes llegando a potenciar el aprendizaje de los niños y niñas de la unidad Educativa Totoras.
- Se concluye que el aprendizaje de los niños y niñas es bueno, pero se podría mejorar dando capacitaciones a los actores educativos especialmente los docentes con actividades lúdicas las mismas que deben ser aplicadas al momento de impartir las clases, ya que estas permiten que los aprendizajes sean motivantes, divertidas y naturales encaminando a un aprendizaje significativo.

Con la investigación realizada en la unidad Educativa Totoras no existe la aplicación de ningún tipo de estrategias lúdicas el cual no permite el desarrollo integral en los niños.

El interés en realizar este trabajo de investigación producto del esfuerzo y preocupación en tratar de buscar diferentes alternativas de solución, para que en el uso de las nuevas estrategias lúdicas se produzca un cambio significativo en el mejoramiento del proceso de integración en el niño (as) capaces de comunicarse entre sí.

Según el artículo publicado “Las estrategias lúdicas utilizadas permiten reforzar y afianzar lo aprendido por los estudiantes, aumentan el proceso de aprendizaje y compartir en el equipo y fortalecen el aprendizaje significativo” además favorecen la motivación y propician un cambio hacia. Farías, Rojas, Freddy (2010 p21).

Se puede decir que el autor por medio de las estrategias lúdicas ayudará nuevos métodos de enseñanza y desarrollar sus valores en los estudiantes formar de un ciudadano para la vida en democracia, crítico, racional, dotado de valores éticos y morales, capaz de convertirse en agente de cambios de la comunidad donde vivía y otra serie de características deseables, la escuela asume la construcción de ese perfil.

Según en el artículo publicado en octubre del 2009 “El niño y su proceso de integración a la escuela tiene una importancia fundamental en la formación del niño/a, no sólo a nivel intelectual sino en todo lo que tiene que ver con las relaciones social a través de la integra a la sociedad y se prepara a una interacción en la vida social adulta”. Delgadillo, Cruz, (2009 p19).

Es de importancia relacionarse con los demás y adaptarse en una sociedad de cambios pero sin dejar a un lado nuestra identidad, mediante proyectos comunitarios en las escuelas y las necesidades regionales y locales.

Según el artículo publicado “Rol del Docente en la integración Escuela Comunidad “No puede ser una función exclusiva de los docentes, ni de las escuelas mismas, sino tarea de todos: el hogar, los padres, la comunidad educativa, la sociedad civil, los medios de comunicación social y la iglesia para transformarla en pedagogía social integral. Se debe tener presente que la educación es un hecho que contiene a todos los sectores productivos del país y afrontan los nuevos cambios que exige la educación. Espinosa, Antonio (2010 p20).

En el artículo publicado manifiesta que no solo la educación se da en la escuela y la formación del alumno es del maestro sino, que la familia y la escuela han mantenido siempre de la mano, y de manera compartida las responsabilidades, el protagonismo en materia de educación son de niños y jóvenes.

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

El conocimiento humano se encuadra dentro de la ética y la moral, y estas son parte de la disciplina filosófica que reflexiona sobre el obrar humano que es un saber práctico, que tiene por objeto que las acciones de los hombres sean realizadas con sensatez, para lograr estudiantes que practiquen el bien común.

La investigación se enfoca en el Paradigma Crítico-Propositivo. “Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación que están comprometidas con la lógica instrumental del poder. Propositivo en cuanto a la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y pro actividad”. Herrera, Segundo, (2005, p 136).

Se puede manifestar que este paradigma forma personas críticas de los problemas y fenómenos que se presentan en la realidad, pero al mismo tiempo proponen alternativas de solución valedera que van en beneficio personal, pero también en

beneficio de la comunidad, considerando y respetando el pensamiento filosófico de cada persona, en el presente caso en la formación de profesionales éticos y morales formando en la parte humanística, con pensamiento de servicio social, pero sobre todo competentes para realizar su actividad diaria.

### **2.3 Fundamentación Pedagógica**

Según Castillo, Jonatan, (2008 p14): “La implementación de adecuadas estrategias lúdicas y el uso material didáctico son un dispositivo instrumental que contienen un mensaje educativo altamente eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje.”

Es decir, que el material didáctico son los elementos físicos que el maestro o cualquier persona utiliza para realizar una buena enseñanza y llegar al único fin que es el aprendizaje, estos son de gran ayuda sobre todo cuando se trata de enseñar a niños/as.

### **2.5 Fundamentación Legal.**

En Código de la Niñez y Adolescencia menciona lo siguiente:

**Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.-** La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

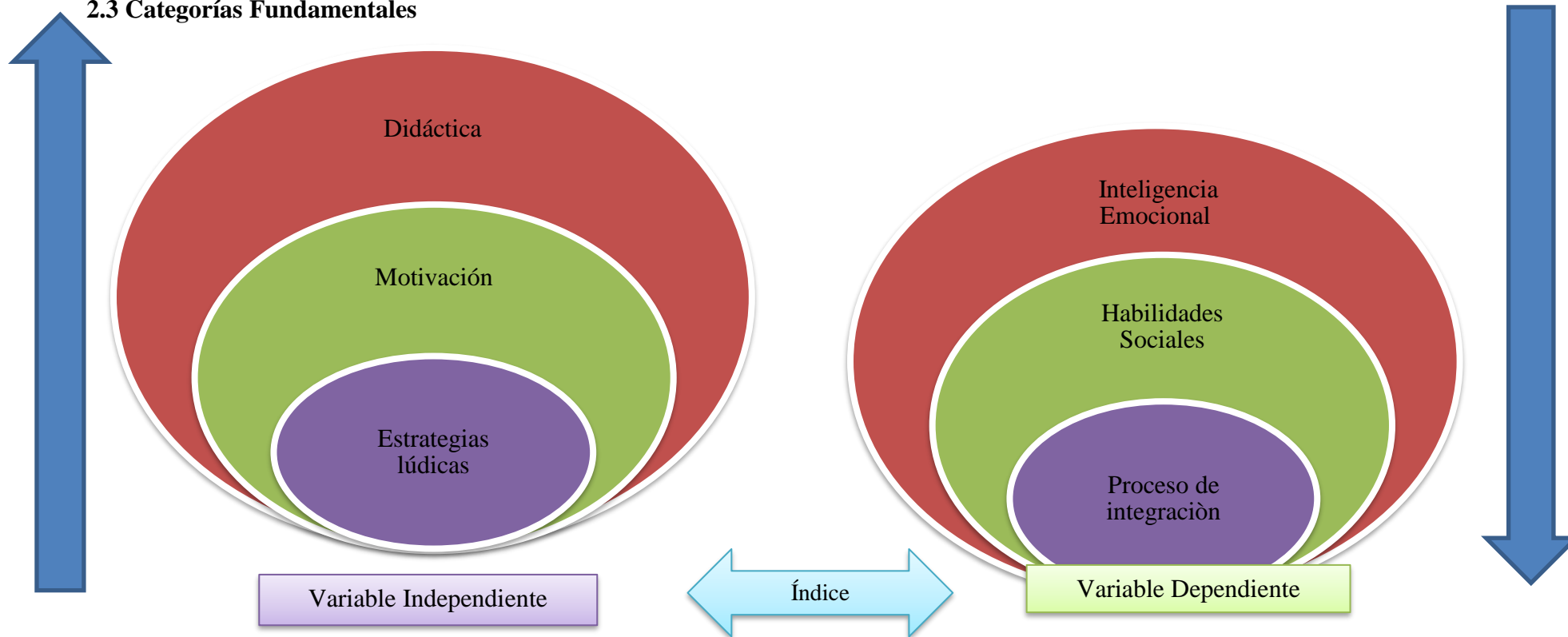
- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación.

**Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades. CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, (2008).

En Código de la Niñez y Adolescencia expresa que es necesaria integrar nuevas estrategias en la educación esto ayudara a una educación de calidad y ayudara que el estudiante interactúe mediante el dialogo.

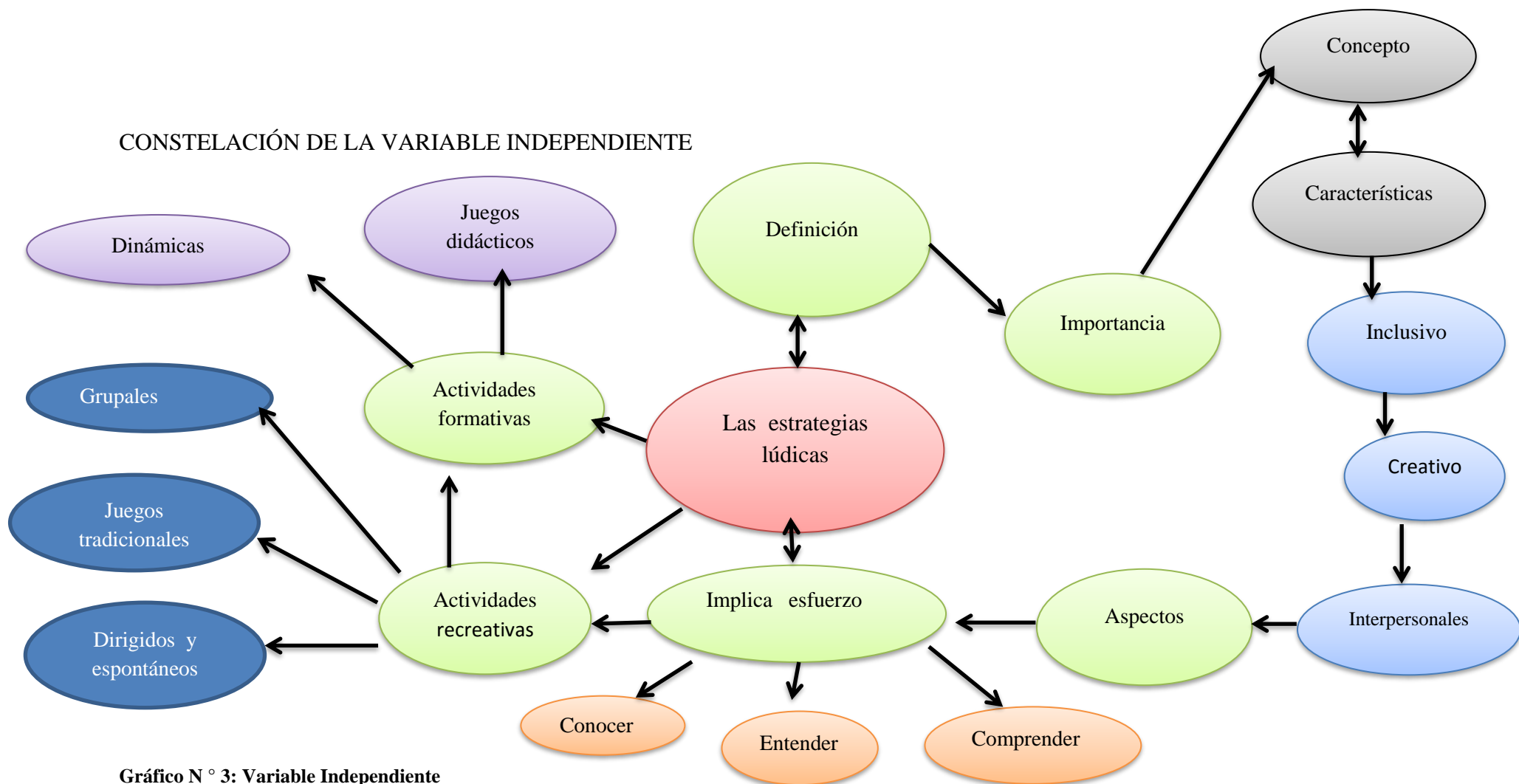
La Escuela de Educación Básica “JUAN BAUTISTA PALACIOS” es un centro de educación Fiscomisional al servicio de la niñez que persigue la formación integral del estudiantado lograr una sólida personalidad en forma sistemática y continua del educando, considerando sus necesidades para alcanzar un óptimo desarrollo de sus habilidades y destrezas a través de la creatividad en el campo biológico, psicológico y social.

### 2.3 Categorías Fundamentales

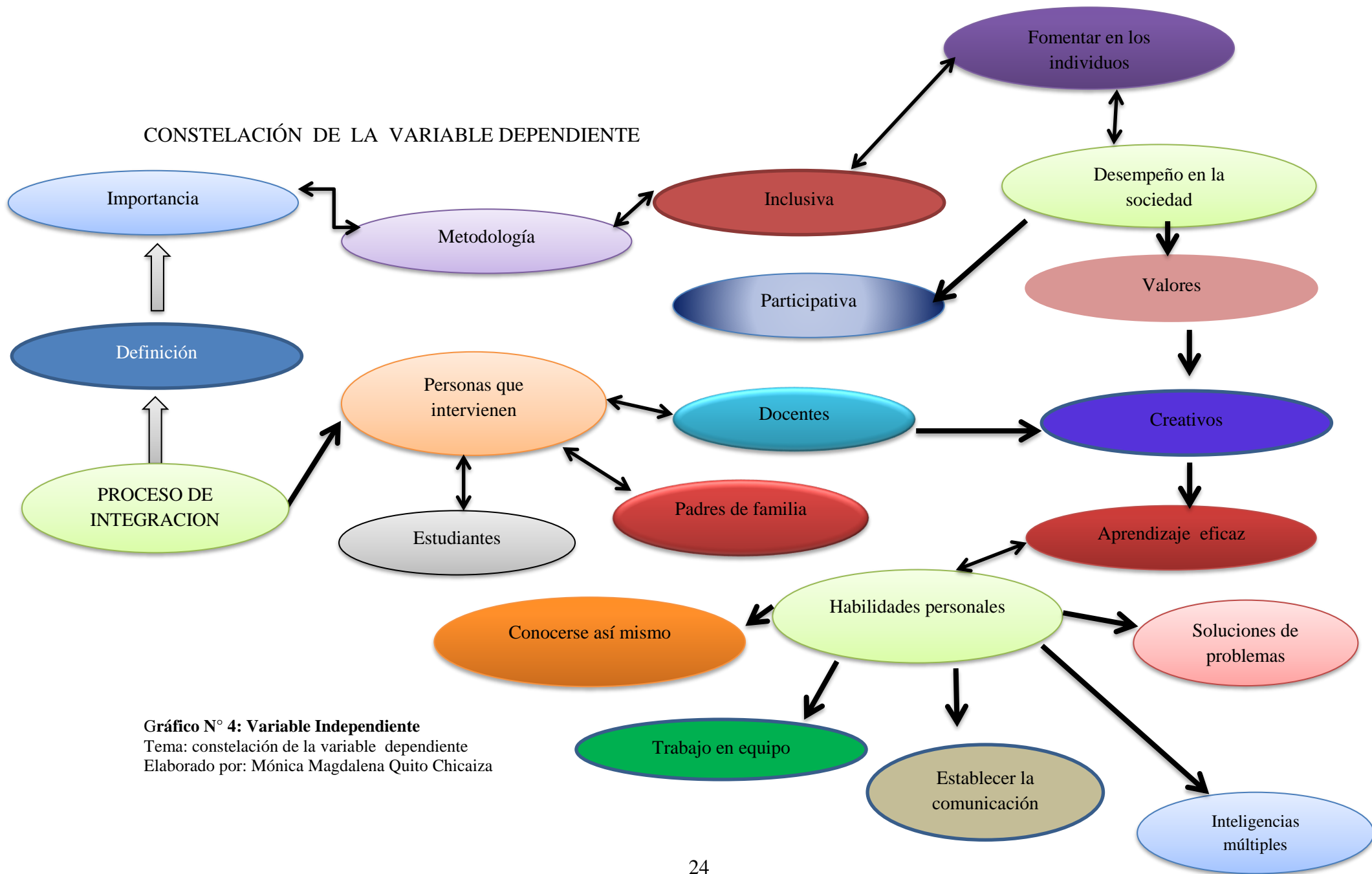


**Gráfico N° 2:** Categorías Fundamentales Variable Independiente y Variable Dependiente  
Tema: Categorías Fundamentales  
Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza.

CONSTELACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE



**Gráfico N ° 3: Variable Independiente**  
 Tema: constelación de la variable independiente  
 Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 4: Variable Independiente**  
 Tema: constelación de la variable dependiente  
 Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza



## **2.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **DESARROLLO DE VARIABLES**

#### **ESTRATEGIAS LÚDICAS**

El ludólogo colombiano Carlos Alberto Jiménez Vélez la define así: “La Lúdica, como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda. La Lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas, como son el baile, el amor y el afecto. Vélez Carlos, Alberto, (2011 p63).

“Las actividades lúdicas, 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”, CUELLO Carlos, (2009 p14).

La Lúdica Etimología: Derivado por etimología popular del sustantivo latino «ludus» que significa juego Significación: De acuerdo con su etimología se puede decir que el término lúdico es un adjetivo que es relativo al juego, ocio, pasatiempo, recreo, entretenimiento o diversión. Analogía: A la lúdica la comparan como una experiencia cultural. TORRES, Ortega, Carmen, Sofía( 2013 p11).

(Filadelfo y Guridi, 2014) opinan que las actividades lúdicas son un elemento intrínseco de la personalidad humana, potencializado el aprendizaje, muestran que

lo lúdico pretende estimular la interacción social entre las personas con quienes nos comunicamos constantemente, logrando que puedan ser autónomas, es decir crear mejores condiciones de vida por sí solos, teniendo en cuenta que la inteligencia del ser humano se va adaptado a los 17 cambios sociales, donde el juego ha sido utilizado como una herramienta de interacción, desde el descubrimiento de la raza humana, logrando despertar la curiosidad ante lo desconocido.

ENFOQUE PEDAGÓGICO “La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria (BETANCOURT, Carmen 2013, p73).

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que 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 lúdica es más bien una condición, 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 con el juego. El chance, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, juego, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (JIMÉNEZ 2012.p. 42).

## **MOTIVACION**

Para Maslow, psicólogo norteamericano, “la motivación es el impulso que tiene el ser humano de satisfacer sus necesidades básicas, que son necesidades referentes a la supervivencia”. Las cinco categorías de necesidades son: fisiológicas, de seguridad, de amor y pertenencia, de estima y de auto-realización; siendo las necesidades fisiológicas las de más bajo nivel. Maslow también distingue estas necesidades como (fisiológicas, de seguridad, de amor y pertenencia, de estima) y

de desarrollo del ser (auto-realización). La diferencia distintiva entre una y otra se debe a que las se refieren a una carencia, mientras que las de “desarrollo del ser” hacen referencia al quehacer del individuo (Quintero; 2007)

“Se define motivación como los procesos que inciden en la intensidad, dirección y persistencia del esfuerzo que realiza un individuo para la consecución de un objetivo.” Según Robbins la motivación es el deseo de hacer mucho esfuerzo por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la necesidad de satisfacer alguna necesidad individual. Si bien la motivación general se refiere al esfuerzo por conseguir cualquier meta, nos concentramos en metas organizacionales a fin de reflejar nuestro interés primordial por el comportamiento conexo con la motivación y el sistema de valores que rige la organización. RAMÍREZ, Santos Alexandra,(2011).

### **LA MOTIVACION ESCOLAR**

La motivación es un factor relevante que conlleva el éxito en cualquier área, “motivación” como lo cita Alonso Tapia, (1991) quien afirma que: “querer aprender y saber son las condiciones personales básicas que permiten la adquisición de nuevos conocimientos y la aplicación de lo aprendido de forma efectiva cuando se necesita”. Según lo expuesto por Tapia, se necesita la disposición y el interés del alumno para obtener el aprendizaje, sin dejar de lado el papel del docente a través estimulación a las acciones logradas por el alumno, para que después en él se siembre el interés y sea efectiva la motivación del docente en el alumno es un elemento determinante para incrementar el rendimiento en las clases.

### **LA MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE**

El término motivación hace alusión al aspecto en virtud del cual el sujeto vivo es una realidad autodinámica que le diferencia de los seres inertes. Tradicionalmente hemos “confundido motivación con el arte de estimular y orientar el interés del alumno hacia el trabajo escolar”. Intento que queden claros ambos conceptos, en el mismo nivel real que deben quedar claras las actividades que corresponden al profesor que las que corresponden al alumno.

Motivación. Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven.( Enrique Martínez & Salanova Sánchez,).

## **DIDÁCTICA**

“La didáctica es una disciplina científico-pedagógica cuyo objeto de estudio son los procesos y elementos que existen en el aprendizaje. Se trata del área de la pedagogía que se encarga de los sistemas y de los métodos prácticos de enseñanza.”. “Se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.”

Arruada Penteado (1982) La Didáctica es un conjunto de métodos, técnicas o procedimientos que procuran guiar, orientar, dirigir e instrumentar, con eficacia y economía de medios, el proceso de aprendizaje donde esté presente como categoría básica». Conjunto de métodos que procuran guiar, orientar, dirigir o instrumentalizar.

Medina Rivilla (1987) La Didáctica es el estudio de la educación intelectual del hombre y del conocimiento sistemático que ayuda al alumno a auto conocerse facilitándole las pautas para que elija la más adecuada para lograr su plena realización personal. La Didáctica es una disciplina pedagógica que analiza, comprende y mejora los procesos de enseñanza aprendizaje, las acciones formativas del profesorado y el conjunto de interacciones que se generan en la tarea educativa». Auto conocerse.

Ester Baranz (1994) Didáctica es el conjunto de conocimientos e investigación que tiene su origen y su razón de ser en la práctica, en los problemas de diseño,

desarrollo y evaluación del currículum, y en su intento de una renovación curricular. Innovación curricular.

## **JUEGO DIDÁCTICO O LÚDICO EDUCATIVO**

En un enfoque comunicativo entendemos por “juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura” en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos.

Hemos comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil, bien sean estudiantes universitarios o de enseñanza secundaria, por no mencionar los de primaria y párvulos. (GARCÍA, Casas, Miguel 2012)

La didáctica busca fundamentar los procesos de enseñanza-aprendizaje lo cual es muy importante debido a que de esta manera podremos aplicar la didáctica en el aula para fortalecer los conocimientos del niño.

## **MATERIAL DIDÁCTICO**

Carpio, Silva Andrés (2005) “Los materiales son distintos elementos que pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización en algún fin específico. Los elementos del conjunto pueden ser reales, virtuales o abstractos.”

Según Ruiz, Paúl, (2014) El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.”

“El material didáctico funciona como un mediador instrumental e incide en la educación valórica desde muy temprana edad.”

En los link consultados la actividad lúdica es una amena 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.

Mediante el conocimiento y aplicación de estas habilidades, fomentando valores en el educando estará en aptitud de realizar una organización rítmica en la que, combinando todos los elementos, pueda traducirlos espontáneamente en movimiento corporal que le permita expresar y proyectar sus sentimientos.

## **INTELIGENCIA EMOCIONAL**

Según Mayer y Salovey, (1997), “la inteligencia emocional incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emoción; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan pensamientos; la habilidad de comprender la emoción y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones para promover crecimiento emocional e intelectual”. La inteligencia emocional se refiere a un “pensador con un corazón”.

### **Transcripción de Inteligencia emocional según Howard Gardner**

Para Howard la inteligencia es la capacidad de ordenar los pensamientos y coordinarlos con las acciones. La inteligencia no es una sola, sino que existen tipos distintos. Nuestro sistema para implementar las IE está dedicado a estimular las potencialidades en los niños.

#### **Inteligencia emocional según Howard Gardner**

1. Inteligencia lingüística. En los niños se aprecia en su facilidad para escribir, leer, contar cuentos, etc.

2. Inteligencia Lógica-matemática. Se aprecia en los menores por su interés en patrones de medida, categorías y relaciones. Facilidad para la resolución de juegos de estrategia y experimentos.
3. Inteligencia Corporal y Cinética. Facilidad para procesar el conocimiento a través de las sensaciones corporales. Deportistas, bailarines o manualidades.
4. Inteligencia Visual y espacial. Los niños y niñas piensan en imágenes y dibujos. Tienen facilidad para resolver rompecabezas, dibujar, prefieren juegos constructivos, etc.
5. Inteligencia Musical. Los menores se manifiestan frecuentemente con canciones y sonidos. Identifican con facilidad los sonidos.
6. Inteligencia Interpersonal (inteligencia social). Se comunican bien y son líderes en sus grupos. Entienden bien los sentimientos de los demás.
7. Inteligencia Intrapersonal. Está relacionada con la capacidad de un sujeto de conocerse a sí mismo: sus reacciones, emociones y vida interior. (Gild Gabriela 2013)

Según Howard Gardner el hombre tiene la capacidad de ordenar sus acciones a través de las inteligencias emocionales lo cual tiene la capacidad de crear emociones, y la capacidad de crear nuevas formas de aprender y desenvolverse en el entorno que lo rodea siendo capaz de solucionar problemas.

## **METODOLOGÍA**

Las metodologías educativas suelen girar alrededor de las teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como son el conductismo, cognitivismo, constructivismo y últimamente el colectivismo. Cada paradigma tiene sus procesos, actividades y métodos de actuación. Las metodologías educativas, son aquéllas que

indican al docente que herramientas, métodos o técnicas de enseñanza pueden utilizar teniendo en cuenta las características del grupo y del contexto en general para introducir un tema, para afianzar un tema dado, para motivar, darle sentido al conocimiento, evaluar, analizar capacidades y dificultades en los estudiantes.( FIDALGO, Ángel 2007 p1).

## **HABILIDADES SOCIALES**

Yáñez, María (2012) Las Habilidades Sociales son conjunto de hábitos o estilos, que nos permiten mejorar nuestras relaciones interpersonales, sentirnos bien, conseguir nuestros objetivos. Estas habilidades pueden ser aprendidas, y pueden ir de más simples a complejas.

### **HABILIDAD**

Es la capacidad o el talento que se aprende y desarrolla al practicar al hacer algo cada vez mejor.

### **SOCIAL**

Significa como nos llevamos con las demás personas (amigos, hermanos, padres, profesores).

Ortega, María (2007) la habilidad social o una competencia social surgen los problemas, pues, como ocurre en otros temas tratados en este texto, se han dado numerosas definiciones, no habiéndose llegado, todavía, a un acuerdo explícito sobre los que constituye una conducta\$ socialmente habilidosa. Por otro lado, definir que es una habilidad social resulta difícil por dos razones fundamentalmente:

- 1) Dentro del concepto de habilidad social se incluyen muchas conductas y
- 2) Las distintas habilidades sociales dependen de un contexto social, el cual es muy variable.

Es por ello que, LAS HABILIDADES SOCIALES, se refiere a nuestra habilidad para tratar congeniar con las demás personas todos sabemos que hay muchas formas



de hablar con las personas. Cuando aprendemos las habilidades sociales, tratamos de todas las formas de asimilar las mejores para hacerlo.

Es la capacidad para interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptado o valorado socialmente y, al mismo tiempo, personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso, o principalmente beneficioso para los demás.

## **INTEGRACIÓN SOCIOCULTURAL**

Fitcher, (2008) en su documento “la integración sociocultural “menciona que: La sociedad y la cultura están estrechamente vinculadas, de forma que una depende de otra. Es por eso que hablamos de una integración, entendida donde intervienen diferentes elementos como es lo social y cultural que unen e identifica a la sociedad.

La sociedad y la cultura tienen una reciprocidad muy precisa ya que cada pueblo se identifica por sus costumbres, tradiciones los cuales permitirá diferenciar a las personas dando un lugar en la sociedad.

Halar de integración sociocultural en nuestra entornos resulta complejo ya que hemos visto que por parte de los niños no existe el compañerismos entre ellos ya que por pertenecer de diferentes zonas rurales cada uno tiene diferentes costumbres y tradiciones, por lo cual se sienten intimidados e incluso no pueden desenvolverles solos donde se ve su baja rendimiento académico y el temor de ser excluidos con sus compañeros por medio de socialización y asimilación a lo largo de su vida.

## **SOCIALIZACIÓN**

La socialización o sociabilización al proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social

Proceso por el cual el ser humano adquiere la experiencia de interrelacionarse con los demás, adquiriendo en dicha experiencia aptitudes y conocimientos que le

permitirán desenvolverse en la sociedad. Socialización es un proceso por el cual el ser humano va adaptándose al medio donde vive. Pérez Martín (2010).

## **JUEGOS DIDÁCTICOS**

Arévalo, Luis (2017), Juegos didácticos. Utilización de los juegos didácticos para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje.

Sánchez, Pablo (2015), Constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica.

Bañeres, Ana (2008,) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadores, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego” (p.116).

Bautista y López, (2013). El juego didáctico o actividad lúdica, está dado por el hecho que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, realimentación, modelación, obtención de resultados, iniciativa, carácter sistemático y competencia

## **EDUCACION INCLUSIVA**

Palan, Caicedo José (2003), El concepto de educación inclusiva es más amplio que el de integración y parte de un supuesto distinto, porque está relacionado con la

naturaleza misma de la educación regular y de la escuela común. La educación inclusiva implica que todos los niños y niñas de una determinada comunidad aprendan juntos independientemente de sus condiciones personales, sociales o culturales, incluidos aquellos que presentan una discapacidad.

Se trata de un modelo de escuela en la que no existen "requisitos de entrada" ni mecanismos de selección o discriminación de ningún tipo, para hacer realmente efectivos los derechos a la educación, a la igualdad de oportunidades y a la participación.

### **TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

Howard Gardner(1990) define la inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.

Al igual que hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia. Asimismo Gardner destaca ocho tipos distintos que se van a desarrollar en función de la herencia genética, el medio ambiente, las experiencias, la educación recibida, etc.

Inteligencia Lógica - matemática

Inteligencia Lingüística

Inteligencia Espacial

Inteligencia Musical

Inteligencia Corporal - kinestésica,

Inteligencia Naturalista

Inteligencia Intrapersonal

Inteligencia Interpersonal

Coello ,Sevilla, Sebastián(2008),La inteligencia intrapersonal y la interpersonal conforman la inteligencia emocional y juntas determinan nuestra capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria.

El proceso de integración educativa ha tenido como preocupación central reconvertir la educación especial para apoyar la educación de los niños integrados a la escuela común, trasladando, en muchos casos, el enfoque individualizado y rehabilitador, propio de la educación especial, al contexto de la escuela regular. Desde esta perspectiva, se hacían ajustes y adaptaciones sólo para los alumnos etiquetados "como especiales" y no para otros alumnos de la escuela.

## **IMPORTANCIA DE LA INTEGRACIÓN**

Lopez, Ricardo(2009),La integración Escolar es: "el proceso de educar juntos a niños con y sin necesidades especiales durante una parte o en la totalidad del tiempo" (1982). En efecto, integra es, por lo tanto un proceso que posibilita al niño a desarrollar una vida escolar como ser social, brindándole la escuela, los medios y condiciones adecuadas para que participen en el conjunto de las actividades escolares.

.León ,Lindberg (1990) ,define la importancia de la integración como " los procesos por los cuáles las naciones anteponen el deseo y la capacidad para conducir políticas exteriores e internas clave de forma independiente entre sí, buscando por el contrario tomar decisiones conjuntas o delegar su proceso de toma de decisiones a nuevos órganos centrales".

León, Carraco Vinicio (2005), La integración escolar no es uniforme, no hay una sola forma de integración. Para el desarrollo y sostenimiento de las distintas estrategias se requiere de determinados recursos, condiciones y formas organizativas hacia adentro de las instituciones educativas. Estos aspectos, vinculados al aprendizaje y a la enseñanza, son de fundamental importancia; cuando

las condiciones materiales son insuficientes o inadecuadas y/o el contexto es adverso, difícilmente la integración escolar pueda afianzarse como estrategia.

Por su parte Jorge Mariño (1990), dice "se entiende por proceso de integración regional el proceso convergente, deliberado (voluntario) –fundado en la solidaridad-, gradual y progresivo, entre dos o más Estados, sobre un plan de acción común en aspectos económicos, escolares, sociales, culturales, políticos, etc

Características de los procesos de integración:

- ✓ Es usual que los estados a juntarse sean de estados soberanos.
- ✓ Los Estados emprenden el proceso integrador en forma voluntaria
- ✓ Como todo proceso se debe avanzar por etapas, es decir, el proceso debe ser gradual.
- ✓ Las etapas deben ser cada vez más profundas y dispersas; de allí la necesidad de la progresividad y la convergencia del proceso.
- ✓ Por último, el proceso de integración se inicia con acercamientos económicos, pero lentamente también va abarcando e incluyendo nuevos temas de las áreas sociales, culturales, escolares, jurídicas, y hasta políticas de los países miembros.

"La integración se concibe como un proceso consistente en responder a la diversidad de necesidades de todos los alumnos y satisfacerlas mediante una mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, así como en reducir la exclusión dentro de la educación y a partir de ella (Booth, 1996). Supone cambios y modificaciones en el contenido, los métodos, las estructuras y las estrategias, con un enfoque común que abarque a todos los niños de la edad apropiada y la convicción de que incumbe al sistema oficial educar a todos los niños (UNESCO, 1994).

## **HABILIDADES PERSONALES**

García ,Rubén,(2015)Las habilidades personales son aspectos que pueden destacarse a la hora de buscar un empleo, también como una buena estrategia para hacer crecer el propio negocio y en general son esenciales para lograr objetivos en la vida.

¿Qué son las habilidades personales?

Son las competencias técnicas, psicológicas y sociales que posee un individuo para poder desempeñar una labor con éxito ya sea en el campo profesional o la vida privada.

Jiménez, Romero (2005) La convivencia humana se caracteriza por dos cuestiones:

a) Lo relacional: existen interacciones positivas y estrechas entre los sujetos. Que se manifiestan por los valores compartidos de respeto y tolerancia, la participación y la creación de espacios de comunicación.

b) Lo compartido: El espacio, la normatividad legal, la pertenencia política, o cultural, que nos da una clara consciencia de que aunque somos diferentes somos semejantes en otros aspectos, como ciudadanos de un país, miembros de un barrio, o escuela que son de todos y todos debemos trabajar para mejorarlos, con la actuación de estos diferentes roles, creencias y símbolos compartidos, que nos dan identidad y pertenencia.

## **PROCESO DE INTEGRACIÓN**

La integración escolar afirma Popkewitz (1984), que ha sido asumida progresivamente por las políticas sociales y educativas de la mayor parte de los países. Pero como toda política de innovación y cambio, ésta debe ser analizada críticamente por las personas e instituciones llamadas a ponerlas en práctica y a ser receptores de sus servicios. Por elogiable que sea el concepto de integración escolar y por muy atraídos que nos sintamos hacia ella, no podemos asumirla

incondicionalmente sin someter a comprobación los supuestos sobre los que se basa, simplemente por el hecho de pertenecer a una determinada política de una determinada Administración.

“Los modelos de cambio sancionados oficialmente hacen que los supuestos, prioridades y pautas vigentes parezcan razonables y justificados. Se niegan las dimensiones sociales. Comunitarias y políticas de la actividad humana. En su lugar aparece un proceso que implica la conformidad con las decisiones del experto que gestiona datos, emociones y personas.’ (p. 187)

En los link consultados nos da a conocer la importancia que es la integración de los niños y la comunidad educativa habla que Integración Educacional, nos referimos a hacer válidas las diferencias dentro de un contexto educativo favorece la aceptación por parte de los demás niños.

Es de utilidad profundizar en la investigación sobre la integración en la escuela tiene una importancia fundamental en la formación del niño/a, no sólo a nivel intelectual sino en todo lo que tiene que ver con las relaciones sociales.

## **2.5 HIPÓTESIS**

Las estrategias lúdicas influyen en el proceso de integración de los niños y niñas del sexto año de educación general básica de la escuela de educación básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua

## **2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.**

**2.6.1 Variable Independiente:** Las Estrategias Lúdicas

**2.6.2 Variable Dependiente:** Proceso de Integración Escolar

## **CAPÍTULO 3**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

Luego de haber considerado el problema y la necesidad incluir las estrategias lúdicas como proceso de integración en la escuela de educación básica “JUAN BAUTISTA PALACIOS” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

El enfoque de la presente tesis va hacer **cuanti- cualitativo**, cualitativo porque se obtuvo datos numéricos que será representado estadísticamente en la recopilación, análisis e interpretación de los datos recogidos en las encuestas con ayuda del Marco Teórico, para esta manera cualificar la incidencia del problema.

#### **3.2 Modalidad de la Investigación**

La presente investigación se efectuará bajo las siguientes modalidades.

##### **3.2.1 Bibliográfico – documental**

Por medio de este proyecto se obtuvo información sobre el tema de investigación obtenidos a través de libros, textos, módulos, periódicos, revistas, internet, etc. Así como de documentos válidos y confiables.

##### **3.2.2 De Campo**

En este trabajo investigativo se trabajara directamente con los actores a investigar como son: estudiantes, docentes de la escuela de Educación General Básica “Juan Bautista”, se utilizará técnicas de campo como son las encuestas.



### **3.2.3 De intervención Social**

Por qué el investigador no se conformó con la observación pasiva de los fenómenos educativos sino que además, realizó una propuesta de solución al problema investigado.

### **3.3 Nivel o Tipo de Investigación**

**3.3.1 Exploratorio.-** Porque se indagaron las características del problema investigado para poder contextualizarlo adecuadamente.

**3.3.2 Descriptivo.-** Ya que la investigación describe los hechos del problema y sus causas y consecuencias por parte de los involucrados.

**3.3.3 Asociación de Variables** Por cuanto en la investigación se establece la relación entre la variable independiente y la variable dependiente.

### **3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.4.1 POBLACIÓN**

Al ser el universo con que cuenta la escuela de Educación General Básica “Juan Bautista”, es de 386 estudiantes legalmente matriculados, de la misma manera cuenta 12 docentes pertenecientes a la institución.

El presente trabajo investigativo estaba orientada a los estudiantes de la escuela de Educación Básica “Juan Bautista” del cantón Ambato.

### 3.4.2 MUESTRA

En vista que nuestra población es muy extensa, se trabajó con una muestra de 40 estudiantes pertenecientes al sexto año de Educación General Básica de la escuela de Educación Básica “Juan Bautista”, y con 4 docentes pertenecientes a la institución.

### 3.4.2 UNIDADES DE OBSERVACIÓN.

Cuadro N° 1 Unidades de Observación.

<b>N°</b>	<b>UNIDADES</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>1</b>	Docentes	4	8%
<b>2</b>	Estudiantes	40	92%
<b>3</b>	<b>TOTAL</b>	<b>44</b>	<b>Unidades de observación</b>

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### 3.5 Operacionalización de las Variables

#### 3.5.1 Variable Independiente: Las estrategias lúdicas

Cuadro N° 2 Las Estrategias Lúdicas

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e Instrumento
<p>Las estrategias lúdicas es una actividad humana que se despliega en diversos ámbitos, sus manifestaciones en la escuela.</p> <p>El juego es un modo de interactuara con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo producto de su capacidad creadora de cultura.</p> <p>Todo juego se desarrolla dentro del marco psicológico y educativo el cual ayudara al niño no solamente cree un espacio de lúdico sino que al mismo tiempo creara un espacio de aprendizaje.</p>	<p>Escuela</p> <p>Docentes</p> <p>Aprendizaje</p>	<p>-Establecimiento</p> <p>-Plantel</p> <p>-Sistema</p> <p>-Pedagogo</p> <p>-Educador</p> <p>-Formativo</p> <p>-Asimilación</p> <p>-Comprensión</p> <p>-Aplicación</p> <p>-Creatividad</p> <p>-Espontaneidad</p>	<p>1.- ¿Cree usted que es importante que los maestro enseñen por medios de juegos las clases? Si No Tal vez</p> <p>2.- ¿Piensa usted que se mejoraría la creatividad a través del juego? Sí No</p> <p>3.- ¿Cree usted que es importante las estrategias ludias en el aula? Si No Tal vez</p> <p>4.- ¿Piensa usted que las estrategias ludias ayudaran al estudiante en su aprendizaje? Si No A veces</p> <p>5.- ¿Cree usted que e l juego estimula en e l niño para su formación integral? Si No Tal vez</p> <p>6. ¿Cree usted que a través actividades lúdicas se puede fomentar la equidad en los alumnos? Si No Nunca</p> <p>7. ¿Utiliza diariamente el juego como recursos en el proceso de enseñanza aprendizaje? Si No Tal vez</p> <p>8. ¿Piensa usted que se logrará mejorar la comunicación, opiniones y sentimientos en el ser humano mediante las estrategias lúdicas? Si No Rara vez</p>	<p><b>Técnica</b> Encuesta dirigida a los docentes</p> <p><b>Instrumento</b> Cuestionario estructurado</p>

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### 3.4.2 Variable Dependiente: Proceso de integración

Cuadro N° 3 Proceso de integración

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMES BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
<p>El proceso de integración en las escuela y el aprendizaje en la formación integral de los niños y niñas</p> <p>A través del procesos de integración se puede desarrollar nuevos conocimientos cognitivos, afectivos y procedimentales, habilidades con experiencias vividas, en donde el protagonista es el educando donde el docente cumple la función de facilitador de su aprendizaje.</p>	<p>-Procesos</p> <p>-Integración</p> <p>- Formación integral</p>	<p>-Capacidades de atender.</p> <p>-Conjunto de acciones o actividades que realizan tienen un principio un fin.</p> <p>-El desarrollo de habilidades.</p> <p>-Incremento de su autoestima</p> <p>-Derecho a una igualdad de oportunidades.</p> <p>-Favorecer el desempeño de una persona en la sociedad.</p> <p>-Tomar conciencia y comprender su propio valor.</p> <p>-Propiciar, favorecer el desarrollo.</p> <p>-Satisfacción de las necesidades del hombre</p>	<p>1.- ¿Cree que los maestros realizan actividades que capte tu atención? Si No</p> <p>2.- Las relaciones sociales dentro del salón de clase son: Buenas Regulares Malas</p> <p>3.El trato de los docente hacia los estudiantes es de igualdad y justicia Si No</p> <p>4.- ¿Cree que los valores influyen en tu desarrollo personal? Si No</p> <p>5.- ¿su profesor te escucha cuando tienes problemas? Si No</p> <p>6.- El interactuar con tu compañeros fortalece tu autoestima Si No</p> <p>7.- Tienes conocimiento de tus deberes y obligaciones Si No</p> <p>8.- ¿Cree usted que las actividades de integración fortalecen las buenas relaciones entre compañeros? Si No</p>	<p><b>TÉCNICA</b> Encuesta a estudiantes.</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> -Cuestionario estructurado.</p>

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### 3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Cuadro N°4. Plan de recolección

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Alcanzar los objetivos de investigación.
2. ¿De qué personas u objetos?	Niños y niñas de sexto año de Educación General Básica Juan Bautista Palacios.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Las estrategias lúdicas como proceso de integración.
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Quito Chicaiza Mónica Magdalena
5. ¿Cuándo?	Febrero 2016
6. ¿Dónde?	Escuela de Educación General Básica Juan Bautista Palacios.
7. ¿Cuántas veces?	Dos veces: piloto y definitiva.
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta dirigida hacia docentes niños y niñas.
9. ¿Con qué?	Cuestionario estructurado de encuesta.
10. ¿En qué situación?	Confidencialidad y anonimato.

**Elaborado por:** Quito Chicaiza Mónica Magdalena

### 3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Los datos recogidos (datos en bruto) se transforman siguiendo ciertos procedimientos.

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: cuadros de una sola variable, cuadro de cruce de variables, etc.
- Manejo de información (reajuste de cuadros con casillas vacías o con datos tan reducidos significativamente en los análisis).

## CAPÍTULO 4

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de Educación General Básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

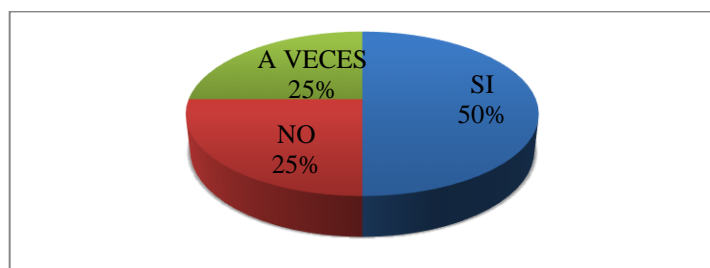
1.- ¿Cree usted que es importante que los maestros enseñen por medio de juegos?

**Cuadro N° 5 Enseñanza por medio de juegos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	2	50,00%
No	1	25,00%
A veces	1	25,00%
TOTAL	4	100,00%

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 5:** Enseñanza por medio de juegos

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

#### **Análisis:**

El 50% de los docentes encuestados afirma que Si es importante que se enseñen por medio de juegos; el 25% expresa que No es importante y el 25% dice que a veces es importante.

#### **Interpretación:**

Se deduce que los docentes si creen que es importante que se enseñen por medio de juego, al hacerlo, los alumnos aprenden todo cuanto es posible desde el mínimo detalles hasta los más complejos que les permite acceder de forma, significativa a su aprendizaje; al no hacerlo en las clases ellos no captarían la atención y su forma de enseñanza será cansina y aburrida.

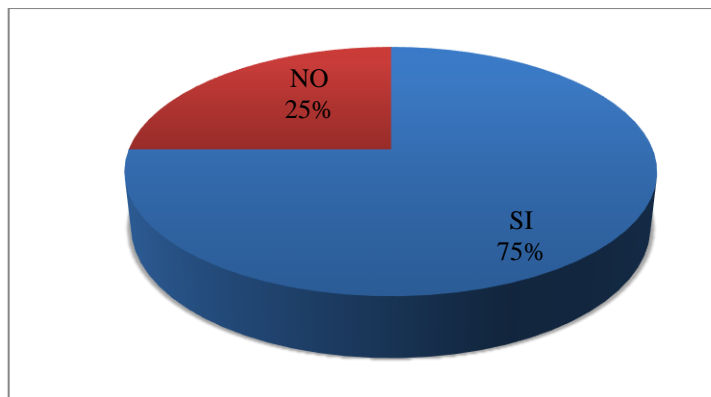
2.- ¿Piensa usted que se mejoraría la creatividad a través del juego?

**Cuadro N°6 Creatividad a través del juego**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	3	75,00%
No	1	25,00%
A veces	0	0,00%
Total	4	100,00%

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 6:** Creatividad a través del juego

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### **Análisis:**

El 75% de docentes encuestados piensa que se Si se mejoraría la creatividad a través del juego; y el 25% dice que No se mejoraría.

### **Interpretación:**

Lo que se deduce que los docentes creen sí que se mejoraría la creatividad a través del juego, lo significa que mientras se trabajan se puede desarrollar algunas habilidades, imaginación, y originalidad los alumnos demuestran que son capaces de crear su propio aprendizaje significativo y la curiosidad de investigar nuevos aprendizajes.

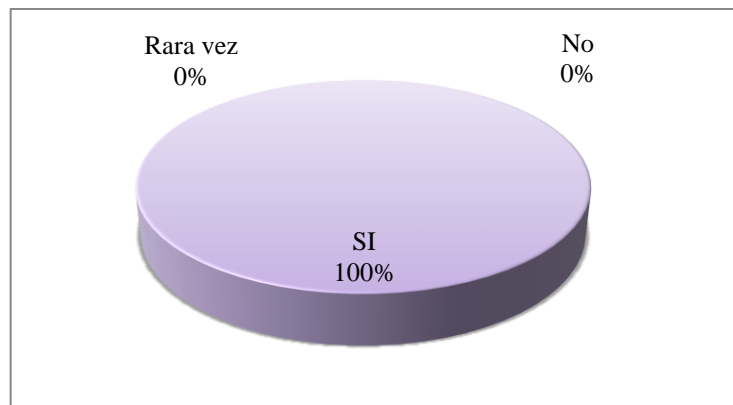
3.- ¿Cree usted que son importantes las estrategias lúdicas en el aula?

**Cuadro N°7 Estrategias lúdicas en el aula**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	4	100,00%
No	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Total	4	100,00%

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 7 Estrategias lúdicas en el aula**

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

**Análisis:**

El 75% de docentes encuestados afirma que Si son importantes las estrategias lúdicas en el aula.

**Interpretación:**

Lo que se deduce que los docentes si creen que son importantes las estrategias lúdicas en el aula, la cual será de mucha ayuda en el aprendizaje del alumno y a la vez se puede desarrollar nuevas habilidades, siendo esenciales en su proceso de aprendizaje.



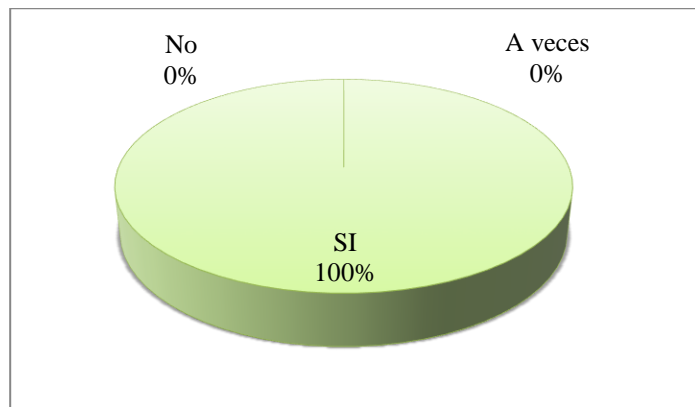
4.- ¿Piensa usted que las estrategias lúdicas ayudarán al estudiante en su aprendizaje?

**Cuadro N°8 Las estrategias lúdicas en el aprendizaje**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	4	100,00 %
No	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Total	4	100,00%

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 8:** Las estrategias ludias en su Aprendizaje

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### **Análisis**

El 100% de los docentes encuestados afirma que Si piensan que las estrategias lúdicas ayudaran al estudiante en su aprendizaje.

### **Interpretación:**

De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de los docentes consideran que si las estrategias lúdicas ayudaran al estudiante, donde se desarrollaran la integración social de cada uno.

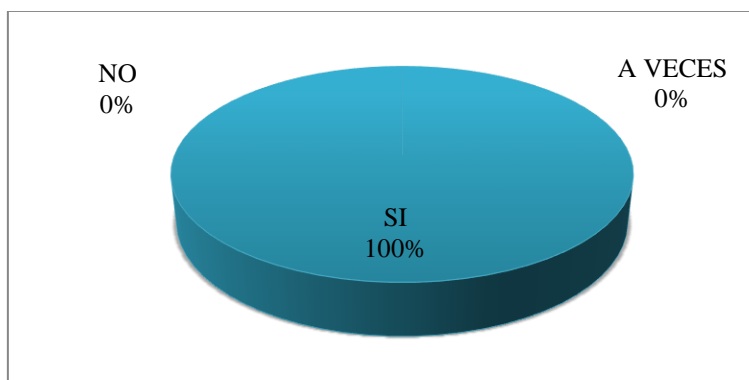
5.- ¿Cree usted que el juego estimula la formación integral del niño?

**Cuadro N°9 El juego estimula la formación integral**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	4	100,00%
No	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Total	4	100,00%

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 9:** Juego estimula la formación integral del niño.

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### **Análisis:**

El 100% de los docentes afirma que Si cree que el juego estimula la formación integral del niño.

### **Interpretación:**

De los datos obtenidos los docentes creen que si el juego estimula la formación integral el niño, lo que significa que es una actividad en la que él se identifica y se desarrollara sin temor y la satisfacción de una forma libre y sana lo que le permitirá desarrollarse en la sociedad sin temores y estar seguro de sí mismo.

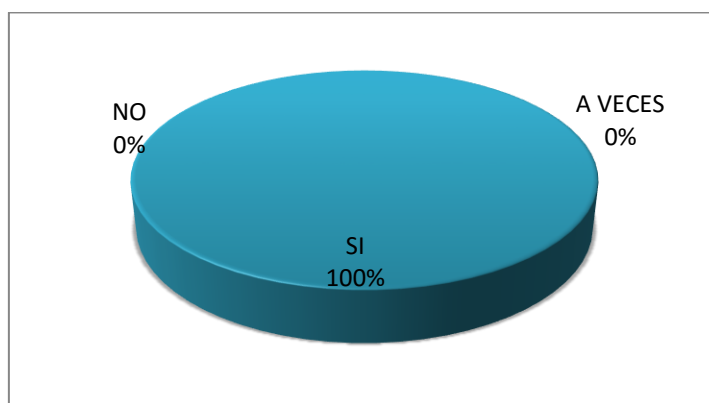
6. ¿Cree usted que a través de actividades lúdicas se puede fomentar la equidad en los alumnos?

**Cuadro N°10 Actividades lúdicas y equidad**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100,00%
No	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Total	4	100,00%

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 10:** Actividades lúdicas y la equidad

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### **Análisis**

El 100%; de docentes encuestados afirma que Si creen que a través de actividades lúdicas se puede fomentar la equidad en los alumnos.

### **Interpretación:**

De lo que se deduce que los docentes consideran que a través de actividades lúdicas si se puede fomentar la equidad en los alumnos, al aplicar esta actividad los educandos fomentan la igualdad de género, al no ser excluidos dentro del aula y podrá realizar actividades en clase.

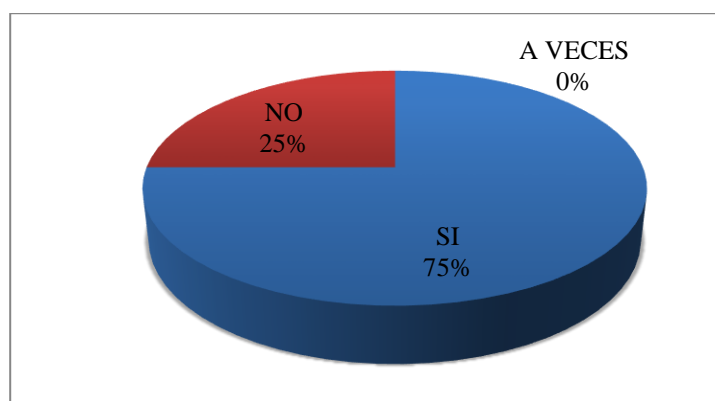
7. ¿Utilizara diariamente el juego como recursos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

**Cuadro N°11 El juego como recursos de aprendizaje**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	75,00%
No	1	25,00%
A veces	0	0,00%
Total	4	100,00%

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N°11: El juego como recursos de aprendizaje**

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

**Análisis:**

De un total de 75% de encuestados afirma que Si utiliza diariamente el juego como recursos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y el 25% dice que No es importante el juego como un recurso de enseñanza.

**Interpretación:**

Se deduce que los docentes consideran que si es importante el juego como recursos en el proceso de enseñanza aprendizaje. La lúdica utilizada como estrategia si provoca una enseñanza y un aprendizajes significativos, lo que significa que en los estudiantes pueden llegar a un proceso cognitivo, procedimental y actitudinal adecuada.

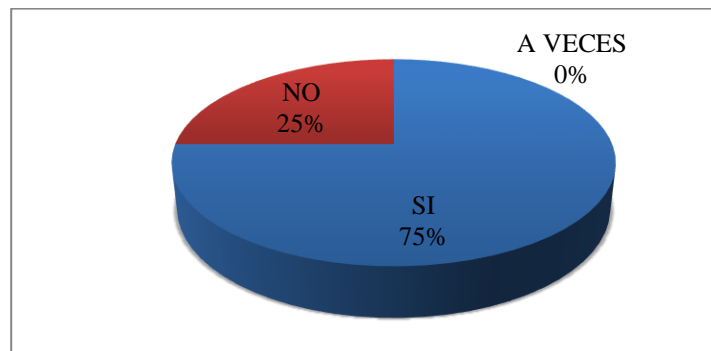
8. ¿Piensa usted que se logrará mejorar la comunicación, opiniones y sentimientos en el ser humano mediante las estrategias lúdicas?

**Cuadro N°12 La comunicación mediante las estrategias lúdicas**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	75,00%
No	0	0,00%
A veces	1	25,00%
Total	4	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 12: La comunicación mediante las estrategias lúdicas**

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza

**Análisis:**

El 75%; de los docentes afirman que Si se logrará mejorar la comunicación, opiniones y sentimientos en el ser humano mediante las estrategias lúdicas; y el 25% expresan que No se logrará mejorar la comunicación.

**Interpretación:**

Se deduce que si se logrará mejorar la comunicación, opiniones y sentimientos en el ser humano mediante las estrategias lúdicas, lo que quiere decir que todos pueden conseguir que la comunicación en los estudiantes puede mejorar donde sus opiniones puedan ser respetadas al momento de interactuar entre los compañeros y así ellos sentirse que son escuchados.

## 4.2 Encuestas aplicadas a estudiantes de escuela de Educación Básica “JUAN BAUTISTA PALACIOS”

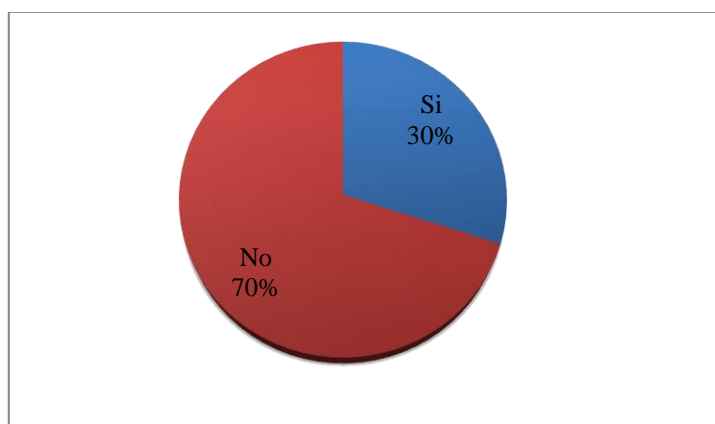
1.- ¿Cree usted que los maestros realizan actividades que capten su atención?

**Cuadro N°13 Actividades que capten su atención**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	30,00%
No	28	70,00%
Total	40	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 13 Actividades que capten su atención**

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### **Análisis:**

De un total de 40 estudiantes encuestados el 30%, afirma que los maestros Si realizan actividades que capten su atención, el 70% expresa que No.

### **Interpretación:**

Lo que quiere decir que los estudiantes creen que los maestros deberían realizar actividades que capten su atención ya que al no cumplirse este objetivo su aprendizaje puede ser rutinario y tal vez una educación tradicional al hacerlo podemos despertar en los educandos ganas por aprender y descubrir nuevos aprendizajes.

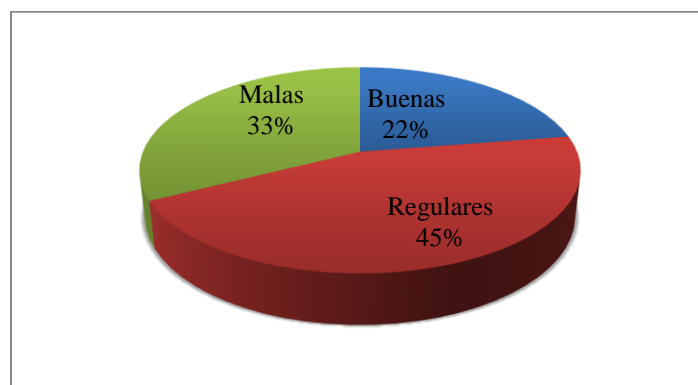
2.-Las relaciones sociales dentro del salón de clase son:

**Cuadro N°14 Las relaciones sociales dentro del salón**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Buenas	9	22,00%
Regulares	18	45,00%
Malas	13	33,00%
Total	40	100,00%

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 14: Las relaciones sociales dentro del salón**

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

**Análisis:**

El 45% afirma que son Regulares las relaciones sociales dentro del salón de clase; el 33% Malas y el 22% que son buenas.

**Interpretación:**

Se infiere que el ambiente dentro del salón de clases no es adecuado lo que podría generar el temor y la crítica, no podría existir la confianza para poder interactuar entre ellos, y a la vez son pocos que tienen buenas relaciones con sus compañeros en el aula. Lo que podría ser un fracaso al momento de formar equipos de trabajo.

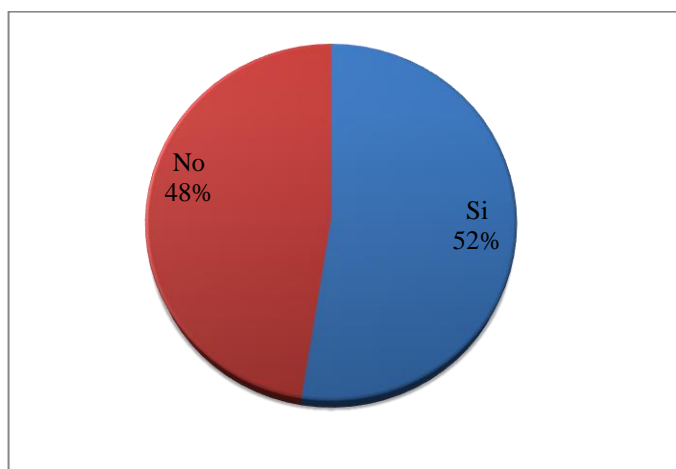
3. ¿El trato del docente hacia los estudiantes es de igualdad y justicia?

**Cuadro N°15 Trato del docente, igualdad y justicia**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Si	21	52,00%
No	19	48,00%
Total	40	100,00%

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 15: Trato del docente, igualdad y justicia**

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### **Análisis**

El 52%, afirma que el trato del docente hacia los estudiantes es de igualdad y justicia; y 48% expresan que No el trato es de igualdad y justicia.

### **Interpretación:**

Según el resultado obtenido los estudiantes expresan que el trato es de igualdad y justicia lo que significa que hay parcialidad por parte del docente y si está afectando a su integridad.



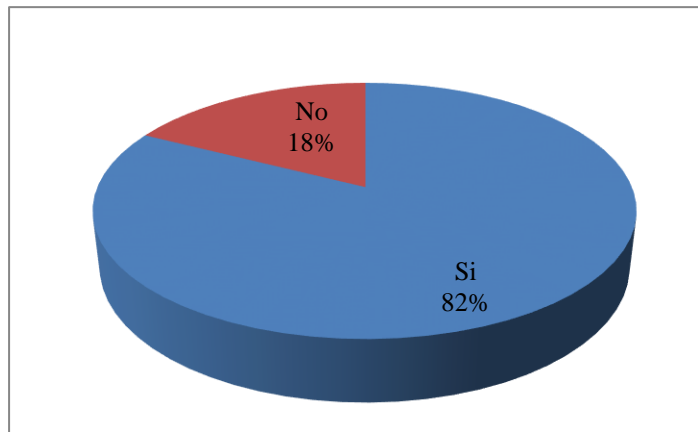
4.- ¿Cree que los valores influyen en su desarrollo personal?

**Cuadro N°16 Los valores influyen en el desarrollo**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	33	82,00%
No	7	18,00%
Total	40	100,00%

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N°16:** Los valores influyen en el desarrollo

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

**Análisis:**

El 82%, afirma que Si cree que los valores influyen en su desarrollo personal; y 18% expresa que No cree que los valores influyen en su desarrollo.

**Interpretación:**

Con el resultado obtenido se deduce que los estudiantes creen que los valores influyen en su desarrollo personal, y si se practican valores, existiría compañerismo y un ambiente apropiado para el aprendizaje.

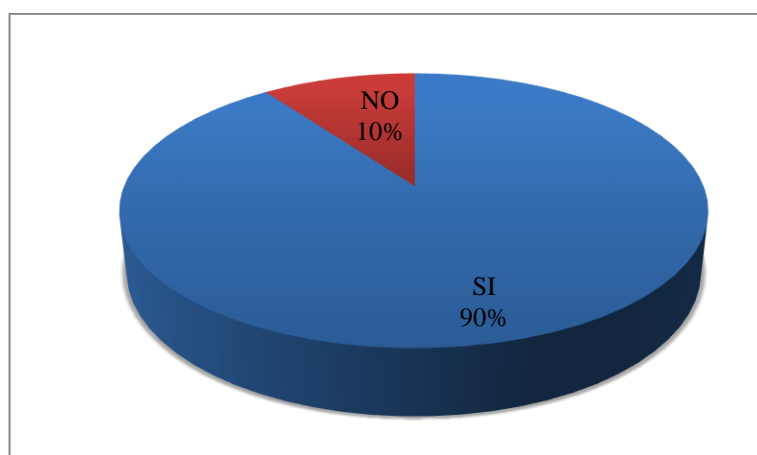
5.- ¿Su profesor escucha cuando tiene problemas?

**Cuadro N°17 El profesor escucha tus problemas**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	36	90,00 %
No	4	10,00 %
Total	40	100,00 %

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 17:** El profesor escucha tus problemas

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### **Análisis:**

El 90% afirma que Si les escucha cuando tienes problemas; y el 10% expresan que No son escuchados por parte del docente.

### **Interpretación:**

Lo que quiere decir que la mayoría de niños cuando tienen problemas son escuchados por parte del docente donde el estudiante va creando esa confianza con los demás.

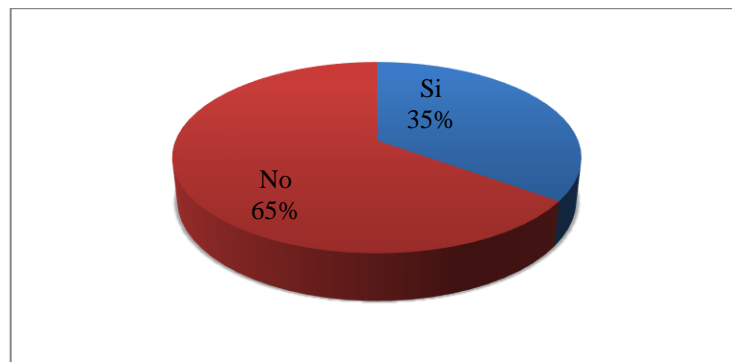
6.- ¿El interactuar con sus compañeros fortalece tu autoestima?

**Cuadro N°18 El interactuar y autoestima**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	32	35,00%
No	8	65,00%
Total	40	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 18:** El interactuar fortalece y autoestima

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### **Análisis:**

El 65%, de los estudiantes encuestados expresan que No la interactuar con sus compañeros no siempre fortalece su autoestima y, el 35% afirma que interactuar si fortalece su autoestima.

### **Interpretación :**

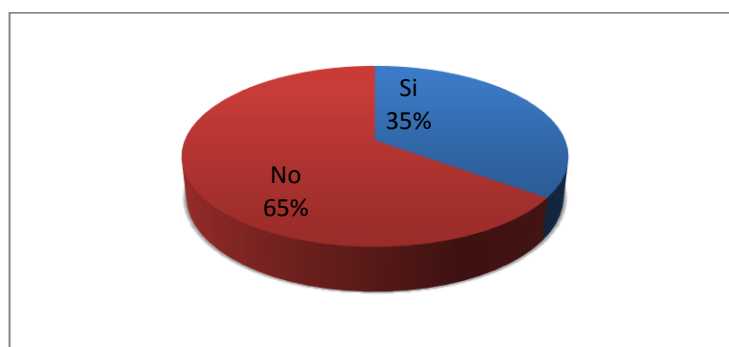
De acuerdo a los resultados obtenidos, los estudiantes piensan que el interactuar con sus compañeros si fortalece su autoestima y creen que ellos al compartir momentos de juegos se disminuirá peleas entre ellos y se fomentará confianza al realizar actividades con los niño, al no desarrollar el autoestima en los estudiantes no podrán interactuar con la sociedad, sin miedos y temores.

7.- ¿Tiene conocimiento de sus derechos, deberes y obligaciones?

**Cuadro N°19 Conocimiento de derechos, deberes y obligaciones**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	35,00%
No	26	65,00%
Total	40	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiante  
Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 19: Conoces tus derechos, deberes y obligaciones**

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes  
**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### **Análisis:**

De un total de estudiantes encuestados el 65% expresan que NO tienen conocimiento de tus deberes y obligaciones, y el 35% afirma que Si tienen conocimiento.

### **Interpretación:**

Lo que se deduce que si no conocen los estudiantes sus derechos, deberes y obligaciones siendo vulnerables al abuso por parte de sus docentes y compañeros por lo tanto es necesario darles a conocer lo importante que es aprender y a entender sobre sus derechos y lo importante que es cumplir con sus obligaciones tanto en lo educativo y familiar.

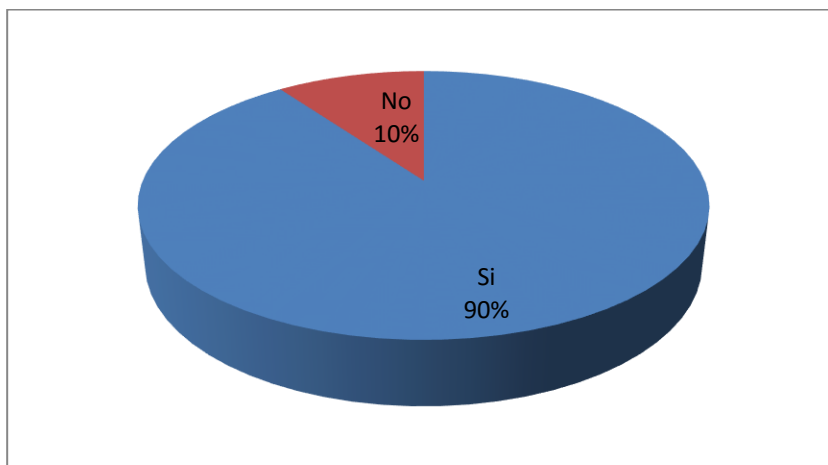
8.- ¿Cree usted que las actividades de integración fortalecen las buenas relaciones entre compañeros?

**Cuadro N°20 Actividades de integración entre compañeros**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	36	90,00%
No	4	10,00%
Total	40	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza



**Gráfico N° 20:** Actividades de integración entre compañeros

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza

### **Análisis:**

El 90% de estudiantes encuestados afirma que las actividades de integración Si fortalecen las buenas relaciones entre compañeros, el 10% expresa que No.

### **Interpretación:**

Se puede interpretar que las actividades de integración fortalecen las buenas relaciones entre compañeros, dando a conocer que cada educando tiene diferente forma, pensamiento, conducta. Al interactuar con sus compañeros no temen ser excluidos de un grupo, estas actividades consolidan el compañerismo e igualdad. Al no cumplir con estas actividades creo que las clases serán aburridas y poco productivas para su aprendizaje y el progreso en su educación.

### 4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS CUADRO DE CORRELACION DE VARIABLES

**CUADRO N° 21 VI**

N°	PREGUNTAS VI	SI	NO	A VECES
1	¿Cree usted que es importante que los maestros enseñen por medio de juegos?	2	1	1
2	2.- ¿Piensa usted que se mejoraría la creatividad a través del juego?	3	1	0
3	¿Cree usted que son importantes las estrategias lúdicas en el aula?	4	0	0
4	¿Piensa usted que las estrategias lúdicas ayudarán al estudiante en su aprendizaje?	4	0	0
5	¿Cree usted que el juego estimula la formación integral del niño?	4	0	0
6	¿Cree usted que a través de actividades lúdicas se puede fomentar la equidad en los alumnos?	4	0	0
7	¿Utilizara diariamente el juego como recursos en el proceso de enseñanza aprendizaje?	3	1	0
8	¿Piensa usted que se logrará mejorar la comunicación, opiniones y sentimientos en el ser humano mediante las estrategias lúdicas?	4	0	0

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza

**CUADRO N°22 VD**

N°	PREGUNTAS VD	SI	NO	BUENAS	REGULARES	MALAS
1	1.- ¿Cree usted que los maestros realizan actividades que capte su atención?	12	28	0	0	0
2	Las relaciones sociales dentro del salón de clase son:	0	0	9	18	13
3	¿El trato del docente hacia los estudiantes es de igualdad y justicia?	21	19	0	0	0
4	¿Cree que los valores influyen en su desarrollo personal?	33	7	0	0	0
5	¿Su profesor escucha cuando tiene problemas?	36	4	0	0	0
6	¿El interactuar con sus compañeros fortalece tu autoestima?	32	8	0	0	0
7	¿Tiene conocimiento de sus derechos, deberes y obligaciones?	14	26	0	0	0
8	¿Cree usted que las actividades de integración fortalecen las buenas relaciones entre compañeros?	36	4	0	0	0

Elaborado por: Mónica Magdalena Quito Chicaiza

## Interpretación

- En las encuestas realizadas a los docentes afirman que si es importante enseñar medio de juegos a los estudiantes.
- Lo que expresan los estudiantes que los maestros no realizan actividades para captar su atención lo que se puede notar que no se puede llegar a un aprendizaje óptimo.
- Los docentes manifiestan que se puede mejorar la creatividad a través del juego.
- Pero los estudiantes expresan que las relaciones en el aula son regulares ya que no es fácil la integración entre ellos asíéndose difícil trabajar en el aula.
- Las estrategias lúdicas son importantes en el aula afirman los docentes que sí ayudaría a que sus clases sean activas.
- El trato de los docentes hacia los niños son igualdad, justicia a ellos el porcentaje es equitativo pero tiene un rango que no es confiable para el estudiante.
- El maestro dice que Si el aprendizaje si ayudara al niños a través de actividades que lo motiven a su enseñanza.
- Se deduce que los estudiantes por medio de su aprendizaje descubrirá que los valores influye a su desarrollo personal asíéndose parte de su vida diaria.
- La formación integral se puede estimular por medio del juego el niño expresa que si se puede lograr
- Los estudiantes dicen que sus maestros si escucha cuando ellos tiene problemas haciéndose confiable la comunicación entre ellos.
- Los profesores dicen que a través de las actividades lúdicas se puede fomentar la equidad en cada alumno, ya que por medio de estas actividades favorece a su desarrollo.
- Los estudiantes afirman que por medio de proceso de integración también se puede fortalecer el autoestima de cada uno de ellos porque le ayudara a crear confianza hacia los demás.

- Los docentes indican que juego plantearan como parten de su enseñanza hacia los niños
- Los educandos expresan que si conocen de sus obligaciones, derecho, lo cual ellos podrán convivir con sus compañeros, y docentes, fortaleciendo la comunicación y confianza entre ellos sin tener miedo a que los excluyan de un grupo.
- Los docentes dicen que por medio a través de las estrategias lúdicas, se podrá mejorar la comunicación, opiniones y sentimiento
- El estudiante expresó que la integración a través del juego se podría mejorar las relaciones entre ellos porque existe grupos en el cual a los niños no le aceptan por sus condiciones física, social, formando un ámbito excluyente y no confiable para el niño por el temor de ser rechazados e incluso en trabajos grupales por miedo rechazo hacia ellos.

## **Conclusión**

- El 50% de los docentes afirma que Si es importante enseñar por medio de juegos; y el 70% de los estudiantes expresa que No realizan actividades que capten su atención y mejorar la integración entre ellos.
- El 75% de docentes piensa que se Si se puede mejoraría la creatividad a través del juego; el 45% de los niños afirma las relaciones son Regulares dentro del salón de clase; el 33% Malas.
- El 75% de docentes expresan que Si son importantes las estrategias lúdicas en el aula, el 48% de los estudiantes expresan el trato por parte del maestro No es de igualdad y justicia.
- El 100% de los docentes encuestados afirma que Si piensan que las estrategias lúdicas ayudaran al estudiante en su aprendizaje, del 65%, de los estudiantes afirman que No al interactuar con sus compañeros su autoestima no fortalece la integración con ellos.



- De un total de 75% docentes afirma que Si utiliza diariamente el juego como recursos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero 65% de estudiantes NO tienen conocimiento de tus deberes y obligaciones.
- El 75%; de los docentes afirman que Si se logrará mejorar la comunicación, opiniones y sentimientos en el ser humano mediante las estrategias lúdicas; El 90% de estudiantes expresan que Si las actividades de integración fortalecen las buenas relaciones entre compañeros

## **CAPITULO 5**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

- Los docentes en su mayoría no incorporan las estrategias lúdicas en diferentes áreas de aprendizaje en el aula limitando la creatividad, el aprendizaje, la equidad de género y la formación integral en el niño.
  
- A pesar de tener conocimiento estrategias lúdicas, los docentes no ponen en práctica lo cual la integración no son buenas con sus compañeros dentro del salón de clases.
  
- Es necesario implementar guía de estrategias lúdicas que mejore el proceso de integración de los niños y niñas del sexto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

## **5.2. Recomendaciones**

- Es necesario recomendar a los docentes implementar nuevas herramientas metodológicas, y estrategias lúdicas donde puedan generar actividades en el aula y fuera de ella para fortalecer la integración entre los alumnos.
- Es necesario que el docente implemente herramientas que ayuden fortalecer la integración en el estudiante y el buen trato por parte del docente.
- Diseñar ejecutar y evaluar una guía de estrategias lúdicas que mejore el proceso de integración de los niños y niñas del sexto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

## **CAPÍTULO 6**

### **LA PROPUESTA**

**TÍTULO:** “Guía didáctica de Estrategias lúdicas para promover proceso de integración de los niños y niñas del sexto año de Educación General Básica de la Escuela “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”.

#### **6.1 Datos informativos:**

**Institución Ejecutora:**

Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios

**Ubicación:** Provincia de Tungurahua, Cantón Ambato Parroquia La Matriz

**Tipo:** Fisco misional

**Jornada:** Matutina

**Beneficiarios:**

**Directos:** alumnos sexto año de Educación General Básica.

**Indirectos:** docentes de la escuela Juan Bautista Palacios.

**Ejecución:** durante el primer quimestre del año lectivo 2016-2017-

**Equipo Técnico Responsable:**

Directora de la escuela –Autora de la propuesta –docentes del sexto año.

## 6.2. Antecedentes de la propuesta

Según las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes de la escuela general básica Juan Bautista Palacios, se deduce que las estrategias lúdicas son escasa por parte de los docentes quienes se limitan a dictar clases teóricas, que frecuentemente son monótonas transformándola en una clase tradicional, por lo cual no existe la motivación e interés y el gusto por aprender por parte del educando.

Los estudiantes al no interactuar con sus compañeros no podrán intercambiar ideas, ya que no tienen el gusto por interactuar; las estrategias lúdicas serán de gran aporte para compartir actividades recreativas, ellos mejoraran la creatividad, e imaginación haciendo posible que en sus clases aprendan y presten atención a los maestros convirtiéndose así en un aprendizaje significativo.

Los docentes, en la actualidad deberían conocer nuevas herramientas para aplicar en sus clases, también pueden formar parte de su enseñanza las nuevas tecnologías ya que este medio es bueno para poder mejorar e impartir su conocimiento.

## 6.3 Justificación

La propuesta es **interesante** ya que es una necesidad dar a conocer una guía de las estrategias lúdicas como un proceso de integración en los niños donde les permitirá una motivación y el gusto por aprender y así potencializar su desempeño, académico donde a la vez se desarrollara valores en el educando.

Es **novedosa** porque hoy en día los educandos aprenden jugando porque ellos se motivan por un nuevo concepto de aprender y a su vez buscan nuevas formas de entender una materia donde el maestro deberá impartir una educación activa, aportando en el alumno su desarrollo emocional, social, y personal, por esta razones la propuesta servirá para mejorar y aplicar nuevas alternativas para solucionar el problema existente.

Esta propuesta es **factible** porque se cuenta con las herramientas metodológicas básicas para lograr una participación activa en los estudiantes, maestros y padres de familia y así lograrán un adecuado desarrollo emocional. El uso de la guía didáctica permitirá a contribuir el fortalecimiento social, y personal en el educando.

El uso de la guía será una nueva forma de aprender y así salir de lo tradicional a una educación activa y participativa.

Serán **beneficiados** con esta propuesta los estudiantes del sexto año de la escuela general básica Juan Bautista Palacios.

En cuanto a la **importancia** de la propuesta permitirá el uso de adecuado de ciertas actividades en el aula, y fuera de ella donde será de gran aporte al desarrollo cognitivo, donde se podrá aumentar la imaginación en el educando, y podrá mejorar el rendimiento académico y a la vez las relaciones en el aula; ellos podrán expresar sus sentimientos y emociones.

La propuesta presentada es **innovadora** por que se fundamenta en la necesidad de crear una guía de estrategias lúdicas interactivas para desarrollar la integración en los estudiantes la cual proporcionara nuevas estrategias metodológicas en el aula, y así poder estimular el aprendizaje para el educando y donde contribuirá al desarrollo integral y la participación de los niños, donde ellos exploraran y tendrán la curiosidad por aprender algo nuevo, lo que influye notablemente en su desarrollo emocional.

## **6.4 Objetivos**

### **6.4.1 Objetivos General**

- Elaborar una una guía de estrategias lúdicas que mejore la integración en el aula de los niños y niñas del sexto año de la escuela de educación general básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Socializar con los docentes la aplicación de estrategias lúdicas como parte del mejoramiento académico en los estudiantes.
- Facilitar al acceso directo a la información para que el estudiante aprenda y conozca el uso de actividades lúdicas donde se desarrollara nuevas destrezas en su proceso de aprendizaje.
- Ejecutar un perfil de talleres de actividades lúdicas para el sexto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.
- Evaluar la guía para aplicar las actividades lúdicas con el propósito de mejorar las relaciones en el aula de los niños y niñas del sexto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua como proceso de integración.

## **6.5. Análisis de Factibilidad**

La propuesta es factible por cuanto se cuenta con la aceptación de las autoridades del plantel para realizar la investigación, contando con el material necesario para aplicar las encuestas y dispuso los recursos económicos para adquisición del material necesario.

Con la ejecución de esta propuesta se verá beneficiada la escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios”, que con la aplicación de la guía de estrategias lúdicas lograra la integración en los niños y niñas, creando nuevas formas de aprender, y se podrá inculcar nuevos valores en cada educando.

### **Económica**

El presente trabajo investigación fue posible realizarlo con ayuda de muchos recursos como son: humano, bibliográfico y tecnológico.

### **Socio –cultural**

El trabajo se realizara en una forma conjunta la permitirá al educando fortalecer la integración, atención, y el incrementara a través de juego su aprendizaje significativo.

### **Factibilidad Tecnológica**

En la educación actual los recursos tecnológicos son necesarios para impartir nuevos conceptos de aprendizaje ya que con la ayuda del internet podemos investigar muchas cosas que aportaran en la educación de alumno.

### **Organizacional:**

Investigadora, director, docentes de aula y estudiantes constituyen un equipo de trabajo para implementar la propuesta.



## **Equidad de Género**

Se realizara actividades recreativas donde se fomentara la equidad de género en los niños y niñas en el aula.

### **6.6 Fundamentación Legal**

Según en el ministerio de educación expresan que las actividades recreativas en los niños serán de aporte para su desarrollo personal e integral a través de los espacios lúdicos, denominados clubes.

Los clubes son espacios de aprendizaje interactivos que buscan desarrollar tanto las habilidades cognitivas, como las socioemocionales; es decir, contribuir al desarrollo integral del estudiante como lo establece la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI 2006).

### **6.7 Fundamentación Teórica**

Para el desarrollo de esta propuesta se elaborara una guía de estrategias lúdicas que promueve la integración en los niños a través de actividades lúdicas donde su aplicación será dentro y fuera del aula.

### **Estrategias lúdicas**

Según para Díaz y Hernández (2002, p. 234), “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Los docentes utilizan dichas estrategias de una forma dinámica, propiciando la participación del educando.

### **Guía didáctica**

Según (García Aretio, vol.6 no.3. 2014).Se considera como guía didáctica al instrumento digital o impreso que constituye como recurso para el aprendizaje a través del profesor y los estudiantes .Se fundamenta en la didáctica como ciencia para generar un desarrollo cognitivo y de los estilos de aprendizaje a partir de sí, en proceso enseñanza aprendizaje, cuya realización se controla posteriormente en las propias actividades curriculares.

### **Material didáctico**

Según Zúñiga (1998, p.58) los materiales didácticos son “recursos complementarios para que el niño desarrollo los movimientos finos de su cuerpo, a la vez que desarrolla su inteligencia”. Los niños alcanzan así un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización del material se profundiza.

### **Teoría del juego**

Según (Piaget, 2012).Considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño.

Según Spencer (1855) ven en el juego un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía que se acumula por no realizar actividades serias. El juego del niño se justificaría como modo de canalizar la energía que no gasta, puesto que sus necesidades son satisfechas por otros.

## **Integración**

Según Birch (1974) define la integración educativa como un proceso que pretende unificar las educaciones ordinaria y especial con el objetivo de ofrecer un conjunto de servicios a todos los niños, en base a sus necesidades de aprendizaje basadas en una planificación educativa y un proceso `programador evolutivo e individualmente determinado. Esta integración requería una clasificación de responsabilidades entre docentes, estudiantes, padres de familia.

## **Educación en valores**

La práctica del valor desarrolla la humanidad de la persona, mientras que el contravalor lo despoja de esa cualidad (Vásquez, 1999, p. 3). Desde un punto de vista socio-educativo, los valores son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Son guías que dan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo y de cada grupo social.

“Todo valor supone la existencia de una cosa o persona que lo posee y de un sujeto que lo aprecia o descubre, pero no es ni lo uno ni lo otro. Los valores no tienen existencia real sino adherida a los objetos que lo sostienen. Antes son meras posibilidades.” (Prieto Figueroa, 1984, p. 186).

## **Juegos Tradicionales**

Según (Lavega 1996) definen que “los juegos tradicionales son aquellos que son transmitidos de generación en generación, en forma oral, que continúan perdurando, manteniendo su esencia” .Se aproximaría más hacia aquellas actividades lúdicas que reflejan y mantienen viva la cultura de sus participantes, gracias a su transmisión de generación en generación (de padres a hijos, de boca a boca, día tras día).

## **Relaciones Interpersonales**

Según Bisquerra (2003:23), una relación interpersonal “es una interacción recíproca entre dos o más personas.” Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

Para Fernández (2003: 25), “trabajar en un ambiente laboral óptimo es sumamente importante para los empleados, ya que un entorno saludable incide directamente en el desempeño que estos tengan y su bienestar emocional.” Las relaciones interpersonales se pueden dar de diferentes formas. Muchas veces el ambiente laboral se hace insostenible para los empleados, pero hay otras en que el clima es bastante óptimo e incluso se llegan a entablar lazos afectivos de amistad que sobre pasan las barreras del trabajo.

## 6.7 Modelo Operativo

Cuadro N°22 .Modelo Operativo

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSIBLE	EVALUACIÓN	TIEMPO
<b>Socialización</b>	Socializar a los docentes sobre la necesidad de aplicar las estrategias lúdicas para el mejorara la integración en los estudiantes.	Realizar una reunión con los docentes para la explicación sobre el uso de la guía de estrategias lúdicas como el proceso de integración en los niños	Humanos Materiales Institución Proyecto Hojas de papel bond lápices	Director Docentes Investigadora	Docentes y estudiantes con conocimiento el tema de la propuesta	02-03 -2015 04-03-2015
<b>Planificación</b>	Planificar con los docentes actividades sobre la aplicación de las estrategias lúdicas buscando mejorar la integración en los alumnos.	Entregar a los docentes la guía didáctica para implementar en el aula	Talento humano Material	Autora	Los docentes y los estudiantes se sensibilizan de la importancia de lograr el aprendizaje para mejorar su rendimiento	08-03-2015 11-03-2015
<b>Ejecución</b>	Ejecutar las contenidos básicos para mejorar la integración y habilidades en cada estudiante	Presentar la guía a los docentes parar que sea aplicada en el aula.	Talento humano Material	Autora Docentes	Aplicar las diferentes técnicas según la guía didáctica.	25-03-2015 27-03-2015
<b>Evaluación</b>	Poner en práctica los conocimientos lúdicos para mejorar el aprendizaje y la integración	Fomentar en docentes alumnos la importancia de cada actividad y fortalecer su integración con los demás	Talento humano Material Cuestionarios	Docentes Autora	Evaluar el grado de interés y la participación en la aplicación de la guía didáctica.	07-04-2015 15-04-2015

**Elaborado por:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

## **6.8 EVALUACION**

La evaluación de la propuesta se desarrollara durante todo el proceso que dure su elaboración y ejecución de la misma.



*GUÍA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EN EL AULA LAS  
ESTRATEGIAS LÚDICAS*

*Y mejorar el PROCESO de INTEGRACIÓN de los niños y niñas del SEXTO  
AÑO de EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA de la ESCUELA de  
EDUCACIÓN BÁSICA "JUAN BAUTISTA PALACIOS" del CANTÓN  
AMBATO PROVINCIA de  
TUNGURAHUA.*



**Autora:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

**AMBATO-ECUADOR**

**2017**





# Índice





## Presentación

Es fundamental la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes puesto que motivamos a que puedan integrarse a las actividades pedagógicas y poder profundizar sus conocimientos, logrando una educación activa y participativa en un aprendizaje significativo. Permitiendo que el docente, a través de las estrategias lúdicas, logre crear una participación interactiva entre los niños y niñas del sexto año de educación general básica de la escuela de educación básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

### **¿Qué es una guía didáctica?**

Es un documento creado por el docente con el propósito de aplicar técnicas, estrategias, dinámicas con el objetivo de desarrollar habilidades intelectuales en los educandos mediante la aplicación de actividades acordes a su edad. El docente debe darle buen uso a esta guía de estrategias lúdicas.

La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, y cuándo aprender con el fin de mejorar la relación en aula y aprovechar las estrategias para un aprendizaje óptimo para que su educación sea de calidad y fomentar a los estudiantes valores que puedan ellos desarrollarse en la sociedad.

La guía didáctica establece cambios en el rol del docente, quién deja de ser el transmitir directo de los conocimientos para convertirse en el mediador, que orienta el trabajo independiente del alumno, que una en función protagónica en el aprendizaje.

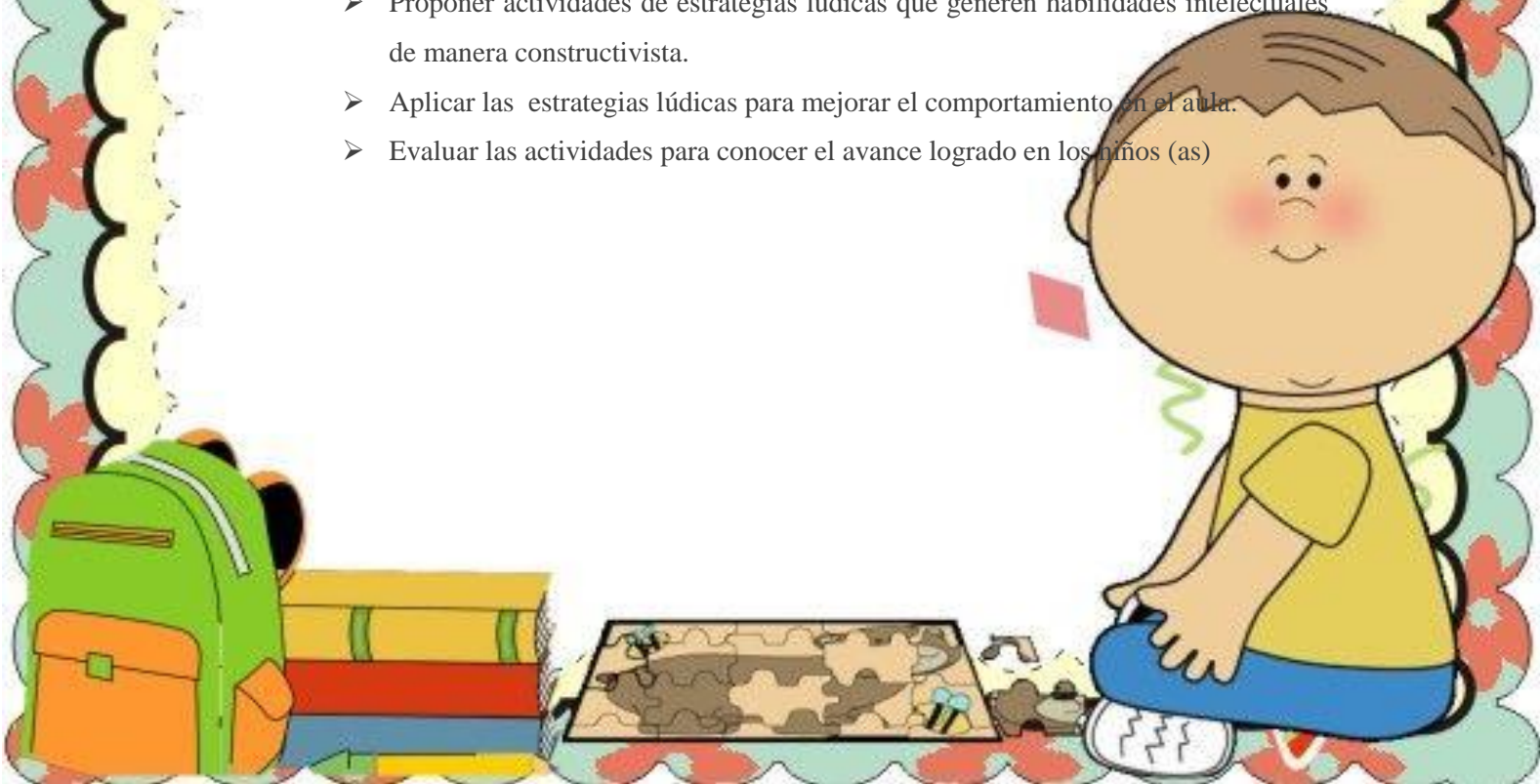
## OBJETIVOS

### Objetivo General:

Fortalecer las estrategias lúdicas en el aula para fomentar la integración en los niños y niñas del sexto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

### Objetivo Especifico

- Diseñar una guía didáctica sobre las estrategias lúdicas, mediante actividades, juegos, y dinámicas para la integración social con sus compañeros.
- Implementar la guía didáctica, mediante actividades para el desarrollo del comportamiento escolar de los niños y las niñas.
- Proponer actividades de estrategias lúdicas que generen habilidades intelectuales de manera constructivista.
- Aplicar las estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en el aula.
- Evaluar las actividades para conocer el avance logrado en los niños (as)



## TALLER N ° 1

### Tema: Tres en calle en movimiento



#### Objetivo:

Fomentar la cooperación y la integración en los niños(as) para fortalecer la comunicación y valores.

#### Materiales:

Nueve ulas.  
Elemento humano.  
Tella de colores (Amarillo, azul).  
Radio, cds de música.

**Tiempo:** 10 minutos.

#### Dinámica:

Se formara dos filas de cuatro personas, con la vista para al frente donde ellos tendrán que colocar las telas en dentro de las ulas, donde escucharan música al momento que se termina la música ellos no podrán hacer ningún cambio.

#### Desarrollo:

Presentar a los estudiantes los materiales donde se encontraran las ulas en el piso, en la fila que están esperándolos estudiantes encontraran las telas. Ellos correr a colocar dentro de las ulas las telas formando tres en calle, la cuarta persona tendrá la opción de corregir, a su compañero antes que termine la canción.

Si existirá un empate los estudiantes tendrán que desempatar con alguna penitencia (preguntas de alguna materia que le guste al estudiante)

#### Evaluación:

Por medio de un test personal el alumno podrá ver qué tipos de valores se pudo fomentar que la integración con sus compañeros es importante.



## FICHA DE EVALACION

**Datos personales:** \_\_\_\_\_

**Grado:** \_\_\_\_\_ **Fecha** \_\_\_\_\_

**Tema:** Tres en calle en movimiento

### Test

1) ¿Qué tipo de valores usted pudo encontrar en esa dinámica?

---

---

---

---

2) ¿Cree usted que es importante poner en práctica los valores en el aula?

SI ( ) NO ( ).

¿Por qué?

---

---

---

3) ¿Qué valor es para usted importante y por qué?

---

---

---

---

4) ¿Piensa usted que mediante los valores se puede mejorar el compañerismo?

---

---

---

---

## TALLER N° 2

### Tema: Socio dramas



#### **Materia: LENGUA Y LITERATURA**

#### **Objetivo:**

Desarrollar la imaginación, la atención, los sentidos y la creatividad.

#### **Materiales:**

Talento humano  
Tarjetas con imágenes  
Palabras con temas de películas.

**Tiempo:** 5 minutos

#### **Dinámica:**

Se realizara grupos en los cuales los estudiantes tendrán que adivinar dicha consigna.

#### **Desarrollo:**

Los estudiantes estarán ubicados en sus asientos y tendrán que adivinar lo que su compañero dramaticé. Los estudiantes que más respuestas tengas ellos asignar una penitencia al grupo perdedor.

#### **Evaluación:**

La evaluación tiene como objeto que identificar su creatividad, la imaginación y la necesidad de compartir el intercambio de ideas con sus compañeros.



## FICHA DE EVALUACION

Datos personales: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Materia: Lengua y Literatura

Tema: Dramatización

Lista de cotejos para evaluar.

Nomina	Trabaja en grupo		Desarrolla la imaginación		Retención mental		Crea movimientos para hacerse entender con sus compañeros	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Nombres y Apellidos								

Observación:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## TALLER N ° 3

**Tema:** Creando mi cuento.



**Materia:** LENGUA Y LITERATURA

**Objetivo:**

Crear y desarrollar la lectura e imaginación.

**Materiales:**

Talento humano  
Tarjetas con imágenes

**Tiempo:** 15 minutos

**Dinámica:**

Realizar grupos con los estudiantes donde ellos escogerán 10 tarjetas con las imágenes y crearán un cuento.

**Desarrollo:**

Los estudiantes tendrán 5 minutos para crear un cuento con las tarjetas adquiridas en el cual ellos desarrollaran su imaginación,.

**Evaluación:**

La evaluación tiene como objeto desarrollar la imaginación, la necesidad de compartir ideas, y crear en ellos compañerismo en el aula.



## FICHA DE EVALUACION

Datos personales: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Materia: Lengua y Literatura

Tema: Creando mi cuento.

Lista de cotejos para evaluar.

Nomina	Trabaja en grupo		Desarrolla la imaginación		Ordena cronológicamente hechos y sucesos		Arma cadenas de secuencia	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Nombres y Apellidos								

Observación:

---

---

---



## TALLER N°4

**Tema:** Tarjetas locas multiplicaciones divertidas



**Materia:** Matemáticas

**Objetivo:**

Imaginación visualización y participación.

**Materiales:**

Talento humano

Tarjetas con números, y signos.

**Tiempo:** 20 minutos

**Dinámica:**

Realizar grupos con los estudiantes donde ellos escogerán las tarjetas con los números y signos para obtener las respuestas.

**Desarrollo:**

Los estudiantes escogerán los números adecuados según la consigna del docente esto puede ser la tabla de multiplicar o a la vez dar ciertas cantidades para que ellos puedan obtener las respuestas adecuadas.

**Evaluación:**

La evaluación tiene como objeto desarrollar la imaginación visual, la necesidad de compartir ideas, y crear en ellos compañerismo en el aula.



## FICHA DE EVALACION

Datos personales: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Materia: Matemáticas

Tema: Tarjetas locas multiplicaciones divertidas

### Test

1) ¿Qué tipo de valores usted pudo encontrar en esa dinámica?

---

---

---

---

2) ¿Cree usted que es importante aprender a multiplicar?

SI ( ) NO ( ).

¿Por qué?

---

---

3) ¿Cree usted qué es importante respetar los turnos en un juego?

---

---

---

---

4) ¿Piensa usted que el dialogo con sus compañeros ayudará a mejorar su amistad?

---

---


---

---

## TALLER N° 5

Tema: Encuentra los valores de los números naturales.

1	3	7	8	5	1	0	0	5	9
2	0	7	8	9	0	4	4	9	3
4	3	4	2	9	2	2	0	6	5
7	9	4	1	8	3	5	6	9	8
2	3	2	5	0	4	3	4	3	1
8	6	0	6	7	5	7	1	0	9
1	9	8	1	9	8	6	9	7	8



○35698 ○675710 ○9869  
○102345 ○2345 ○78904

**Objetivo:**

**Materia: Matemáticas**

Leer y escribir números naturales de seis cifras.

**Materiales:**

Hoja

Colores

Talento humano

**Tiempo:** 30 minutos

**Dinámica:**

Cada estudiante tendrá que señalar las cifras correctas en la sopa de números de acuerdo a lo indicado.

**Evaluación:**

Se evaluará mediante la siguiente ítems que equivale 1 puntos cada respuesta correcta la presentación del trabajo también será evaluada.



## FICHA DE EVALUACION

Datos personales: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Materia: Matemáticas

Tema: Encuentra los valores de los números naturales en la sopa de letras.

### Ítems

Ítems a evaluar	Nota
Respuestas correctas	
Aseo y presentación	

Observación:

---

---

---

---

**TALLER N ° 6**  
**Tema: Aprendiendo y jugando**



**Materia: Estudios Sociales**

**Objetivo:**

Recordar, imaginar y memorizar

**Materiales:**

Talento humano

Dados (4)

**Tiempo:** 20 minutos

**Dinámica:**

Realizar grupos de 8 estudiantes donde ellos tomaran un dado para realizar la actividad.

**Desarrollo:**

Los estudiantes tendrán que jugar con el dado el compañero que tenga el mayor número el formulara las preguntas relacionadas a la materia de Estudios Sociales, y el estudiante de menor número tendrá que contestarla.

**Evaluación:**

La evaluación tiene como objeto recordar y memorizar actividades que lo hizo en clase. Y fomentare el compañerismo y el trabajo en equipo.



## FICHA DE EVALACION

Datos personales: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Materia :Estudios Sociales.

Tema: Aprendiendo y jugando

### Cuestionario

1) ¿Qué es la Tierra?

---

---

---

---

2) ¿Cuáles son los periodos de formación de la Tierra?

---

3) Escoger la respuesta correcta:

¿La Tierra se puede representar por?

- a) Mapas      b) Libros      c) Globo terráqueo      d) Símbolos

4) ¿Qué establecen los Meridianos?

---

---

---

---

5) ¿Qué debería hacer las personas para cuidar planeta?

---

---

---

## TALLER N ° 7

**Tema: Creando figuras antiguas de las culturas de mi Ecuador.**



**Materia: Estudios sociales**

**Objetivo:**

Conocer que en lo que hoy es el Ecuador hoy se desarrollaron importantes culturas en la antigüedad.

**Materiales:**

Talento humano  
Masa  
Pintura vegetal de colores  
Imágenes de las culturas del Ecuador  
Funda.

**Tiempo:** 45 minutos

**Dinámica:**

Realizar grupos de 4 estudiantes donde ellos tomaran tres imágenes de las culturas y deberán representar.

**Desarrollo:**

Cada grupo de estudiantes deberán moldear dos figuras de las culturas a representar.

Los estudiantes que puedan realizar más figuras podrán un reto a sus compañeros

**Evaluación:**

La evaluación tiene como objeto recordar y memorizar lo aprendido en clase. Y fomentare el trabajo en equipo. Sé evaluara mediante rubrica.



## FICHA DE EVALUACION

Datos personales: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Materia :Estudios Sociales.

Tema: Creando figuras antiguas de las culturas de mi Ecuador.

### Rubrica de evaluación

	EXELENTE 10-9.1	MUY BUENO 9.1-8.1	REGULAR 8-7	DEFICIENTE 6.9-0
Trabajo en equipo				
Conocimiento del tema				
Orden				
Figuras extras				
Total				



## TALLER N° 8

Tema: Completando y Aprendiendo es fácil recordar.



### Objetivo:

Completar el concepto de clases de energía

**Materia:** Ciencias Naturales

### Materiales:

Hoja con imágenes  
Palabras de completación  
Talento humano

**Tiempo:** 20 minutos

### Dinámica:

Realizar grupos de 10 estudiantes donde ellos tomaran un las imágenes de las clases de energía y completaran con palabras acorde a la imagen.

### Desarrollo:

En la imagen que ellos tienen deben completar los conceptos de clases de energía estas son Luminosa o Solar, Eólica, Química, Hidráulica, Caloría, Eléctrica, Anatómica.

### Evaluación:

Se evaluará mediante la siguiente rúbrica, donde el cuadro deberá estar completo con el concepto de clases de energía.



## FICHA DE EVALUACION

Datos personales: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Materia: Ciencias Naturales

Tema: Completando y Aprendiendo es fácil recordar.

### Rubrica de evaluación

	EXELENTE 10-9.1	MUY BUENO 9.1-8.1	REGULAR 8-7	DEFICIENTE 6.9-0
Trabajo en equipo				
Conocimiento del tema				
Respuestas correctas				
Orden				
Total				

## TALLER N° 9

### Tema: Responde jugando



**Materias:**Ciencias Naturales

**Objetivo:**

Fomentar el compañerismo, valores a través de juego.

**Materiales:**

Botellas (20)

Pelota (2)

Preguntas

**Tiempo:** 30 minutos

**Dinámica:**

Los estudiantes deberán derribar las botellas y escogerán un número que se encuentra marcada en cada una de ellas y los estudiantes que tengan más aciertos granaran una nota en su parcial.

**Desarrollo:**

Se realizara dos filas los estudiantes escogerán un número y deberán contestar las preguntas que se encuentran en el interior de cada botella los estudiantes que obtengas respuesta correctas ellos, pondrán un castigo a su adversario.

**Evaluación:**

Tiene como objetivo que los estudiantes fomenten valores, y a la vez puedan desarrollar nuevos aprendizajes haciéndose fácil recordar lo aprendido.

## FICHA DE EVALUACION

**Datos personales:** \_\_\_\_\_

**Grado:** \_\_\_\_\_ **Fecha** \_\_\_\_\_

**Materias:** Ciencias Naturales.

**Tema:** Responde jugando

### Ítems

Ítems a evaluar	Nota
Respuestas correctas	
Actuación en clase	
Respeto con sus compañero	

**Observación:**

---

---

---

---

## TALLER N° 10

### Tema: Cajita preguntona



**Materias:** Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Matemáticas, Estudios Sociales.

#### Objetivo:

Fortalecer valores en cada uno de los estudiantes y facilitar un adecuado manejo de reglas en clases.

#### Materiales:

Cajita  
Palitos de helados con preguntas (100)

**Tiempo:** 40 minutos

#### Dinámica:

Los estudiantes deberán escoger un palito de helado con preguntas de diferentes materias los estudiantes que tengan más aciertos granaran una nota en su parcial.

#### Desarrollo:

Se realizara en 2 grupos y los estudiantes se acercaran a la cajita donde se encuentra los palitos con diferente preguntas ellos contestaran y por cada pregunta contestada tienen una nota. Los estudiantes tendrán que ceder la pregunta si no lo saben, al siguiente compañero

#### Evaluación:

Tiene como objetivo que los estudiantes fomenten valores, reglas y a la vez una autoevaluación de lo aprendido en clases. Se evaluara por unos ítems.

## FICHA DE EVALACION

Datos personales: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Materias: Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Matematicas, Estudios Sociales.

Tema: Cajita preguntona

### Ítems

Ítems a evaluar	Nota
Respuestas correctas	
Actuación en clase	
Respeto con sus compañero	

Observación:

---

---

---

---

## BIBLIOGRAFÍAS

(García , Casas, Miguel 2012)

(Lavega 1996) Fuente: <https://es.pinterest.com/pin/294985844323309612/>

(Martínez Enrique & Sánchez Salanova) La motivación en el aprendizaje  
(Quintero; 2007)

• Paula Pérez I (2000) Habilidades Sociales: Educar hacia la Autorregulación.  
España. Ed. Horsori <https://educra.cl/convivencia-escolar-y-habilidades-sociales/>

Adolfo, G. (julio de 2012). la ludica en los procesos educativos. Obtenido de  
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>

Arévalo, Luis (2017), Juegos Didácticos

Astudillo, E. (2012). Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:  
[http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2839/1/tebs\\_2012\\_409.pdf](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2839/1/tebs_2012_409.pdf)

Bautsta Enrique (2012, “la importancia de la motivación  
<http://redrecreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>

Bello Estévez, P. (1990 <http://es.scribd.com/doc/78704203>

Calvino, J. (2010). Icarito. Obtenido de Educación Física y Salud, Recreación:  
<http://www.icarito.cl/2010/05/33-8969-9-el-juego.shtml/>

Carvajal, M. (2009). La Didactica en la educación. En C. Margarita M, Fundacion Academica de dibujo profesional (pág. Pag. 6).

Castro, Saúl(2000)la motivación escolar  
<http://wwwmotivacionescolar.blogspot.com/2011/02/la-motivacion-escolar.html>

Coello ,Sevilla, Sebastián(2008),inteligencias tipos Fuente:  
<http://galeon.hispavista.com/aprenderaaprender/intmultiples/intmultiples.htm>

Farias, Rojas, Freddy 2010 p1

García Aretio, vol.6 no.3. 2014

Garcia,rubem(2014),habilidades sociales.

Garzón Ana (2011),juego didáctico

González, V. (2001). En V. González, Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje (pág. Pg.2). Mexico: Pax México, librería Carlos Cesarman, S.A.

Graterol, R. (Marzo de 2011). Metodos. Obtenido de Metodos de Investigación:  
<https://jofillop.files.wordpress.com/2011/03/metodos-de-investigacion.pdf>

Gutiérrez, O. (15 de Diciembre de 2012). La infancia . Obtenido de La Lúdica:

Hernández (2002, p. 234)

Howard Gardner (1990) importancia de las inteligencias múltiples  
<http://galeon.hispavista.com/aprenderaaprender/intmultiples/intmultiples.htm>

<http://articulos.corentt.com/habilidades-personales/>

[http://books.google.es/books?id=AHi\\_OJSXRGAC&pg=PA20&dq=que+es+la+estrategia+ludica&hl=es&sa=X&ei=KeGFU-3zAafJsATLrIHQBw&ved=0CDsQ6AEwAg#v=onepage&q=que%20es%20la%20estrategia%20ludica&f=false](http://books.google.es/books?id=AHi_OJSXRGAC&pg=PA20&dq=que+es+la+estrategia+ludica&hl=es&sa=X&ei=KeGFU-3zAafJsATLrIHQBw&ved=0CDsQ6AEwAg#v=onepage&q=que%20es%20la%20estrategia%20ludica&f=false)

<http://books.google.es/books?id=WLuWacs4boEC&pg=PA111&dq=que+es+la+estrategia+ludica&hl=es&sa=X&ei=KeGFU-3zAafJsATLrIHQBw&ved=0CDUQ6AEwAQ#v=onepage&q=que%20es%20la%20estrategia%20ludica&f=false>

<http://colegiosantagemaorientacion.blogspot.com/2011/02/integracion-y-socializacion-del-nino-en.html>



[http://informativofranpas.blogspot.com/p/blog-page\\_11.html](http://informativofranpas.blogspot.com/p/blog-page_11.html)

<http://mcellar.webs.ull.es/congresos/8-Coruna.PDF> pag(11) párrafo 2

[http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/2839/tebs\\_2012\\_409.pdf?sequence=1](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/2839/tebs_2012_409.pdf?sequence=1)

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/381/1/Actividades%20Ludica.pdf>

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1419/1/TESIS%20DE%20GRADO%20PDF.pdf>

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1419/1/TESIS%20DE%20GRADO%20PDF.pdf>

<http://sulatinos.es.tl/ESTRATEGIAS--LUDICAS--PARA-EL-DESARROLLO-DE--PROCESOS-PEDAGOGICOS-.htm>

<http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001131/113160s.pdf>

[http://www.academia.edu/1848936/JUEGOS\\_RECREATIVOS\\_LUDICOS\\_TRADICIONALES\\_PARADOJICOS](http://www.academia.edu/1848936/JUEGOS_RECREATIVOS_LUDICOS_TRADICIONALES_PARADOJICOS)

[http://www.academia.edu/1848936/JUEGOS\\_RECREATIVOS\\_LUDICOS\\_TRADICIONALES\\_PARADOJICOS](http://www.academia.edu/1848936/JUEGOS_RECREATIVOS_LUDICOS_TRADICIONALES_PARADOJICOS)

[http://www.academia.edu/734829/\\_ESTRATEGIAS\\_LUDICO-DIDACTICAS\\_COMO\\_FUENTE\\_PARA\\_EL\\_MEJORAMIENTO\\_DE\\_LA\\_LECTO-ESCRITURA\\_EN\\_LOS\\_ALUMNOS\\_DEL\\_GRADO\\_](http://www.academia.edu/734829/_ESTRATEGIAS_LUDICO-DIDACTICAS_COMO_FUENTE_PARA_EL_MEJORAMIENTO_DE_LA_LECTO-ESCRITURA_EN_LOS_ALUMNOS_DEL_GRADO_)

<http://www.cientec.or.cr/archivo/pop/2007/MX-LuisMeza.pdf>

<http://www.educando.edu.do/articulos/docente/el-nioa-y-su-proceso-de-integracin-a-la-escuela/>

<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos100/sistema-actividades-ludicas-practica-del-ajedrez-ninos-5-6-anos-ecuador/sistema-actividades-ludicas-practica-del-ajedrez-ninos-5-6-anos-ecuador.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos75/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes3.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos93/proceso-direccion-integracion-escuela-familia-comunidad/proceso-direccion-integracion-escuela-familia-comunidad.shtml>

<http://www.gestiopolis.com/organizacion-talento-2/rol-docente-integracion-escuela-comunidad-municipio-andres-eloy-blanco-venezuela.htm#mas-autor>

[http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/4057/Tcf\\_2012\\_168.pdf?sequence=1](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/4057/Tcf_2012_168.pdf?sequence=1)

[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011512010000200005&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011512010000200005&script=sci_arttext)

<http://www.slideshare.net/ortegabetancourt/principio-ludico>

Icarito. (03 de 2010). Actividades Lúdicas. Obtenido de Recreación: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68-8853-9-actividades-ludicas-ritmicas-y-recreativas.shtml>

Judith Bustamante participará en las fiestas de Quito en Diciembre. (Texto y foto tomado del diario *El Comercio* del Domingo 15 de Octubre de 1972, p.15)

León, Carraco Vinicio (2005)INTEHRACION ESCOLAR SU IMPIRTANACIA <http://www.amsafe.org.ar/formacion/images/2013CursoDirectores/Eje4/CTER%200%20Comision%20de%20Educacion%20Especial%20%20La%20integracion%20escolar%20-.pdf>

Lopez, Ricardo(2009),impotencia de las estrategias lúdicas

MARIA\_SANCHEZ\_TORRES(20012)[http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_25/LOURDES%20MARIA\\_SANCHEZ\\_TORRES.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/LOURDES%20MARIA_SANCHEZ_TORRES.pdf)pag (3) párrafo 1

Motta, C. (2004) Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre.

Pérez,Ramiro(2001),educacióndidáctica[http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm#La\\_motivaciónpara\\_el\\_aprendizaje](http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm#La_motivaciónpara_el_aprendizaje).

Quiroga, Darío (2011.) formas de aprender. <https://educacion.gob.ec/latacunga-se-une-a-nuevas-formas-de-aprender/>.

Tapia Alfonso (2011) La motivación escolar.

TORRES ,Ortega, Carmen ,Sofía 2013 p1)

Vaca, Homero, Fonseca, (2013)

Zúñiga (1998, p.58)

# ANEXOS

Ambato 20 de noviembre 2013.

Mg. Maritza Ponce.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JUAN BAUTISTA PALACIOS"

Presente

De mis consideración

La Sra.Mónica Magdalena Quito Chicaiza con N° 1803454702-3 estudiante del noveno semestre paralelo "A" de Educación Básica Modalidad Presencial ,debe cumplir como requisito previo la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación- Mención Educación Básica ,el realizar la investigación con el tema "**LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO PROCESO DE INTEGRACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN BAUTISTA PALACIOS DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA**", por lo que solicito comedidamente autorice desarrollar la investigación con el tema mencionado y a la vez realizar la encuestas para la recolección de datos en la institución que acertadamente dirige.

Por la atención que se preste a la presente anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,



DR., Mg MEDARDO MERA



DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Ambato 01 de abril 2013.

Lic. Raúl Trujillo Layedra

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JUAN BAUTISTA PALACIOS"

Presente

De mis consideración

Yo, Mónica Magdalena Quito Chicaiza con N° 1803454702-3 estudiante del noveno semestre paralelo "A" de Educación Básica Modalidad Presencial ,debo cumplir como requisito previo la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación- Mención Educación Básica ,el realizar la investigación con el tema **"LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO PROCESO DE INTEGRACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN BAUTISTA PALACIOS DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA"**, por lo que solicito comedidamente autorice desarrollar la investigación con el tema mencionado y a la vez realizar la encuestas para la recolección de datos en la institución que acertadamente dirige.

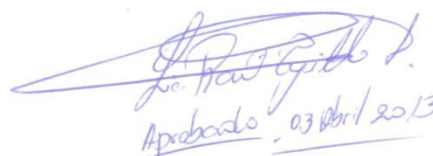
Por la atención que se preste a la presente anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,



MONICA QUITO

ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO



Aprobado - 03 Abril 2013

## ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JUAN BAUTISTA PALACIOS”



### CERTIFICACIÓN

La suscrita Mg. Maritza Ponce Escalante, Directora de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios se permite

**CERTIFICA:** Que la Sra. **MÓNICA MAGDALENA QUITO CHICAIZA**, Portadora de la C.I. 1803547023, realizó la Encuesta con el Tema: “Las Estrategias Lúdicas como Proceso de Integración de los niños y niñas del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios” aplicada al Profesor y Estudiantes de Sexto Grado el 30 de Junio de 2014.

Es todo cuanto puedo Certificar en honor a la verdad, pudiendo la peticionaria hacer uso de la presente, como mejor convenga a sus intereses particulares.

Emito la presente Certificación, en Ambato al 1| de Julio del dos mil catorce.

Mg. Maritza Ponce E.

DIRECTORA



## ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JUAN BAUTISTA PALACIOS”



### CERTIFICACIÓN

El suscrito Lic. Raúl Trujillo Layedra, Director de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios se permite

CERTIFICAR: Que la Sra. **MONICA MAGDALENA QUITO CHICAIZA** Portadora de le **C.I. 1803547023** fue aceptada para realizar la investigación con el Tema: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO PROCESO DE INTEGRACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN BAUTISTA PALACIOS DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la peticionaria hacer uso de la presente, como mejor convenga a sus intereses particulares.

Emite la presente Certificación en Ambato, a los ocho dias del mes de Octubre del dosmiltrece.

Lic. Raúl Trujillo Layedra  
**DIRECTOR**







## Escuela De Educación Básica “Juan Bautista Palacios”

---

Parroquia: La Matriz  
2821.675

Ambato-Ecuador

Tel. (03)

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES.

### DATOS INFORMATIVOS:

**Nombre y Apellido:**..... **Fecha:**.....

**Grado:**.....

**Encuestadora:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

**Objetivo.-** Permitirá obtener información valiosa acerca de las estrategias lúdicas como proceso de integración de los niños y niñas de la Escuela De Educación Básica “Juan Bautista Palacios”

### Instructivo:

- a) Lea detenidamente el presente Instrumento
- b) Responda de acuerdo a su criterio.
- c) No se admiten tachones o corrector.

Marque con una equis (x) lo que usted considere correcto

1.- ¿Cree usted que es importante que los maestro enseñen por medios de juegos?

Si ( )                                  No ( )                                  A veces ( )

2.-¿Piensa usted que se mejoraría la creatividad a través del juego?

Si ( )                                  No ( )                                  A veces ( )

3.- ¿Cree usted que es importante las estrategias ludias en el aula?

Si ( )                      No ( )                      A veces ( )

4.- ¿Piensa usted que las estrategias lúdicas ayudaran al estudiante en su aprendizaje?

Si ( )                      No ( )                      A veces ( )

5.- ¿Cree usted que el juego estimula la formación integral en el niño ?

Si ( )                      No ( )                      A veces ( )

6. ¿Cree usted que a través actividades lúdicas se puede fomentar la equidad en los alumnos?

Si ( )                      No ( )                      A veces ( )

7. ¿Utiliza diariamente el juego como recursos en el proceso de Enseñanza – aprendizaje?

Si ( )                      No ( )                      A veces

8. ¿Piensa usted que se logrará mejorar la comunicación, opiniones y sentimientos en el ser humano mediante las estrategias lúdicas?

Si ( )                      No ( )                      A veces ( )



Parroquia: La Matriz  
2821.675

Ambato-Ecuador

Tel. (03)

## ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

**Encuestadora:** Mónica Magdalena Quito Chicaiza

**Objetivo.-** Obtener información valiosa acerca de la integración de los niños y niñas de la Escuela De Educación Básica “Juan Bautista Palacios”

**Instructivo:**

- d) Lea detenidamente el presente Instrumento
- e) Responda de acuerdo a su criterio.
- f) No se admiten tachones o corrector.

Marque con una equis (x) lo que usted considere correcto

1.- ¿Cree que los maestros realizan actividades que capte tu atención?

Si ( ) No ( )

2.- Las relaciones sociales dentro del salón de clase son:

Buenas ( ) Regulares ( ) Malas ( )

3. El trato del docente hacia los estudiantes es de igualdad y justicia

Si ( ) No ( )

4.- ¿Cree que los valores influyen en tu desarrollo personal

Si ( ) No ( )

5.- ¿Tu profesor te escucha cuando tienes problemas?

Si ( ) No ( )

6.- El interactuar con tus compañeros fortalece tu autoestima

Si ( ) No ( )

7.- Tienes conocimiento de tus deberes y obligaciones

Si ( )                      No ( )

8.- ¿Cree usted la integración fortalece las buenas relaciones entre compañeros?

Si ( )                      No ( )

