



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTER-  
PERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ABDÓN CALDERÓN GARAICOA”,  
CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO  
LECTIVO 2013-2014.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORA:**

**Marisela Del Rocío Pita Balón**

**TUTOR:**

**Lcdo. Edwar Salazar Arango MSc.**

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**Febrero - 2015**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTER-  
PERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ABDÓN CALDERÓN GARAICOA”,  
CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO  
LECTIVO 2013-2014.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORA:**

**Marisela Del Rocío Pita Balón**

**TUTOR:**

**Lcdo. Edwar Salazar Arango MSc.**

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**2015**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del trabajo de Investigación “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ABDÓN CALDERÓN GARAICOA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014”, elaborado por la estudiante Marisela Del Rocío Pita Balón, Egresada de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el plan o proceso investigativo lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal.

Atentamente,

---

**Lcdo. Edwar Salazar Arango MSc.**

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE TESIS**

Yo, Marisela Del Rocío Pita Balón, portadora de la cédula de ciudadanía N° 0924297690 Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación de la Educación, Carrera de Educación Básica, en calidad de autora del presente Trabajo de Investigación “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ABDÓN CALDERÓN GARAICOA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.”, certifico que soy la autora de este trabajo de investigación, que es original, auténtico y personal, a excepción de las citas, reflexiones y dinámicas de otros autores utilizadas para el desarrollo del Proyecto.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Atentamente,

---

Marisela Del Rocío Pita Balón

## **TRIBUNAL DE GRADO**

---

MSc. Nelly Panchana Rodríguez  
DECANA DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
E IDIOMAS

---

Lcda. Esperanza Montenegro Saltos  
DIRECTORA DE LA CARRERA  
DE EDUCACIÓN BÁSICA

---

Lcda. María Mederos Machado MSc.  
DOCENTE DEL ÁREA

---

Lcdo. Edwar Salazar Arango MSc.  
DOCENTE TUTOR

---

Abg. Joe Espinoza Ayala  
SECRETARIO GENERAL

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de Investigación se lo dedico a Dios, por ser mi guía espiritual en este camino de cumplir este anhelado objetivo, a quién le debo todo lo que soy, a mis amados padres quienes me guiaron por el camino del bien y la sabiduría. A todas aquellas personas que de una u otra manera siempre me brindaron su apoyo incondicional en el trayecto de esta etapa estudiantil.

Marisela Pita

## **AGRADECIMIENTO**

El profundo agradecimiento a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por permitirme llegar a cristalizar una meta más en mi vida. A la vez a los catedráticos de la institución por impartir sus conocimientos, en el curso de la carrera.

Marisela Pita

## ÍNDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>Pág.</b>
PORTADA	I
CONTRAPORTADA	II
APROBACIÓN DEL TUTOR	III
DECLARACIÓN	IV
TRIBUNAL DE GRADO	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE CUADROS	XII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XIII
RESUMEN EJECUTIVO	XIV
INTRODUCCIÓN	1
<b>CAPÍTULO I: EL PROBLEMA</b>	
1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.2.1. Contextualización	4
1.2.2. Análisis crítico	6
1.2.3. Prognosis	8
1.2.4. Formulación del problema	9
1.2.5. Preguntas directrices	9
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación	10
1.3. Justificación	10
1.4. Objetivos	12
1.4.1. Objetivo General	12
1.4.2. Objetivo Específicos	12
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Investigaciones previas	13
2.2. Fundamentación Filosófica	15
2.2.1. Fundamentación Psicológica	17
2.2.2. Fundamentación Pedagógica	19
2.2.3. Fundamentación Sociológica	21

2.2.4. Fundamentación Teórica	22
2.3. Categorías Fundamentales	24
2.3.1. Definición de actividad lúdica	24
2.3.2. Características de la Lúdica	26
2.3.3. Tipos de Lúdica	27
2.3.4. El Juego	34
2.3.5. El juego y la educación	35
2.3.5.1. La importancia del juego en el proceso educativo	36
2.3.6. La Didáctica y los medios didácticos	39
2.3.6.1. Medios o recursos didácticos	40
2.3.6.2. Los medios didácticos como parte del juego y la adquisición de aprendizaje	41
2.3.7. El juego, el recurso educativo por excelencia	42
2.3.7.1. Juego Didáctico	43
2.3.8. El docente y su función en el juego en la escuela	46
2.3.9. Diseño de espacios del juego	48
2.3.10. Materiales para el juego	49
2.3.11. Organización y distribución de los tiempos de juego	51
2.3.12. Cualidades del docente en relación al juego	51
2.3.12.1. Papel del docente	53
2.3.13. La lúdica en el aula	54
2.3.14. Las relaciones interpersonales en el aula	55
2.3.15. El aprendizaje colaborativo en las experiencias de integración	61
2.3.16. Estimulación de los estudiantes	62
2.3.17. El trabajo colaborativo en las estrategias didácticas	63
2.4. Fundamentación Legal	66
2.5. Hipótesis	67
2.6. Señalamiento de Variables	68
2.6.1. Variable Independiente	68
2.6.2. Variable Dependiente	68
 <b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA</b>	
3.1. Enfoque investigativo	69
3.2. Modalidad básica de la investigación	70
3.3. Nivel o tipo de investigación	71
3.4. Población y muestra	71
3.4.1. Población	71
3.4.2. Muestra	72

3.5. Operacionalización de las variables	73
3.5.1. Variable independiente	73
3.5.2. Variable dependiente	74
3.6. Técnicas e instrumentos de investigación	75
3.7. Plan de recolección de información	76
3.8. Plan de procesamiento de la información	77
3.9. Análisis Cuantitativo	78
3.9.1. Entrevista a directivo de la Institución	78
3.9.2. Encuestas aplicadas a docentes	81
3.9.3. Encuestas aplicadas a padres de Familia	89
3.10. Conclusiones y recomendaciones	99
3.10.1. Conclusiones	99
3.10.2. Recomendaciones	100
<b>CAPITULO IV: PROPUESTA</b>	
4.1 Datos informativos	102
4.2 Antecedentes de la propuesta	103
4.3 Justificación	104
4.4 Objetivos de la propuesta	105
4.4.1. Objetivo General	105
4.4.2. Objetivos Especifico	105
4.5. Fundamentación	106
4.5.1. Fundamentación Psicológica	106
4.5.2. Fundamentación Pedagógica	107
4.5.3. Fundamentación Sociológica	108
4.6. Metodología	109
Guía de estrategias para fomentar las relaciones interpersonales	114
Planificación Actividad N° 1: Bailando	115
Actividad N° 1 Bailando	116
Planificación Actividad N° 2: El gato y el ratón	118
Actividad N° 2: El gato y el ratón	119
Planificación Actividad N° 3: Dígalo sin palabras	121
Actividad N° 3: Dígalo sin palabras	122
Planificación Actividad N° 4: El espejo	123
Actividad N° 4: El espejo	124
Planificación Actividad N° 5: Cachumbambé	125
Actividad N° 5: Cachumbambé	126

Planificación Actividad N° 6: Tempestad	127
Actividad N° 6: Tempestad	128
Planificación Actividad N° 7: Los amigos	130
Actividad N° 7: Los amigos	131
Planificación Actividad N° 8: La pelota	133
Actividad N° 8: La pelota	134
<b>CAPÍTULO V: MARCO ADMINISTRATIVO</b>	
5.1. Recursos	135
5.1.1. Institucionales	135
5.1.2. Humanos	135
5.1.3. Materiales	136
5.1.4. Económicos	136
Materiales de referencia	137
Cronograma	138
Bibliografía	139
Biblioteca virtual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena	146
Anexos	147

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CONTENIDO</b>	<b>Pág.</b>
CUADRO N° 1 Población	72
CUADRO N° 2 Muestra	72
CUADRO N° 3 Variable Independiente	73
CUADRO N° 4 Variable dependiente	74
CUADRO N° 5 Plan de recolección de información	76
CUADRO N° 6 Plan de procesamiento de información	77
CUADRO N° 7 Actividades lúdicas	81
CUADRO N° 8 Relaciones interpersonales en el medio Escolar	82
CUADRO N° 9 Identifica la lúdica	83
CUADRO N° 10 Estudiantes se relacionan en el aula	84
CUADRO N° 11 Ambiente lúdico	85
CUADRO N° 12 Estudiantes son interactivos	86
CUADRO N° 13 Desarrollo de competencias	87
CUADRO N° 14 Implementación de estrategias lúdicas	88
CUADRO N° 15 Realización de actividades lúdicas	89
CUADRO N° 16 Importancia de las relaciones interpersonales en el medio escolar	90
CUADRO N° 17 Características de la lúdica	91
CUADRO N° 18 Relaciones interpersonales en el aula	92
CUADRO N° 19 Desarrolla actividades lúdicas	93
CUADRO N° 20 Interacción grupal	94
CUADRO N° 21 Colabora o aporta para que su hijo adquiera competencias	95
CUADRO N° 22 Implementación de estrategias lúdicas	96
CUADRO N° 23 Datos informativos	102
CUADRO N° 24 Metodología	109
CUADRO N° 25 Cuadro operativo de intervención de la propuesta	111

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>CONTENIDO</b>	<b>Pág.</b>
GRÁFICO N° 1 Características Lúdicas	27
GRÁFICO N° 2 Actividades lúdicas	81
GRÁFICO N° 3 Relaciones interpersonales en el medio Escolar	82
GRÁFICO N° 4 Identifica la lúdica	83
GRÁFICO N° 5 Estudiantes se relacionan en el aula	84
GRÁFICO N° 6 Ambiente lúdico	85
GRÁFICO N° 7 Estudiantes son interactivos	86
GRÁFICO N° 8 Desarrollo de competencias	87
GRÁFICO N° 9 Implementación de estrategias lúdicas	88
GRÁFICO N° 10 Realización de actividades lúdicas	89
GRÁFICO N° 11 Importancia de las relaciones interpersonales en el medio escolar	90
GRÁFICO N° 12 Características de la lúdica	91
GRÁFICO N° 13 Relaciones interpersonales en el aula	92
GRÁFICO N° 14 Desarrolla actividades lúdicas	93
GRÁFICO N° 15 Interacción grupal	94
GRÁFICO N° 16 Colabora o aporta para que su hijo adquiera competencias	95
GRÁFICO N° 17 Implementación de estrategias lúdicas	96



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:** “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ABDÓN CALDERÓN GARAICOA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.”

**AUTORA:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**TUTORA:** Edward Salazar. MSc.

**RESUMEN EJECUTIVO**

La lúdica tiene gran importancia en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza. Partiendo de una reflexión histórica y analizando las diferentes corrientes metodológicas, podemos comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo. El componente lúdico en el campo educativo proporciona grandes ventajas y se puede comprobar que son muchas las actividades que se puede utilizar para practicar las diferentes destrezas o habilidades. En los centros educativos de la Provincia de Santa Elena se ha detectado la necesidad de incorporar herramientas o estrategias en donde los estudiantes obtengan aprendizaje significativo que les ayude a ser críticos frente a distintas realidades que ocurren en su entorno. Al incorporar estrategias con actividades lúdicas en el sistema educativo se logrará que los estudiantes también relacionen el conocimiento con las actividades exteriorizadas como lo es el juego, dinámicas, la expresión artística, la comunicación verbal y no verbal, etc. ya que son compendios indispensables dentro de la vida escolar, familiar y social; que se llevan a la práctica del diario vivir dando como resultado un óptimo eficaz y eficiente aprendizaje. Cabe resaltar que el juego incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje; razón por la cual la presente investigación tiene como objetivo implementar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del tercer año de la escuela de educación básica Abdón Calderón G., considerando que es importante que exista una buena relación interpersonal e intrapersonal porque esto forja a una buena formación valorativa, es necesario aplicar fomentar las relaciones interpersonales que contribuya al desarrollo personal, intelectual afectivo, relacional y físico

**Palabras claves:** Enseñanza-Aprendizaje, Actividades Lúdicas, Herramientas, motivación

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, sobre: Estrategias lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en el aula de los estudiantes del Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014.”, tiene como única finalidad constituirse en una alternativa de solución a tan complicada dificultad presentado en las escuelas del Cantón, donde se detectó el que es necesario la aplicación de estrategias lúdicas para la solución creativa y las relaciones interpersonales en el aula de clases.

Con la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso educativo se pretende que el docente siga diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas para impartir las clases, se puede ver que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo.

Este proyecto educativo está compuesto por cinco capítulos, en los cuales se respalda todo el trabajo de investigación que facilitó la elaboración de una propuesta coherente y efectiva.

El primer capítulo contiene el planteamiento, la formulación del problema, los objetivos y la justificación e importancia de la investigación.

El segundo capítulo considera las investigaciones previas referentes al tema de estudio; fundamentación filosófica, psicológica, pedagógica, teórica, la hipótesis y las variables de la investigación, las cuales dan soporte a este trabajo investigativo.

El tercer capítulo comprende el enfoque, modalidad y nivel de la investigación, la población y la muestra, la Operacionalización de las variables, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el análisis e interpretación de resultados, que son los parámetros para la elaboración de la propuesta que permitirá dar solución a cada una de las necesidades halladas en esta investigación, además de las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada a los directivos, docentes y representantes legales.

El cuarto capítulo corresponde la propuesta, la justificación, objetivos y fundamentación de la misma, plan de acción Estrategias lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en el aula de los estudiantes del Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”.

El quinto capítulo se presenta el Marco Administrativo en donde se hace notar los recursos que se utilizaron para la realización de este trabajo. Para finalizar se presenta la bibliografía y los anexos respectivos que sustentan la validez del presente proyecto.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 Tema**

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTER-  
PERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA  
ESCUELA DE EDUCACION BASICA ABDÓN CALDERÓN GARAICOA,  
CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO  
LECTIVO 2013 -2014.

#### **1.2 Planteamiento del problema**

La lúdica se entiende como los diferentes materiales directos que el docente emplea y que sirven para que el estudiante asuma un papel importante dentro del aula de clases y así mismo aproveche para un mejor aprendizaje en las distintas materias impartidas. (Gonzáles, Montes de la Barrera, Hernández, & López, 2010)

Dentro de las actividades que se realizan en el salón de clases los niños y niñas experimentan diversas emociones que se generan en el transcurso del conocimiento impartido y muchas veces esas emociones se distorsionan en el momento del aprendizaje que el educador pretende dirigir, es por eso que la lúdica

debe complementarse como una estrategia para que se cumpla verdaderamente el propósito educativo.

Según el proceso de investigación existe una práctica mínima de aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa, y esto hace que genere poco interés en los estudiantes para adquirir un aprendizaje efectivo.

Otra de las causas se debe a que se practican métodos, técnicas, estrategias que llevan al estudiante a crear ambientes de rutina y esto conlleva a no lograr desarrollar sus actividades educativas con éxito y es necesario que los niños y niñas disfruten de un contexto de armonía, relajación y sobre todo de creatividad.

La investigación realizada indica también que no existe una buena relación interpersonal escolar y esto afecta a los niños y niñas en su desarrollo psicosocial, interpersonal e intrapersonal y en el entorno que le rodea que son sus compañeros, y demás miembros de la comunidad educativa y por ende a un comportamiento adecuado dentro del aula de clases.

### **1.2.1. Contextualización**

La educación en el Ecuador ha causado una revolución educativa y de mucha relevancia en el ámbito social, pero aún falta despertar en docentes diversas maneras de aplicar estrategias para que exista una buena relación interpersonal

con los estudiantes, y estos, a su vez puedan desarrollar una mejor enseñanza-aprendizaje.

En la Provincia de Santa Elena los centros educativos han detectado la necesidad de incorporar herramientas o estrategias en donde los estudiantes adquieran aprendizaje significativo que les ayude a ser críticos frente a distintas situaciones que acontecen en su cotidianidad. Es un proceso que requiere de la formación de la personalidad de los niños y niñas que se educan en diferentes instituciones y que es necesario aplicar relaciones interpersonales que contribuyan el desarrollo personal, intelectual afectivo, relacional y físico.

Las estrategias lúdicas están direccionadas para que el estudiante aprenda haciendo e innovando dentro de las actividades de clases que se realizan en el aula o fuera de ella y con la implementación de este tipo de estrategias se busca orientar al niño y niña a ser más activos, creativos e interesados en buscar estrategias que aporten a su aprendizaje en el diario vivir.

De los problemas detectados en la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, son las inquietudes e intereses que tienen los estudiantes en su práctica escolar diaria ya que no existe una buena vinculación entre compañeros que les permitan interrelacionarse y realizar las actividades académicas de forma adecuada y que repercute en el desarrollo psicosocial, en la adquisición de saberes y en la buena comunicación de emociones, debido a la fomentación de valores,

disciplina y buena relación armónica que son obstáculos para el buen desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

Según Víctor Pavía es fundamental que dentro de las actividades académicas que efectúa la escuela se incorpore actividades lúdicas que permitan mejorar el nivel motivacional y de interacción de los estudiantes utilizando el canto, los juegos, la risa, porque no es posible que el educador se restrinja a lo que se planifique sino debe transformar ese espacio que posee por medio de estrategias pedagógicas y optimizar así un buen desarrollo intelectual de los niños y niñas y una buena relación interpersonal en el aula de clases. (Pavía, 2006)

### **1.2.2. Análisis Crítico**

El cambio que debe haber en el país, es que los instructivos didácticos y por ende todos los que conforman un ente educativo deben dejar atrás métodos tradicionales para la enseñanza como es la práctica cotidiana que hace que los educandos tengan una actitud negativa y que el aula se convierta en un contexto rutinario.

En la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa” se pueden identificar aspectos negativos que afectan a la enseñanza- aprendizaje y además en su desarrollo psicosocial, interpersonal e intrapersonal y en el entorno que le rodea que son sus compañeros, autoridades y demás miembros de la comunidad educativa y por ende a un comportamiento adecuado dentro del aula de clases.

Uno de los factores principales es el mínimo énfasis que se hace para desarrollar y fortalecer esos vínculos de buena convivencia escolar, aspecto importante que hace que reaccionen de manera adecuada ante la sociedad que le rodea y así pueda relacionarse con los demás.

Es importante la aplicación de estrategias lúdicas dentro o fuera del aula porque, por más que un maestro tenga una clase amena debe motivar a los estudiantes, con otras formas de trabajo, dejando atrás métodos tradicionalistas para infundir en ellos el aprendizaje significativo y lograr más beneficio en la clase.

Las técnicas empleadas además de las diferentes estrategias como autogestión grupal, el papel del facilitador, las convivencias van a permitir que el estudiante aprenda a hacer, realizando y así mismo vivenciando las tareas diarias y dará un resultado positivo porque a través de esa convivencia directa con seguimientos del educador fortalecen la alineación del aprendizaje y la práctica de valores que abren paso a la enseñanza del nuevo conocimiento y el deseo de vivir en armonía con el contexto que le rodea. (Muñoz Henao, 2009)

La labor como docentes requiere de mucha responsabilidad ya que todos los días se presentan situaciones en el contexto del aula y las herramientas que utilizamos no son autosuficientes y es necesario que tengamos como responderles a nuestros clientes que son nuestros estudiantes y que ellos se sientan cómodos y aptos para enfrentar también su desarrollo intelectual, interpersonal e intrapersonal.

### **1.2.3. Prognosis**

Si el problema subsiste dentro del aula de clases y esto afecte la atención del estudiante a pesar de que se inculque hábitos y normas de comportamiento y no exista la práctica de ellos, es importante una efectiva profundización de los mismos a través de las actividades planteadas en las estrategias lúdicas a utilizar.

Es factor imprescindible que se tome en cuenta de inmediato dicho problema en la Escuela “Abdón Calderón Garaicoa” y tomar decisiones de implementar y desarrollar estrategias nuevas y lograr una buena relación interpersonal entre estudiantes y mejorar el ambiente educativo y ellos puedan valorar el estudio diario y la alimentación de saberes, esto despertará el interés de los estudiantes.

La implementación de estrategias lúdicas hará que el estudiante se libere de tensiones y ansiedades que muchas veces implica un bajo aprendizaje, es por eso que los educadores son los encargados de cualquier forma de que los educandos salgan de la rutina antes, durante y después del proceso de enseñanza aplicando dichas actividades variadas y apropiadas. (Vélez Jiménez, 2005).

Introducir estas estrategias al diario vivir educativo y de esta manera hacer que el estudiante mejore las relaciones interpersonales con sus compañeros y pueda receptar su aprendizaje de forma significativa y éste lo refleje en el entorno que lo rodea.

#### **1.2.4. Formulación del problema**

¿La falta o ineficiente aplicación de estrategias lúdicas desmejora las relaciones interpersonales en el aula de clases de los estudiantes del tercer grado en la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena. Período Lectivo 2013-2014?

#### **1.2.5. Preguntas Directrices**

¿Los docentes y estudiantes identifican la importancia de implementar estrategias lúdicas que aporten a las relaciones interpersonales en el aula de clase?

¿Las relaciones interpersonales dentro del aula de clases, están directamente relacionadas con ambientes lúdicos en los estudiantes de tercer grado de año básico de la Escuela “Abdón Calderón Garaicoa”?

“La institución educativa, docentes y estudiantes optarían por implementar ambientes lúdicos en el proceso de aprendizaje en pro de mejorar las relaciones interpersonales en el aula de clase de la Escuela “Abdón Calderón Garaicoa”?

¿El diseño y aplicación de estrategias lúdicas mejorará las relaciones interpersonales dentro del aula de clase en los estudiantes de la Escuela “Abdón Calderón Garaicoa”?

¿Cómo se expresan o se manifiestan las relaciones interpersonales de los estudiantes en el objetivo de estudio?

### **1.2.6. Delimitación del Objeto de Investigación**

**Campo:** Educativo.

**Área:** Multidisciplinarias

**Aspecto:** Estrategias Lúdicas

**Delimitación Espacial:** Tercer Año de Educación Básica de la Escuela “Abdón Calderón Garaicoa”.

**Delimitación Temporal:** El desarrollo de esta investigación y aplicación de propuesta se ejecutó en el mes de Abril, Mayo y Junio del 2014.

### **1.3. Justificación**

Después de considerar varias razones sobre el tema investigado que son muy importantes dentro de un ámbito escolar, cabe recalcar que influyen mucho para una buena relación interpersonal y que se puede desarrollar métodos diferentes y eficaces para la buena convivencia armónica y social.

A simple vista existe una gran necesidad dentro de varias instituciones educativas de agregar estrategias lúdicas y que éstas se utilicen en las diferentes acciones educativas definitivamente ancladas a este proceso ya que favorecen al

incremento intelectual, social, afectivo entre otras. Al desarrollar dichas actividades de manera apropiada se puede generar un cambio sistémico recíproco entre maestro- alumno y esto producirá un mejor desenvolvimiento académico del estudiante.

Llevar a cabo la incorporación de estrategias con actividades lúdicas en el quehacer educativo se logrará que los niños y niñas también relacionen el conocimiento con los dinamismos expuestos como el juego, la risa, la comunicación, la experimentación, etc. Estos elementos son indispensables dentro de la vida escolar, familiar y social y que se lleve a la práctica diaria dará resultado a un aprendizaje óptimo y eficaz.

La presente investigación tiene el objetivo de que se implementen estas estrategias lúdicas junto con el programa de las diferentes áreas con los niños/as de tercer año de la escuela de educación básica Abdón Calderón G. porque es importante que exista una buena relación interpersonal e intrapersonal porque esto forja a una buena formación valorativa.

Considerando lo antes citado, nace la propuesta de implementar una guía de estrategias lúdicas que ayude a mejorar las relaciones interpersonales dentro del aula en los niños/as de la escuela de educación básica Abdón Calderón Garaicoa.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general**

Identificar las estrategias lúdicas más adecuadas para mejorar las relaciones interpersonales en el aula de clases en los estudiantes del tercer año en la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, Periodo Lectivo 2013-2014.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Calderón Garaicoa”, que busque generar un aprendizaje significativo Determinar las características y el alcance didáctico de las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes durante el proceso de aprendizaje.
- Determinar las estrategias teóricas y metodológicas de la investigación.
- Identificar las estrategias lúdicas apropiadas para los niños y niñas de 7 años.
- Analizar el efecto pedagógico que generan las estrategias lúdicas empleadas por los docentes para una mejor relación interpersonal en estudiantes en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”.
- Diseñar y aplicar una guía de estrategias lúdicas que permitan mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Investigaciones previas**

Las estrategias lúdicas como el juego son un elemento indispensable dentro del salón de clases para la efectiva participación de los estudiantes de una manera activa y dinámica; también para la adquisición de saberes de manera productiva y que éste se involucre socialmente y desarrolle vínculos afectivos entre grupos. Según los estudios de Ortega sobre el juego (1992, 1999, 2003a, 2003b), considera que las estrategias lúdicas son un canal que conduce al aprendizaje de saberes cognitivos y desarrollo de muchas habilidades expresivas y comunicativas que da paso a una mejor relación social y afectiva dentro del aula de clases (Romera, Ortega, & Monks, 2008)

Dentro del plano educativo existen diversos autores especializados en pedagogía, como por ejemplo. Montessori, Froebel, Decroly, y otros más, creen que el juego en la niñez puede ser considerado como una herramienta útil dentro de la didáctica que colabora con los educadores dentro de su práctica educativa, mejorando el proceso de asimilación de conocimientos y aprendizaje en los estudiantes.

El juego debe de considerarse como una manera de trabajo dentro del aula, suponiéndolo como una habilidad general para lograr las metas planteadas en la

enseñanza de los educandos, mediante el cual se le facilite la adquisición del aprendizaje, transformando a la didáctica como un espacio donde no solo se imparta conocimientos de forma rígida y teoría, sino que también el conocimiento pueda ser adquirido mediante una forma recreativa y dinámica, induciendo en los estudiantes la capacidad de poder extender sus habilidades sociales y epistémicas(José & Casals, 2009).

Eso indica que la ejecución de actividades lúdicas dentro de la pedagogía es ejercida desde tiempos remotos, utilizando al juego no desde el comienzo del periodo escolar, sino como una estrategia que se aplica como parte de recreación para desvincular al estudiante de las tareas escolares de manera momentánea, poco después el juego va tomando relevancia dentro de las actividades en el aula, ubicándolo dentro de las planificaciones curriculares, obteniendo como producto final el desarrollo de destrezas y mejores habilidades en el aprendizaje de los estudiantes.

Considerando lo investigado, la lúdica es muy importante, su aplicación no solo ayuda en la pedagogía en la educación básica, sino también en todas las etapas de desarrollo del ser humano, tomándola como una herramienta que permite el refuerzo de lo aprendido. El componente lúdico ofrece numerosas ventajas, pues relaja, motiva, y comunica dentro del aula, además de inferir en la parte cognitiva, ofreciendo en el estudiantado la posibilidad de convertirse en un ser activo, creativo, y con la sensación de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para poder expresarse.

Una educación complementada con el juego potencializa un proceso de enseñanza y aprendizaje que incrementa el trabajo independiente, ayudándolo a resolver situaciones problemáticas, permitiendo desarrollar la imaginación, generando pensamiento en los niños y fortaleciendo su conocimiento.

## **2.2. Fundamentación Filosófica**

El juego y la cultura van unidos, es lógico que sea un factor fundamental en la enseñanza; practicar y conocer juegos es un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua puesto que nos introduce, desde el punto de vista didáctico, en habilidades necesarias en la sociedad actual como el trabajo cooperativo, la negociación, la organización, la superación de dificultades, etc. (Chateau , 2009).

El juego es la imaginación, la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte. El valor social del juego en general es asumido por casi todos los pensadores, como el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo, mediante éste, no solo se ejercitan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo.

Los beneficios del juego en el aprendizaje, aumentando la motivación para la consecución de los objetivos en la didáctica, permitiendo elegir entre el aprendizaje individual o en equipo. El docente puede realizar un seguimiento personalizado del proceso de aprendizaje incluyendo la práctica lúdica en

cualquier momento de su clase, estimulando la creatividad del estudiante, creando un buen ambiente en la clase, o también sirviendo de relajación después de las actividades que precisan mucha atención.

Al introducir un juego en el aula de clases, se debe examinar los objetivos que se persiguen con las características y necesidades de los estudiantes y a su vez con los recursos disponibles y analizando qué tipo de actividad será la más provechosa. La selección y la aplicación de juegos en el contexto docente implican, por parte del docente, un trabajo de reflexión y análisis que debe ser programado de forma coherente. Los juegos ofrecen innumerables opciones de utilización y pueden usarse en distintos momentos de la clase, en fin, el juego no tiene por qué ser algo para aprovechar los últimos minutos en aula y puede, incluso, ser el punto central de la clase.

Es importante que el estudiante conozca la utilidad práctica de la actividad lúdica en situaciones comunicativas formales, para que sea un aprendizaje significativo y no sea visto como una pérdida de tiempo; es pues, que los docentes deben de considerar las actividades lúdicas en el aula, aportan un papel, orientando, animando y guiando a los estudiantes para que consigan el objetivo propuesto e incluso explicando algún juego que desconozcan. El Juego desarrolla la creatividad, es decir, la habilidad para crear ideas nuevas y ver las relaciones existentes entre las cosas. La creatividad debe ser estimulada, respetada y en consecuencia se enriquecerá la capacidad de expresión del niño.

Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Un niño no necesita que nadie le explique la importancia y la necesidad de jugar, ya que es innato, lo lleva dentro de él. El ser humano es sociable, por lo que cuando el niño juega, siente la necesidad de compañía, de compartir aquello que está haciendo con alguien más.

### **2.2.1. Fundamentación Psicológica**

Según J. Piaget tomado por Rocha (2010), manifiesta que el juego es relacionar la realidad al yo personal, además de ser satisfactorio para quien lo practica, es espontáneo e intencional porque el niño en la edad escolar no necesita que alguien lo obligue a jugar, sino que nace de él mismo realizar actividades propias de su naturaleza, asimismo a través del juego los niños y niñas realizan sus trabajos o participación de manera activa y su aprendizaje se torna óptimo usando su creatividad, dejando volar su imaginación y solucionar conflictos que se presenten dentro del aula de clases. (Rocha & Rocha, 2010).

El juego en los niños es algo nato y son los maestros quienes se encargan de relacionarlo con el aprendizaje diario, porque es ahí donde inicia ese proceso de transformación o cambio que se quiere dar en las aulas de clases, donde exista un ambiente de confianza mutua entre profesor- alumno y pueda haber esa conexión de ideas para un verdadero éxito escolar.

Los niños son parte del entorno social y natural, y en donde la exploración y descubrimientos de nuevas cosas inquietan sus curiosidades, el juego se convierte en una estrategia que aporta de manera significativa el quehacer educativo implicando una interacción entre la acción y el niño, además de considerarse como un instrumento de vital importancia en desarrollo de integral del niño, principalmente en los primeros años de vida, ya que a través del juego el infante desarrolla no solo su aspecto motriz, sino que además incrementa su capacidad intelectual, social, moral y creativa, descubriendo por medio de su propias experiencias y a su vez adquiriendo nuevos conceptos para aprender enmarcadas en las experiencias vividas.

La lúdica, definida de forma conceptualizada y como una cualidad sobresaliente en las acciones que realiza el ser humano, se sintetiza a través de las diferentes maneras concretas en que se ejecuta, en tal forma que puede considerarse como una expresividad cultural de etapa escolar; desde la infancia, el juego forma parte de la lúdica, el mismo que se puede efectuar de distintas maneras, pudiendo ser éstas el arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad. (Fullea Bandera, 2009)

Lo citado por el autor considera que las personas se influyen por los momentos de recreación, donde su capacidad en asimilar las cosas resulta más efectiva. El juego debe entenderse como aquello que sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; está ligado a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ésta. A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.

### **2.2.2. Fundamentación Pedagógica**

Vygotsky tomado por Bolívar de López, señala que la actividad lúdica es indispensable dentro de la formación del niño en su etapa escolar y para que exista una relación y poder afianzar conocimientos y actitudes que los niños y niñas requieren dentro de estas; del juego como factor indispensable para conseguir que los estudiantes obtengan una actitud propicia de las demás actividades en el cual esté inmerso. (Bolívar de López, 2012)

También, desde la investigación de Contreras (2009), aporta que para mejorar el grado motivacional y las relaciones interpersonales entre estudiantes, el docente debe incluir el juego como una herramienta dentro del aula de clases y por ende en las materias impartidas con el fin de obtener un ambiente semejante al de su hogar

y que los estudiantes demuestren ese apego e interés y comodidad, además favorecer a la comprensión de los contenidos por medio del juego y la dinámica de la parte lúdica en ellos. (Bolívar de López, 2012)

La aplicación de la lúdica es una práctica que ocasiona en el infante la sensación de felicidad, satisfacción, goce, agrado, estableciendo un espacio en el desarrollo humano que provoca una distinta forma de impartir la enseñanza y aprendizaje, incorporando a la lúdica el estudiante obtiene una nueva concepción del aprendizaje que le simplifica la comprensión de los contenidos pedagógicos.

La lúdica tiene un valor muy importante dentro de la enseñanza, debido al hecho de que mezcla la intervención, la colectividad, la distracción, la creatividad, el desafío, logrando la obtención de resultados positivos en el rendimiento académico de los estudiantes y resolviendo problemas de aprendizaje.

Las metas y los deberes de la educación no solo se pueden realizar y solucionar a través de procedimientos interpretativos e ilustrativos, ya que por sí solos no garantizan el desarrollo de las habilidades indispensables en los niños y niñas. Por todo lo expuesto la lúdica es un procedimiento aplicable en métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, que pueden elevar la asimilación de aprendizaje en los estudiantes.

### **2.2.3. Fundamentación Sociológica**

El juego, el denominador común es que se trata de una actividad gratuita, aparentemente sin finalidad y sin fin, que existe en todas las culturas y civilizaciones del mundo. Desde sus orígenes, el juego va unido a la infancia. La mayoría de los educadores piensan que la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma. Freud afirmó que «todo hombre es su infancia».

Un niño, desde los primeros meses necesita jugar, siendo su primer juguete sus pies y manos. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no se le puede negar a ningún niño/a. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos, el juego es el aprendizaje de la vida, por lo que el ser humano ha de jugar mucho a lo largo de ésta y, sobre todo, en la etapa a la que nos referimos, para ello es muy importante la actuación de los adultos.

Sabiendo que la infancia es la etapa más fundamental en la construcción del individuo, que el juego es lo que caracteriza la infancia, existen razones muy importantes, para corroborar su importancia de cara a su utilización en el medio escolar y su desarrollo en el mismo. M. Vaca (1987) dice que tres condiciones son fundamentales en el juego: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad. (Aberastury, 2009)

El juego tiene un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada niño. Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños/as emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, individualmente o en grupo, normalmente dirigidos por personas mayores, pero en muchos de los casos, libremente. Sabiendo lo valioso que es el juego para los niños/as, es importante darle toda la libertad al niño para que “aprenda jugando”, por lo que no es prudente intervenir, es el niño quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asume mientras juega. Solo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño/a podrá desarrollarse plenamente.

#### **2.2.4. Fundamentación Teórica**

El juego como el instrumento y un auxiliar oportuno de la educación, adquiere importancia para el desarrollo cognitivo y moral del infante, recordando que el estadio sensomotor del desarrollo constituye en su mayor parte por actividades lúdicas. El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo que los educadores deberían respetar y tomar en cuenta en sus planificaciones didácticas y desarrollo cognitivo.

El juego es un pedal del conocimiento y sobre lo cual se enmarca: “persistentemente se ha logrado convertir el juego, el comienzo a la lectura, al procedimiento matemático, y a la gramática, se ha observado a los infantes

entusiasmarse por estas actividades que por lo general resultan desagradables” (Aebli, 2010).

Las actividades con contenido lúdico se deducen como un espacio en el desarrollo de las personas, convirtiéndose en una pieza constituyente del individuo, como un elemento determinante para el alcance de los beneficios de los procesos. La lúdica se describe como una acción ineludible en el ser humano que le facilita la comunicación, expresarse y provocar emociones, acentuadas hacia la diversión, distracción y expansión que permite el gozo, la alegría e incluso muchas veces hasta el llanto en una efectiva manifestación canalizada adecuadamente por el facilitador del proceso.

El juego es una actividad constante en la vida propia del ser humano., desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia las actividades lúdicas como forma de actuación. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje.

“El niño puede expresar en el juego su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión de comunidad la convivencia” un espacio lúdico es un ambiente de libertad creativa, que favorece la expresión de quien participa en tal espacio, donde a través de actividades múltiples, tanto niñas/os como adultos que les acompañen se divierten en forma espontánea, al tiempo que se descubren y se estructuran como personas. (Bally, 2009)

De tal manera que un espacio donde se pueda jugar es un lugar de socialización creativa, que propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su personalidad y creatividad.

En otras palabras, el juego y la recreación contribuyen a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices. Con el juego, niños/as no solamente se distraen sino que además mejoran su actitud y se sienten con mejor predisposición para aprender.

## **2.3. Categorías Fundamentales**

### **2.3.1. Definición de actividad lúdica**

La lúdica se define como una acción que aporta beneficios emocionales, es una parte que se encuentra integrada con el ser humano, que posee una nueva ideología que no solo debe realizarse en tiempos de ocio y tampoco ser entendido como únicamente como juego.

Se puede concluir que la actividad lúdica, es el juego por medio del cual se logra un cambio, en forma placentera y natural, representada por un proceso que culmina con el logro de un fin determinado durante un proceso educativo.

Al hacer referencia en las ciencias de la educación a la actividad lúdica se hace referencia al juego como actividad que tiene un significado formador y educativo en la vida del hombre, a una actividad capaz de conllevar a un cambio, a una actividad que tiene un valor didáctico.

El juego ejerce distintas y variadas funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño(a), ya que a través del mismo se encuentra la posibilidad de manifestar y proyectar sus emociones de forma que le proporciona placer y que al mismo tiempo le son útiles para ir afianzando su personalidad. (Bruner, 2009)

El juego implica conocimientos y habilidades que se adquieren en su práctica, estos conocimientos permiten enlazar diferentes actividades de tipo lúdico, que ponen en marcha determinadas acciones que se consolidan o se adquieren, además de ofrecer la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y desarrollando sus capacidades individuales. A través de la naturalidad del juego los infantes se ven forzados a utilizar habilidades y métodos que le proporcionen la oportunidad de ser creativos.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a lo común, es una manera de relacionarse con la vida y de sentirse parte de ella, es la relajación a todas las adversidades que enfrenta el ser humano en su cotidianidad, creando en la mente del individuo situaciones imaginarias a través del juego. El

buen humor, las actividades artísticas y otra serie de actividades (baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez, 2010)

Es importante que se reconozca que la actividad lúdica es un ejercicio que se presta a la alegría, gozo, placer y demás estados de ánimos placenteros, toda acción lúdica es instructiva, los estudiantes mediante la lúdica actúan de acuerdo a las situaciones determinadas, construidas a partir del propósito pedagógico.

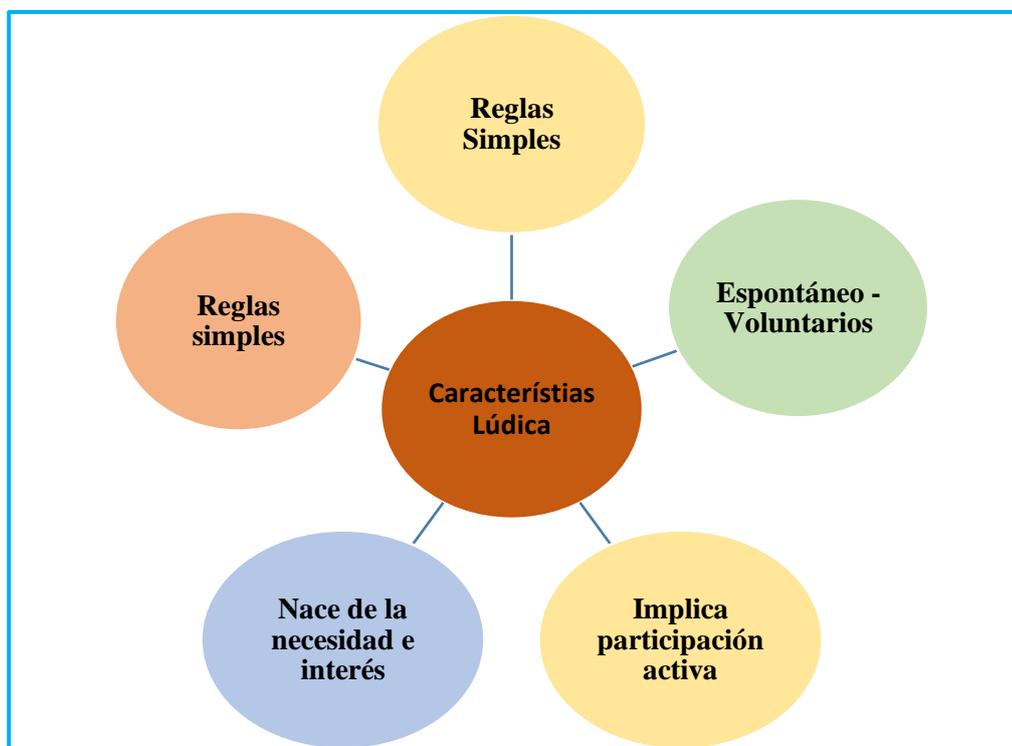
### **2.3.2. Características de la Lúdica**

La lúdica no es solo una forma de recreación o diversión, sino que también es una de aprender afrontando las diversas situaciones que a futuro los niños irán asociando en las experiencias de su vivir. El juego como toda acción tiene sus propias características:

- Permite la organización de acciones de modo específico de acuerdo al tipo de juego.
- Colabora con el proceso de socialización
- No es indispensable la utilización de material alguno
- Las reglas del juego pueden ser modificadas y, así mismo deben de ser respetadas por los participantes.
- Pueden ser ejecutados en distintos ambientes.

- Favorece al desarrollo cognitivo
- Facilita la comprensión y aprendizaje en los niños.
- Desarrolla la atención y memoria
- Desarrolla la creatividad

**Grafico N°1: Características Lúdicas**



Fuente: Datos de la investigación  
Diseñado por: Marisela Del Rocío Pita Balón

### 2.3.3. Tipos de Lúdica

Para poder establecer la función que le corresponde al juego dentro de la educación básica, es imprescindible conocer y diferenciar entre las distintas clases de juegos y el papel que representa en los niños, el juego durante la

formación del individuo cambia dependiendo el tipo de acción que envuelve la clase de juego que se ejecute y el tiempo en que este se desarrolla dentro de la etapa de la persona.

La Clasificación del juego de Rüssel es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la “inmadurez” del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones. (Amós, 2009)

Por lo general se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de sus participantes, es decir, estos pueden ser juegos individuales, colectivos o sociales. Los diferentes tipos de juegos dependen de donde y como se quiera incluirlos en el campo del aprendizaje, teniendo en cuenta que parten del estudio en el que se encuentran enmarcados, en esta investigación su aplicación en las estrategias a desarrollar, están relacionadas con el marco teórico que se estudia. A continuación se exponen los diferentes tipos de lúdica, aplicables en la lúdica.

- **Juego configurativo:** Plasma la preferencia global de la niñez a “darle un diseño”. Se direcciona hacia la disposición en que se prepara el niño en todos los juegos, de forma que el resultado del mismo dependa más del placer que se deriva de la actividad que de lo que se pretendía, estos pueden ser: Mosaico de piezas de colores, la configuración de un

personaje simbólico, etc., logrando que el niño se divierta gozando en la actividad más que poder concluir la.

- **Juego de entrega.** Estos juegos siempre tienen una relación variable entre configuración y entrega. Entre estos tenemos el jugar con la pelota, el niño se ve influenciado a seguir los movimientos del esférico; es decir que actúa en función de las inclinaciones del objeto cuando este rebota, se filtra de las manos, se desvía, etc., a la misma vez induce a la disposición de los ritmos del niño. Existen una gran diversidad de juegos de entrega; por ejemplo, la patineta, patines y otros objetos de acarreo, etc.
- **El juego de representación de personajes:** El objetivo de este juego, radica en que el infante figura a un personaje animal o humano, considerando principalmente las características principales del personaje que interpreta y que ha captado su interés. Se resume al personaje con una determinada cantidad de atributos (particularidades principales), como por ejemplo el león que ruge y tiene su andar felino, un vigilante de tránsito toca el silbato y hace las señales para que transiten los autos. En la imitación del personaje se origina un interés por captar y de descifrar de que se trata, al mismo tiempo que produce en el niño una vivencia que hace que se olvide de lo que está sucediendo en su contexto, para centrarse en descubrir el personaje. Esto que produce un doble salir de sí mismo del

niño, hace de este juego una actividad significativa que envuelve un cierta mutación de quien lo realice que, por una parte provoca el olvido de sí mismo, mientras que por otra parte se empapa en la vida del otro.

- **El juego reglado:** Radica en que esta actividad se realiza bajo las restricciones de ciertas normas o reglas, que deben de ser respetadas por todos los participantes, estas reglas que restringen de cierto modo la actividad no impiden que esta se lleve a cabo con naturalidad. Las reglas no son percibida por el jugador como un freno hacia el desarrollo de la actividad, muy por el contrario son las características principales del juego, las mismas que lo hacen interesante. Por lo general los niños suelen ser muy rigurosos en el reclamo y la obediencia de las reglas, no con el sentido de seguir un orden específico, sino que al observar que las reglas en el juego se cumplen, significa para ellos que el juego es de verdad, por esa razón son exigentes en cumplir las reglas. Esta obediencia se relaciona al mismo tiempo en a una cierta ambición de orden y firmeza, incluidas en algunos juegos infantiles y para adultos también. Los juegos mediante la aplicación de reglas son los más permanecen en la vida adulta, aunque en muchas de las veces el niño adolescente y el adulto no considera a las reglas como una obligación que se deba de cumplir, sino como una serie de reglamentos, en donde se busca una posibilidad de ganar, mas no de jugar.

- **Los juegos de ejercicio:** Caracterizados y asociados con el aspecto sensorio –motor, iniciados desde los primeros meses de edad del infante, mediante este juego los niños imitan todo tipo de movimiento y de gesto por puro placer, que ayuda a fortalecer lo aprendido. Se sienten a gusto repitiendo lo que ven, su proceder es rápido en la diversidad de motivaciones, estos actos incurren por lo general sobre contenidos sensoriales y motores; son actividades sencillas y combinadas con un objetivo específico.

Agitar un objeto, saborear un dulce, son juegos típicos en niños de menos de un año, mientras que bajar y subir corriendo las escaleras , cerrar y abrir la puerta resulta más divertido para un niño de cinco años de edad en adelante. Este comportamiento consistente en revelar casualidad y crear de forma cada vez más intencional, sucesiones visuales, disonantes y de contacto al igual de como si se tratara de la motricidad, pero si hacer hincapié a una representación de conjuntos. La acción lúdica sensorio-motriz se inclina primordialmente hacia la complacencia contigua, el triunfo de la actividad y procede básicamente ante situaciones y cosas verdaderas por el placer de los resultados obtenidos.

Según el Doctor Ovidio Decroly (2008), la actividad lúdica se puede clasificar de la siguiente manera:

- **Juegos sensoriales.** Conocidos por favorecer al desarrollo visual y se basa en los colores, aspectos, representaciones y ubicaciones dentro de este juego también se incorporan los juegos de audición, sensorios, gustativos, en los cuales se emplean distintos materiales que proporcionan el paso al desarrollo de los sentidos.

En una segunda clasificación de encuentran los juegos motores, encargados de la estimulación de la motricidad de las manos. En una tercera clasificación se hallan los juegos de iniciación a los números, como la disposición de las matemáticas, donde el infante se divierte jugando a la lotería, juegos con alimentos, espectáculos, tarjetas que poseen numeración. Finalmente como una cuarta clasificación se ubican los juegos de iniciación a la lectura, en donde los niños se divierten leyendo y ejercitan su léxico utilizando diferentes tipo de materiales que le propicien el desarrollo de esta actividad.

El Doctor Décroly funda su clasificación en el área de desarrollo que se busca estimular con la actividad lúdica. Es una tipificación de orientación pedagógica.

Elsa Skrypiel, citado por Miguel Cuartemon (2009), propone de manera más completa la siguiente clasificación:

- **Juegos constructivos:** Son de tipo personal, cuya utilización es mucho más apropiada para el área educativa de párvulos, debido a que no se le

atribuye la importancia a la edificación de algo concreto, sino que cambia de acuerdo a los recursos utilizados, lo que hace que el juego tome una forma distinta; entre estos, se pueden mencionar cubos, juegos de formar figuras, entre otros.

- **Juegos de argumento:** Constituyen una parte importante en el desarrollo de la personalidad del individuo, ya que su procedimiento se realiza enfocándose en los distintos acontecimientos que suceden en la cotidianidad, por lo que el niño interpreta lo acontecido de sus vivencias, lo que permite la expresividad libre y el ingenio del infante, a través, de las imágenes, figuras, pintura y la dramatización.
- **Juegos al aire libre:** Estos juegos se diferencian por su contenido intelectual, a través de mímicas y diferentes movimientos que desarrollan el aspecto físico emocional, que por lo general, siempre se encuentra presente en el juego al aire libre, ejemplo: los juegos que se realizan en grupo.
- **Juegos Didácticos:** Por su contenido, sus reglas y métodos a utilizar para su desarrollo, son elaborados por los docentes con fines instructivos; con frecuencia no reciben el nombre de juego, sino de clases lúdicas, es decir ven en ellos una forma especial del proceso docente, llevando a cabo mediante el método del juego.

- **Juegos Intelectuales:** Debido a que poseen una naturaleza psicológica, permiten conmemorar al juego didáctico, por lo que se lo puede considerar como una fase específica para el desarrollo del niño. La diferencia de la de los demás juegos es que se fundamentan en la creación libre y voluntad de los niños, ejemplos de este tipo de juegos, pueden ser las adivinanzas.

Con todo lo expuesto, esta clasificación de la lúdica, se encuentra relacionada con las vivencias que se experimenta con la acción lúdica, con correspondencia al uso de áreas de juego y trabajo.

#### **2.3.4. El Juego**

El juego simboliza uno de los recursos didácticos más atractivos y animados para el estudiantado. Esta manera de utilizar la lúdica admite el uso preciso para fomentar en el niño el deseo de aprender a través al mismo tiempo en que se divierte e interactúa con los demás niños, estos juegos planteados y utilizados correctamente, nos permiten perfeccionar habilidades y destrezas favoreciendo el desarrollo de una variada gama de actitudes motoras y también sociales. (Muñoz, 2009)

Los juegos buscan trabajar la capacidad de enlazar contenidos, de pensar rápido ante la presión, de focalizar nuestra atención, etc. Con ellos conseguimos un doble objetivo, tanto conocer su riqueza léxica y cultural y su capacidad de razonar y deducir rápidamente, como trabajar esos aspectos en busca de desarrollarlos.

Se puede decir que el niño desarrolla cualquier capacidad suya de forma más efectiva en el juego que fuera de él, mientras está jugando aprende, cualquier juego que sea nuevo para él se ha de considerar como una oportunidad para aprender. Es sabido que el juego es una forma muy efectiva para aprender, ya que los niños mientras se divierten también aprenden: desarrollan la sociabilidad, el control de sus emociones, sus habilidades, su experiencia sobre la vida

### **2.3.5. El juego y la educación**

La incorporación del juego dentro de la educación es una acción respectivamente nueva, actualmente el juego constituye un rol determinante en la formación educativa, beneficiando ampliamente el desarrollo cognitivo, emocional y físico. Por medio del juego, el infante puede controlar los movimientos de su cuerpo y situar sus emociones, en conclusión permite al niño a que desarrolle su ser social y aprenda a desenvolverse en la sociedad.

Es este aspecto, la actividad de la mente dentro del juego es consiguiente, por tal motivo se encuentra vinculado con el desarrollo de la creatividad, la imaginación, el descubrimiento y la fantasía. Al tiempo en que el niño juega, va descubriendo y creando nuevas situaciones y cosas, ingeniándose las formas en que pueda llegar a solucionar el problema que le plantea el juego, fortaleciendo el desarrollo del intelecto, pues el niño se debe de concentrar en el juego, colocando y poniendo a prueba todo su potencial de razonamiento hasta obtener lo conceptual, lo lógico y

abstracto. Las capacidades motoras del niño pueden ser desarrolladas mediante la aplicación del juego, esto ocurre cuando el infante realiza saltos, corre, sube o baja , además de que se incorpora a grupo, en donde puede desarrollar su parte social y cooperar con sus semejantes, al mismo tiempo que practica los valores humanos y desarrolla su léxico.

Los juegos en los que los niños realizan un papel específico y donde se copia y se asemeja diferentes papeles de los adultos, influyen de una forma concluyente en el desarrollo de actitudes, conductas y prácticas sociales. La habilidad de representar papeles le facilita a adquirir la confianza en sí mismo, logrando un incremento en su autoestima e incrementando su parte emocional.

#### **2.3.5.1. La importancia del juego en el proceso educativo**

Para el adulto... es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.

El Pensamiento lateral se concibe como un pensamiento creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no fieles, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico., quienes desempeñan el papel de la docencia, no tienen en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde los estudiantes se desenvuelven de forma integral, actuando de manera activa. Una forma de lograr esto, se debe al uso de procedimientos que pongan en ejecución procesos ingeniosos e inciten a una enseñanza y aprendizaje en donde los estudiantes aprendan a solucionar sus problemas, ordenando sus ideas, etc., haciendo de la didáctica interesante y atractiva.

Los juegos le permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Los juegos se dividen en tres: Creativos, didácticos y profesionales. Es muy importante el uso de los tres en el proceso educativo ya que, son herramientas simples pero poderosas, que permiten “estirar” la mente, ampliar la visión y llegar a conclusiones consecuentes y consistentes.

- Creativos: desarrollan la creatividad del grupo que los practique. Este tipo de juego adiestra al estudiante en el arte de escuchar y evaluar el contenido y no la forma.
- Didácticos: Puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problemática como lo son los encuentros de conocimientos, olimpiadas, etc. Estos juegos profundizan los hábitos de estudio ya que el alumno siente mayor interés por dar una solución correcta a los problemas a él planteados para ser un ganador.
- Profesionales: Permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el docente. Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

### **2.3.6. La Didáctica y los medios didácticos**

Es innegable que cuando se habla de lúdica esta cabe en la didáctica, pues es la didáctica quien se encarga de guiar a la enseñanza para que esta sea más eficiente, más ajustada a la naturaleza y a las posibilidades de los educandos y la sociedad. Se puede entender a la didáctica en términos muy generales como el conjunto de técnicas destinadas a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas de la enseñanza y aprendizaje.

La enseñanza es un proceso de que se ajusta conforme se da el aprendizaje y según se va desarrollando, a través del cual se favorece el logro de los aprendizajes significativos. (Jimenez, 2009)

Según lo expresado por el autor el proceso de enseñanza es parte de quien lo origina, pero a su vez es una construcción continua a partir del intercambio de acciones entre el docente, estudiantes y el contexto. Los métodos que adopta la enseñanza pueden ser variados, y evolucionan de acuerdo a las necesidades y demandas del alumnado, se pueden ir integrando de acuerdo a los objetivos que se necesita alcanzar.

Hay que tomar en cuenta que en la escuela el estudiante aprende a partir de los estilos de aprendizaje, pero también de los métodos de la enseñanza, y de las diversas estrategias que el docente pone en práctica para impartir su enseñanza, además del entorno donde se encuentra.

En el presente proyecto, se utilizará la lúdica como un recurso o material didáctico que complementa la funcionalidad de la pedagogía. El material didáctico en si es importante porque es el nexo entre las palabras y la realidad. Lo ideal es llevar todo aprendizaje a situaciones reales o enmarcarlas dentro de una situación real de vida. No siendo esto posible el material didáctico debe sustituir la realidad representándola de la mejor forma posible, de modo que facilite su objetivación por parte del estudiante.

#### **2.3.6.1. Medios o recursos didácticos**

Los recursos didácticos, son una forma razonada y sistematizada que permite conducir el pensamiento para lograr un aprendizaje, desarrollando diversos métodos a partir de su finalidad. (García , 2010)

Los recursos didácticos son materiales manipulables que desempeñan un papel básico en los primeros niveles de enseñanza, éstos a su vez facilitan los procesos para contextualizar las experiencias y los conceptos. Se puede decir que los recursos didácticos agrupan todos los objetos, aparatos, medios de comunicación que pueden ayudar a descubrir, entender o consolidar conceptos fundamentales en las diversas fases del aprendizaje.

Los estándares curriculares conciben los recursos didácticos no solo como el conjunto de materiales apropiados para la enseñanza sino como todo tipo de soporte material o virtual sobre las cuales se estructuran las situaciones problemas

más apropiadas para el desarrollo de las actividades de los estudiantes, deben ser analizados en términos de los elementos conceptuales y procedimentales que efectivamente permiten utilizarlo y si no están disponibles o si no existen diseñarlos y construirlos.

### **2.3.6.2. Los medios didácticos como parte del juego y la adquisición de aprendizajes.**

Uno de los retos de la escuela es hacer que los estudiantes sientan que en ella también se juega y que al hacerlo aprenden formas de comunicación, habilidades y destrezas que les permiten actuar con iniciativa, autonomía y en comunidad. El juego se entiende, así, como una forma de aprender.

El juego proporciona un marco amplio para los cambios en cuanto a las necesidades y consciencia. La acción en la esfera imaginativa, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida real e impulsos volitivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo del estudiante. (Cardenas , 2009)

Los juegos en la enseñanza, permiten que el niño tenga un rol participativo y activo, utilizando todo tipo de estrategias el docente logra integrar un aprendizaje interactivo y significativo a su vez, favoreciendo a la autonomía y la construcción de nuevos conocimientos, cumplen el reto de descubrir o construir actividades que propicien aprendizajes.

Aprender jugando es una posibilidad en todas las edades. Las diferentes teorías sobre la relación entre el juego y el aprendizaje parecen concordar al menos en un punto fundamental: los materiales y medios didácticos, que son en este marco una herramienta básica que, debidamente diseñada, estimula el conocimiento del entorno, fomenta la curiosidad exploratoria, equilibra algunas deficiencias sensoriales, entrena y fortalece las habilidades físicas, aumenta la confianza, la autoestima y apoya el desarrollo de las habilidades mentales.

Un material o medio didáctico adecuado es aquel que en primer lugar divierte, y no representa ningún peligro para la población a quien se dirige. También es aquel que el niño puede manipular y que lo lleva a interesarse por el mundo que lo rodea; desde el momento en que lo motiva a hacer algo, le ofrece posibilidades de participación y descubrimiento, y le permite aprender.

### **2.3.7. El juego, el recurso educativo por excelencia**

Considerando todas las razones expuestas, se define que el juego es una herramienta didáctica por excelencia en la niñez. El infante se siente intensamente fascinado y motivado por el juego, momento importante que debe de ser aprovechado por los docentes para practicar un aprendizaje significativo en sus educandos en el salón de clases.

Continuando con el proceso de desarrollo del infante, se debe de ayudar a que puedan desenvolverse con madurez, desarrollando su personalidad con la

aplicación de diferentes juegos eficaces que pueden contribuir a que el infante alcance una coordinación psicomotriz, perfeccionando su aspecto sensorial y perceptible, su espacio y el tiempo.

Todo esto requiere de un contexto indicado no solamente en el aula de clases, sino también en el ambiente familiar, el mismo que necesita espacio, tiempo, recursos y la representación de algún integrante familiar adulto que tenga completamente definida su función y que conozca sobre las características del juego.

#### **2.3.7.1. Juego didáctico.**

Es una práctica interactiva para el aprendizaje, que se enfoca en desarrollar en los educandos, métodos que sirven de guía y comportamiento correcto, incitando a una disciplina conveniente con un grado de disposición y de independencia; por tanto, no solo favorece a la obtención de conocimientos y el desarrollo de destrezas; sino que además ayuda en la motivación por el contenido de las asignaturas, convirtiéndose en un opción del trabajo pedagógico para el educador.

El juego es un acto ciertamente alegre y divertido, que transforma de manera integral la personalidad del individuo y muy exclusivamente su habilidad creativa. Como recurso didáctico posee una evidencia encantadora a la hora de aprender, debido a que para los estudiantes es llamativo aprender jugando, lo cual influye directa y fácilmente a que capte rápidamente lo que su maestro le enseñe; estas cualidades convierten al juego didáctico en una actividad de carácter lúdica.

Para poder tener una conceptualización más definida sobre el juego y los beneficios en la parte creativa del individuo, se puede decir que éste interviene de manera directa en los elementos organizados, intelectuales, cognitivos, en donde se desarrolla la atención, el análisis, la habilidad de la lógica, la imaginación, el emprendimiento, experiencias entre otras.

Los juegos didácticos deben de estar enlazados con las metas u objetivos de la enseñanza, al igual que con la estrategias y métodos que utiliza el docente para poder llegar a su educando y que este capte su aprendizaje, necesariamente debe contener una manera que permita evaluar los conocimientos y el comportamiento de los educandos, además de los siguientes aspectos metodológicos que se nombran a continuación:

- Correspondencia con los progresos científicos y técnicos.
- Probabilidad de acrecentar el grado de asimilación de los aprendizajes.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del ser humano.
- Colaboración con la información y progreso de habilidades y destrezas.
- Reducción del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

Las características de los juegos didácticos reside en los cambios de rol que experimenta el docente en la pedagogía, quien es el encargado de realizar los respectivos preparativos y procedimientos del juego, con la misión de lograr lo

planteado en el aprendizaje, actuando además de educador, como un guía u orientador, analizando el proceder del educando en todo el transcurso del juego. El juego didáctico, también puede ser empleado para desarrollar en los estudiantes actitudes para desenvolverse en su convivencia diaria.

El juego beneficia en los factores interdisciplinarios, en el que intervienen los docentes y estudiantes, dejando a un la lado la falta de relaciones interpersonales con los contenidos educativos. Es necesario que se cree estructuras interactivas para extender la afinidad en el aula de clases, la cual permitirá superar desigualdades en el aprendizaje, aumentando el compromiso de la enseñanza.

Objetivos de la aplicación de los juegos didácticos en los establecimientos educativos:

- Enseñar a los estudiantes a que puedan adquirir la capacidad de tomar decisiones ante problemas que puedan acontecer en su vida.
- Crear experiencias de trabajo en grupo entre los estudiantes, fomentando la colaboración y la organización.
- Aportar en la asimilación del conocimiento de las distintas materias, iniciando del alcance de un nivel elevado de agrado en el aprendizaje significativo.

- Formar a los educandos en los aspectos educativos y morales, creando a un ser humano con las capacidades suficientes para poder hacer frente a la sociedad.

### **2.3.8. El docente y su función en el juego en la escuela**

La función del docente debe darse como la de un animador del juego e inclusive como la de un jugador mismo, si lo que pretende es convertirse en un conductor del juego, el cual organiza y dirige la actividad, evitando caer en una actuación de un adulto de actitud seria, pues esto impediría que se lleve a cabo la actividad con un ambiente adecuado y natural. Esto no quiere decir que el docente debe dejar a los estudiantes solos a su actuar en libertad, sino que debe guiarlos y alentarlos, con el objetivo de que en los intervalos en que se da el juego, los estudiantes hallen en docentes a alguien que pueda asistir el juego de una manera más amigable, por lo que el docente tendrá que considerar todos los aspectos que hagan que su función sea más dinámica e interactiva.

La educación debe incentivar la formación de individuos cuya interacción creativa con la información que se les proporciona, lleve a los estudiantes a construir conocimientos. Enseñar es esencialmente aportar una ayuda ajustada a la actividad constructivista de los alumnos. La intención es promover un aprendizaje comprensivo, el aula es en donde se desarrolla un proceso de enseñanza-aprendizaje, realizando una construcción conjunta de conocimientos entre docente y aprendices, única e irrepetible.

Los nuevos paradigmas educativos y pedagógicos, se fundamentan en los aportes de la Psicología y de la ciencia cognitiva sobre cómo aprende el ser humano, y nos conducen a reconocer que el estudiante no sólo debe adquirir información sino también debe aprender estrategias cognitivas, es decir, procedimientos para adquirir, recuperar y usar información (Winnicott, 2009)

La enseñanza en relación con las actividades de aprendizaje, se deben de considerar la incidencia de las nociones, interés y la rutina para poder determinar las decisiones a tomar con respecto a las estrategias a desarrollar en los estudiantes.

Se puede decir entonces que el aprendizaje en los educandos se determina a partir de las acciones que realiza el docente con el fin de lograr que sus educandos asimilen lo que se le enseña, para ello se necesita que el docente indague en los aspectos de todo su estudiantado, identificando cada una de sus necesidades en la enseñanza y aprendizaje, que promuevan la interacción entre los estudiantes y docentes, en donde el docente analiza las características de su función como educador centrando su atención en el proceso, haciendo énfasis en la enseñanza, mientras que el estudiante centra su atención en el proceso sobre la vertiente del aprendizaje, conformando un ambiente motivado apto para el aprendizaje, estableciendo desde un principio los objetivos de quienes conforman este ambiente, de tal manera los objetivos sean alcanzados, interactuando cooperativamente y creando vínculos de ayuda mutua, de comunicación e interdependencia para una mejor enseñanza y aprendizaje.

### **2.3.9. Diseño de espacios del juego**

El educador debe de proveer en sus estudiantes óptimos escenarios posibles para el desarrollo del juego, debiendo de organizar y propiciar el ambiente del mismo. Es recomendable que los juegos se lleven a cabo en un espacio al ambiente que ofrezca a los participantes un desenvolvimiento del juego más amplio, tranquilo y espontáneo, para poder lograr los objetivos planteados en el aprendizaje, por lo que se puede considerar al patio de la escuela, los espacios verdes de la zona donde se encuentre ubicada la escuela y los distintos espacios culturales de la zona.

Para los niños, el juego simboliza un momento de alegría y diversión. Por lo que al aplicarlo junto con la lúdica se pueden obtener resultados favorables en la enseñanza y aprendizaje, aprovechando todo el potencial de sus beneficios. (Muñoz Díaz, 2009)

Los juegos educativos, deben de enfocarse en ser divertidos, competitivos, gratificantes, interactivos y capaz de captar la atención en los educandos, debe de contener elementos que laboriosamente pueden ser logrados en una enseñanza tradicional, otro de los elementos que sobresalen en la aplicación de los juegos didácticos, es que los juegos están orientados al logro de metas específicas, lo cual puede ser orientado para la generación de competencias en los alumnos. En la presente investigación se desarrollará un diseño metodológico didáctico con

estrategias basadas en la lúdica que fomenten y estimulen el aprendizaje en los estudiantes de tercer grado, haciendo posible una enseñanza con un espacio alegre y activo, abordando los contenidos escolares de forma espontánea, personal y participativa, partiendo de diversas actividades combinadas en el juego.

Las estrategias aplicadas en los juegos, deben de contribuir a motivar a los estudiantes a que sientan la necesidad de aprender y es en este marco en donde debe de entenderse la importancia del proceso en la actividad escolar. En este sentido debe de servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los estudiantes. (Correa, Guzmán, & Tirado, 2009)

Los contenidos de los diseños en el juego, deben de evidenciar una enseñanza y aprendizaje que propicie la participación activa de los estudiantes, no permitiendo un aprendizaje memorístico basados en únicamente en conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los niños a construir su propio conocimiento.

### **2.3.10. Materiales para el juego**

Los materiales lúdicos que serán utilizados por los estudiantes, necesariamente deben de ser investigados y elegidos minuciosamente. El juego es una especie de “excusa” en el cual se debe de considerar los adecuados materiales lúdicos que propicien y apoyen un razonamiento divergente y el ingenio de los educandos.

Es importante considerar que a través de la lúdica y juegos, los niños construyen su propio universo, en función del tipo de objetos con el que se disponga a jugar es infante, imitando y reproduciendo los patrones y comportamientos que requiere dicho juego. La utilización de recursos en el aula para la educación primaria, orientada a la didáctica, es conveniente que éstos faciliten la actividad del docente y que contribuyan al aprendizaje del estudiante, de esta forma crear en el estudiante un ser observador, experimental y con la reflexión suficiente para construir sus propios pensamientos.

Entre las características de los materiales para la elaboración del juego didáctico se exponen las siguientes:

- Debe de sugerir ideas a los estudiantes
- Ser una fuente de actividad pedagógica
- Permitir un trabajo autónomo
- Permitir un trabajo individual y de grupo, así como el trabajo privado
- Estimula el aprendizaje
- Motivar, generar interés
- Modifica positivamente las actitudes hacia el aprendizaje
- Facilitar el desarrollo del currículo educativo de primaria en tercer grado
- Fomentar la creatividad
- Potencia una enseñanza activa, creativa y participativa
- Estimula la confianza en el propio pensamiento

### **2.3.11. Organización y distribución de los tiempos de juego**

Todo infante debe de experimentar el juego libre como el juego organizado, el juego solo o en grupo, se ha comprobado que el juego entre dos niños toma más tiempo y es más fructífero que el individual, o el que se realiza entre tres o más niños, sin embargo, es necesario enfatizar que el juego interactivo e individual contribuye con las prácticas para un juego colectivo. Por lo que el educador debe de mantener la correcta organización en tiempo, número de integrantes y organización del juego que se desarrolle en el aula de clases.

### **2.3.12. Cualidades del docente en relación al juego**

El educador tiene que intentar desarrollar un conjunto de cualidades en su rol de animador del juego, logrando una posición moderada, hábil espectador y director del juego, revelando las capacidades y destrezas de los estudiantes, lo cual implica los siguientes puntos a considerar:

- Habilidad para reconocer las expresiones y respuestas equivocadas de sus estudiantes, justificándolas, cuando se originen, como algo común entre el proceso de madurez y formación del niño.
  
- Crear un ambiente relajado sin mostrarse rigurosos, permitiendo que el niño pueda desenvolverse naturalmente y con libertad, pero respetando las reglas o normas del juego (en caso de que las tenga), el niño debe de

sentirse presionado, peor aún forzado, por lo que le corresponde al docente la creación de un afecto con el estudiante, pero siempre enfocado en sus funciones se encuentra la del adulto que está encargado de su proceso de enseñanza y aprendizaje.

- El docente debe de aprender a escuchar y a dialogar con los estudiantes, manteniéndose en una actitud abierta que le permita entender a cada uno de ellos y teniendo la disposición de entablar una amistad con los miembros de su clase.
- No anticipar las soluciones: el docente debe dejar que el niño las descubra por sí mismo y estimular al alumno a que averigüe e invente; de esta manera, la motivación e implicación del niño en el juego es mayor y el aprendizaje mucho más significativo.
- No apresurar el desarrollo del juego: lo que se pretende es hacer valer la sucesión del juego. El docente no debe de provocar a que el estudiante apresure su manera de propasarse en su desarrollo.
- Brindar posibilidades de triunfo: el niño precisa de estímulos, que le den oportunidad de fortalecer su autoestima, que promuevan su desarrollo de una persona capaz.
- La recepción de interrogantes, ideas y sugerencias, propiciando en el niño la ocasión de experimentar y poner en práctica sus iniciativas.

En la pedagogía se debe de analizar y meditar acerca del gran potencial de enseñanza que tienen los juegos y de lo representativo que significa en la ejecución de las actividades didácticas en la escuela, debido a que forma parte de una de las fuentes de conocimiento, motivando a los estudiantes y logrando que aprendan de manera que ni ellos mismos se den cuenta que han aprendido. Esto es lo que le da a la lúdica la importancia de aplicarse dentro de la didáctica. (Caillois, 2009)

#### **2.3.12.1. Papel del docente**

Durante mucho tiempo la pedagogía ha insistido en el aspecto técnico de la enseñanza, pero ha olvidado que la interacción profesor-alumno, la motivación espontánea, la intuición o el saber estar como un participante, más constituyen herramientas poderosas, y tan valiosas para el proceso y sus resultados como puedan ser las técnicas.

El docente que utilice frecuentemente materiales lúdicos y que quiera despertar la creatividad en sus estudiantes ha de ser también animador, aunque para algunos el concepto de un docente animador es teóricamente imposible puesto que define dos perspectivas opuestas aprendizaje y recreación, para muchos afortunadamente ambas pueden aparecer en el aula en perfecto maridaje. El docente -animador habrá de procurar ser abierto, flexible, motivador, sugestivo y dialogante, pero también debe tener un buen dominio del método y de los recursos para desarrollar

la capacidad de cambiar en ocasiones su papel de profesor por el de participante y activar, así, el juego.

Debe ver a sus estudiantes como pensadores, a quienes le imparte conocimientos que él les pueda transmitir. Tendrá que estar dispuesto a reinventar y a reaprender con sus estudiantes, a romper su familiaridad con el mundo, acostumbrarse a recorrer caminos desconocidos, a experimentar, a asumir riesgos, a "humorizar" las relaciones para crear un ambiente que permita a sus alumnos superar el miedo al ridículo o al error. Pero a buen seguro alcanzará la compensación de realizar con ellos tareas creativas y útiles, aunque juntos tengan que transgredir intencionalmente el orden lógico de las cosas, manipular ideas, franquear algunas fronteras o descubrir un nuevo campo de verdades.

### **2.3.13. La lúdica en el aula**

La lúdica, dentro del aula de clases se plantea como un contexto de aprendizaje y de transformación, se ahonda la teoría y se la vincula con la práctica. Se corresponde con la necesidad del estudiante de conocer a través de una serie de procedimientos de diversión, etc., y se determina por el desarrollo de la creatividad, desenvolvimiento, tranquilidad, y humor, los que surgen de forma espontánea en una clase lúdica. Se consigue, que el estudiante, desarrolle diferentes representaciones del mundo y se incorpore en los espacios sociales en los que se encuentra inmerso.

La lúdica es inherente a la persona, cada una de las etapas de su desarrollo, ayudándole en la ganancia de información, que se determinan como la creación imborrable de un razonamiento particular en perpetuo cambio, por medio de la lúdica se logra fomentar en el estudiante la relación entre sus compañeros.

#### **2.3.14. La relaciones interpersonales en el aula**

La escuela es el lugar donde más tiempo pasan los niños, desde las primeras etapas escolares aprenden a relacionarse entre sus semejantes y sus docentes; estableciendo sus primeras relaciones fuera del ámbito familiar, en esta etapa se desarrolla su personalidad escolar. La escuela se presenta como el más importante contexto social y de aprendizaje dando lugar a nuevos y desconocidos retos con la ambigüedad de contribuir al crecimiento personal.

Es importante que los niños tengan un apego seguro con sus compañeros en el aula, ya que esa es la base para que muestren sus competencias en sus relaciones sociales, siendo aceptados por sus compañeros e integrándose dentro de su contexto.

Una enseñanza y aprendizaje enlazado con la relación interpersonal, acentúa la socialización con igualdad, orientada por el educador, con el propósito de fomentar el proceso de los conocimientos escolares. Mediante las relaciones interpersonales entre estudiantes, puede darse la dirección para iniciar la calidad en el aprendizaje, afianzando el comportamiento interpersonal que acontece

partiendo del desarrollo de una tarea que involucre a los estudiantes, en las que todos puedan ser partícipes de las mismas.

Desde esta perspectiva, la relación interpersonal es el símbolo de referencia de las relaciones entre educandos, su apego con el aprendizaje y su desarrollo intelectual. Las relaciones interpersonales como una herramienta para la enseñanza y el aprendizaje debe de poseer distintas perspectivas:

Desde la perspectiva socioconstructivista las relaciones interpersonales benefician el proceso del pensamiento lógico y la obtención de información educativa, debido a un desarrollo de renovación cognitiva incitado por la aparición de problemas para su superación. (Aebli, 2010)

En el planteamiento de Forman y Cazden, basado en las concepciones vigotskianas, la interrelación social es el origen y el motor del aprendizaje y del desarrollo intelectual, gracias al proceso de interiorización. (Nuñez , 2011)

El factor clave de la organización social de las actividades de aprendizaje en el aula, para Bruner, es la interdependencia de los alumnos participantes en una tarea o en el logro de un objetivo, de ahí se desprenden tres tipos de estructura de meta: cooperativas, competitiva e Individualista. (Bruner, 2009)

(Torres, 2009), Describen estas tres estructuras de relación interpersonal o interacción de la siguiente manera:

El educador puede elegir por una estructura individual en las actividades de aprendizaje, en donde cada uno de los estudiantes debe de responsabilizarse por su aprendizaje y tareas para lograr sus metas planteadas, independientemente de los que realicen sus compañeros y de que estos logren o no sus propios objetivos y reciban o no reconocimientos por su trabajo.

El patrón de organización competitiva implica la ordenación de las actividades que deben de desarrollar los educandos de tal forma que descubran que además de ser responsables con sus tareas, solo lograrán alcanzar la recompensa tan solo si el resto de sus compañeros no logra sus objetivos propuestos. De esta forma cada integrante de la clase persigue consecuencias que son individualmente provechosos, pero que en apertura son perjudiciales para los otros miembros con los que se encuentran incorporados de forma competitiva. Saber más que el otro además de ser un objetivo en sí mismo, se traduce con el tiempo en "más inteligente", "mejor", "superior", convirtiendo al conocimiento en una posesión que distingue al superior del inferior. Estos tipos de estructura son poco útiles para favorecer el respeto a las diferencias y favorecer en todos los estudiantes la autoestima y la motivación para aprender.

Las actividades de aprendizaje participativas son acontecimientos en las que se distribuye la circunstancia de tal forma que los educandos se encuentren totalmente vinculados con su triunfo individual, ayudando a sus demás compañeros con los que se encuentran enlazados para lograr el suyo de forma colaborativa.

Por otra parte, Damon y Phelps, citado por (Amós, 2009), identifican tres enfoques de organización grupal cuando se toman como base las relaciones de cooperación entre los estudiantes para promover las actividades de aprendizaje: la enseñanza, el aprendizaje cooperativo y la colaboración entre iguales:

- La relación aprendizaje entre estudiantes se establece cuando un estudiante, considerado un experto en un contenido dado, instruye a otro considerado novato. Este tipo de relación interpersonal puede establecerse de manera espontánea, o puede ser promovida por el docente de manera intencional. En este último caso, algunos autores recomiendan que el docente oriente o prepare al que hará las funciones de tutor, con el fin de asegurar resultados positivos.
- Las actividades cooperativas, se inician de un trabajo en unión y a la vez constante entre los demás estudiantes que tienen dificultades para aprender completamente, pero que se encuentran en el mismo nivel habilidad o competencia. Se determinan por un alto grado de agrupación y solidaridad. Esta clase de actividad, necesita de una pequeña organización por parte del educador.
- Las estrategias de enseñanza y aprendizaje cooperativo entre semejantes ha adquirido un desarrollo un poco extenso, se la conceptualiza como estrategia instruccional cuya finalidad radica en que los educandos alcancen un rendimiento escolar óptimo, a la vez que se promueve la

igualdad de aceptación, la ayuda, el respeto y la colaboración. Por tales motivos, es un recurso didáctico apropiado, que facilita la integración de los educandos que necesitan un refuerzo y apoyo en su aprendizaje, ya que motiva los aspectos didácticos de relaciones interpersonales y afecto.

La manera en que se estructura el trabajo cooperativo tiene como supuesto central que la diversidad en formas de trabajo, intereses, estilos de aprender, niveles de competencia, etc., enriquecen los aprendizajes. Por eso se organizan equipos de trabajo, de composición heterogénea, de tal manera que entre sus miembros surja una relación de interdependencia para lograr una meta, y donde el éxito de cada integrante del equipo contribuya al éxito común del equipo. Los equipos deben ser pequeños, de forma que cada grupo represente, en lo posible, una muestra de toda clase: estudiantes de diferente nivel de rendimiento, de ambos sexos, de distintas razas grupos sociales e integrados, si los hay.

Se han empleado diferentes técnicas para promover el aprendizaje cooperativo, como:

### **Combate de equipos de aprendizaje**

Conformados los equipos, sus integrantes se preparan para una competencia de conocimientos. La competencia se desarrolla en diferentes mesas. En cada mesa compiten estudiantes de diferentes equipos pero con un nivel de rendimiento

similar, para que la competencia sea "pareja" y cada participante pueda aportar puntos a su equipo.

### **Rompecabezas**

Formados los equipos, se elige un tema general en el grupo, y se divide en subtemas.

Cada equipo debe desarrollar el tema y los subtemas, que se dividen entre los integrantes del equipo, y cada uno desarrolla su parte. Posteriormente se forman nuevos equipos de trabajo para desarrollar, de manera más especializada, cada uno de los subtemas. Finalmente, los "especialistas" de cada subtema regresan a su equipo de trabajo original y participan al resto del equipo lo que ha elaborado de cada uno de los subtemas. La aportación de cada alumno es muy importante, porque el resto del equipo desconoce la información que puede proporcionar su compañero, y porque dicha información es material de examen.

### **Grupos de investigación**

Cada equipo debe realizar una investigación de acuerdo con los lineamientos establecidos por el docente. De esta manera, cada equipo elige un tema de investigación, establece las metas y los procedimientos para abordar el tema seleccionado, y planifica sus actividades, todo esto se hace por escrito. Por su

parte, el docente da seguimiento al trabajo de cada equipo y lo apoya si es necesario.

Una vez recogida la información sobre el tema investigado, cada equipo realiza un análisis de la información obtenida, y posteriormente elabora una síntesis para presentarla al grupo. Finalmente, los estudiantes y el docente evalúan las investigaciones realizadas de acuerdo con los lineamientos planteados inicialmente. Como puede apreciarse, estas diferentes maneras de trabajo cooperativo son útiles en función del tipo de conocimiento que se pretenda promover.

### **2.3.15. El aprendizaje colaborativo en las experiencias de integración**

Diferentes autores han escrito acerca de cómo se ha experimentado la estrategia del aprendizaje cooperativo en situaciones de integración educativa. (Fernando , 2005), por ejemplo, ha realizado investigaciones que demuestran el beneficio de las técnicas de aprendizaje cooperativo para los estudiantes integrados, y nos ofrece argumentos al respecto:

Las relaciones interpersonales dentro de la enseñanza escolar viabiliza una experiencia más enriquecedora y al mismo tiempo un poco complicada. El trabajo en equipo es una excelente elección para transformar las ambientes de trabajo en un salón de clases integrador y participativo. También es necesario que se organice la relación entre los compañeros de clase.

Es normal que exista duda, apatía o rechazo por parte de los estudiantes que no tienen ningún tipo de “problemas” en el aprendizaje para ayudar a sus compañeros que tienen necesidades educativas.

Es imprescindible que el docente incentive a sus estudiantes de una manera activa el desarrollo de los trabajos escolares, compartiendo el mismo objetivo entre los niñas y niños, para de esta forma fomentar las relaciones interpersonales por medio del trabajo conjunto. La escuela, junto con el docente, tienen la responsabilidad de crear ambientes y contextos en donde se propicie la colaboración y el respeto.

Los estudiantes integrados desarrollan competencias sociales a través del aprendizaje cooperativo.

#### **2.3.16. Estimulación de los Estudiantes**

Es totalmente necesario que los educandos se sientan estimulados por captar nuevos aprendizajes. Un contexto estimulante o motivador requiere como mínimo que el desarrollo de la clase se dé en un ambiente propicio, en donde predominen la seguridad y confianza, en donde los educandos se sientan confiados en demostrar sus aprendizajes y participar en la clase, y que consecuentemente aporte a un desarrollo personal positivo, lo que se puede lograr si el docente propicia en sus estudiantes los siguientes parámetros:

- Que estén seguros de lo que quieren lograr y de la confianza que el docente tiene de ellos en que logren lo que se han propuesto.
- Que se sientan seguros de poder lograr sus metas escolares.
- Que se sienta motivados por el aprender.

Para lo cual el educador tiene que realizar lo siguiente:

- Informar sobre las metas u objetivos de las actividades, de manera que sus educandos tengan conocimiento de que es lo que se pretende que ellos logren aprender.
- Plantear actividades escolares en la que todos sus estudiantes puedan participar, partiendo de sus distintos niveles de competencia.
- Proponer actividades con cierto grado de dificultad, para que puedan captar el interés de los estudiantes, evitando que se sientan aburridos, al encontrar estas actividades muy tradicionales.

### **2.3.17. El trabajo colaborativo en las estrategias didácticas**

Existen algunas confusiones entre el personal, ya que se ve en su discurso en el cual mencionan que es importante, sin embargo en términos generales falta esa uniformidad en la meta del trabajo colaborativo, mientras que unos piensan que es lograr la cohesión de sus miembros, otra parte de similar correspondencia en

números de docentes opinan que es para unir a las personas para que piensen y actúen con acuerdos, algunos le apuestan a que la prioridad son los conocimientos que se generan, otros mencionan que las actitudes, mientras unos docentes le atribuyen la importancia al desarrollo de competencias.

Con respecto a los factores que se favorecen en el trabajo colaborativo, situación que es indudable la parte metodológica de los docentes se aprecia lo siguiente:

“Niños reúnanse en los equipos así como estábamos ayer. Pero rapidito, ahora si saquen su libro de matemáticas en la página 35, y en equipo van a contestar los ejercicios, el equipo que no termine no va a salir al recreo, así que todos a trabajar, (los niños se reúnen en equipos de cinco, seis y siete integrantes, unos niños no saben qué hacer solo observan a los demás niños, otros se quedan en espera de que les pasen el trabajo, una niña de otro equipo realiza sola la actividad y luego les pasa las respuestas a sus compañeros, en otro lugar se aprecia que los integrantes platican de otras cosas del fin de semana, solo dos integrantes trabajan en resolver lo encomendado, y al culminar no quieren pasarle su trabajo a sus compañeros, por lo que los niños que no trabajaron se quedan sin saber qué hacer, en otro lugar todos trabajan de manera individual, unos en una parte y otros en otra si acordar la forma de comparar o compartir, al terminar la sesión se revisa a todos los niños sin apreciar que el trabajo no se efectuó de la misma manera por cada uno de los integrantes” (Jiménez C. , 2009).

Se puede precisar que en el sentido organizacional hay un detonante importante, que es la forma en que estructuran los maestros los equipos y conllevan las actividades de uso cotidiano en el aula, donde se muestra que el docente los reúne para que trabajen en equipo, sin embargo se da en términos de reunión, hay división de trabajos, los alumnos no interactúan algunos permanecen sin trabajar, la operatividad de la acción recae en algunos cuantos, además que faltan ambientes comunicativos en la mayoría de las veces que sesionan la clase.

### **Las relaciones interpersonales entre los estudiantes**

Las relaciones interpersonales cotidianas entre los estudiantes en un salón de clases, da lugar al fortalecimiento de varios de los procesos, mediante los mismos interactúan y donde consecuentemente el resultado es un contacto directo y constante entre ellos.

Dentro de la escuela las relaciones interpersonales como en cualquier espacio en el que se pueda desarrollar, necesita de la presencia de individuos frente a frente, donde los diferentes procesos generados continuamente, dan paso a la edificación de significados propios de la socialización de la escuela. De tal manera que este espacio abre la posibilidad de aprender posicionando la posibilidad de una realidad construida por sujetos en la vida cotidiana.

A medida que las relaciones interpersonales se dan de forma diaria se vuelve más próxima y constante, dará origen al desarrollo de la dinámica, y donde empezará a

modificar esquemas de percepción, que permitirán en los estudiantes ver en sus demás compañeros un apoyo que puede ayudar a guiarle en las actividades escolares cuando no entienda de alguna clase o cuando el docente se encuentre ausente.

Las relaciones interpersonales entre los estudiantes, resulta una alternativa para el abordaje de las actividades escolares, deja atrás el viejo mito de que en la escuela todo gira en torno al docente como un sujeto activo. No obstante, el crédito que reciben los niños como sujetos capaces de emprender por sí mismos interacciones dentro de las cuales no solo adquieren contenidos conceptuales, sino que al mismo tiempo socializan formas de convivencia en las que se refleja la solidaridad, aceptación, cooperación. (Torres, 2009).

De acuerdo a lo expuesto por el autor, es posible asociar las relaciones interpersonales de los estudiantes como un componente que permite al docente difundir dinámicas pedagógicas tradicionales a nuevas, donde se generen espacios de interacción dentro del aula de clases, creando un ambiente escolar con la posibilidad de enriquecer el conocimiento, ampliando perspectivas en el desarrollo de los infantes como personas comunicativas.

#### **2.4. Fundamentación Legal**

El presente trabajo de investigación se basa en las siguientes leyes: Constitución de la República del Ecuador 2008, Plan Nacional del Buen Vivir, Ley orgánica de

Educación Intercultural. Cada una de estas leyes y normativas se fundamentan básicamente en el derecho y garantías que debe prestar el estado a cada ciudadano de recibir una educación de calidad, ofreciendo los recursos necesarios y de manera oportuna.

Según lo que establece la Constitución Política de la República del Ecuador en su Artículo 26 del Título Segundo de los Derechos en su sección quinta que trata sobre educación, manifiesta que la educación es un derecho de los todos los ecuatorianos, la cual es considerada por el Estado como un área prioritaria de la política pública y de inversión estatal.

El Régimen del Buen Vivir en su Título Séptimo capítulo que trata sobre la inclusión y equidad en su sección primera de la educación, manifiesta que: El sistema nacional de educación tendrá como finalidad desarrollar las capacidades y potenciales individuales y colectivos de la población.

Para observar los artículos más detallados se encontrara en Anexos.

## **2.5. Hipótesis**

La adecuada aplicación de estrategias lúdicas en el proceso educativo, mejorara las relaciones interpersonales en el aula, contribuyendo a la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica

“Abdón Calderón Garaicoa”, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena,  
Periodo Lectivo 2013 -2014.

## **2.6. Señalamiento de Variables**

### **2.6.1. Variable Independiente**

- Estrategias Lúdicas

### **2.6.2. Variable Dependiente**

- Relaciones interpersonales en el Aula

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. Enfoque investigativo

La presente investigación utiliza un enfoque investigativo con métodos Deductivo, Inductivo, Analítico

**Método Deductivo:** Mediante la aplicación de este método en la investigación se permitió realizar un análisis condensado, exponiendo conceptos, definiciones, leyes establecidas en el marco legal, así mismo estableciendo conclusiones, consecuencias y recomendaciones que permiten identificar y examinar el caso de estudio.

**Método Inductivo:** Permite incitar a un proceso razonado, mediante el cual parte el estudio examinando los casos, hechos o fenómenos para poder llegar al descubrimiento de las causas que originan el problema.

**Método Analítico:** Su aplicación en esta investigación permite descomponer la complejidad de la problemática, separando un hecho a una idea con sus respectivas partes, para ser vinculados con la interpretación de los datos recolectados mediante los instrumentos de la investigación.

### **3.2. Modalidad básica de la investigación**

Este proyecto educativo se realizó según los lineamientos de un proyecto factible, ya que plantea una alternativa de solución viable a la problemática encontrada con los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, la cual consiste en el diseño y aplicación de una guía pedagógica y lúdica que permita mejorar las relaciones con los estudiantes de la Institución motivo de estudio.

**Modalidad investigativa:** Es la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos.

El Proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (Universidad Pedagógica Experimental Libertador , 2008)

De acuerdo a lo citado anteriormente, este concepto se cumple en el desarrollo de la investigación, pues la misma se encuentra respaldada por otras investigaciones afines a esta, cumpliendo además con el planteamiento de los objetivos y con el soporte de citas bibliográficas las cuales permiten la veracidad de su contenido, y de su posterior verificación.

### **3.3. Nivel o tipo de Investigación**

Este proyecto también utiliza la investigación documental, que consiste en la obtención de datos de diferentes fuentes de información tales como libros, revistas, documentales, entre otros, que sirvan de soporte para el desarrollo del proceso investigativo.

De igual forma se apoya en la investigación de campo, ya que se basa en un proceso de recolección de datos, de forma directa, en el lugar donde suceden los hechos, con el propósito de explicar las causas y consecuencias de la problemática planteada, para poder emitir conclusiones que permitan dilucidar una solución para la problemática planteada.

### **3.4. Población y Muestra**

#### **3.4.1. Población**

Una vez identificadas las variables a estudiar, se establece la población a investigar, en este estudio la población la conforman Directivos, Docentes, Padres de Familia y Estudiantes de Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa” del cantón La Libertad, la misma que se representa en el Cuadro N° 1.

**Cuadro N° 1**

<b>N°</b>	<b>POBLACIÓN A ENCUESTAR</b>	<b>CANTIDAD</b>
<b>1</b>	Directivo	1
<b>2</b>	Docentes	9
<b>3</b>	Padres de Familia	32
<b>4</b>	Estudiantes	33
<b>TOTAL</b>		<b>75</b>

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

### **3.4.2. Muestra**

La muestra es una representación de la población. Para la presente investigación se tomará el total de la misma, debido a que la población en estudio es pequeña y no hay necesidad de especificar muestra alguna que necesite de la aplicación de la fórmula estadística, sino que se empleará la muestra de tipo no probabilístico que no recurre a ella, considerando el total de la población.

**Cuadro N° 2**

<b>N°</b>	<b>POBLACIÓN A ENCUESTAR</b>	<b>CANTIDAD</b>
<b>1</b>	Directivo	1
<b>2</b>	Docentes	9
<b>3</b>	Padres de Familia	32
<b>4</b>	Estudiantes	33
<b>total</b>		<b>75</b>

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

### 3.5. Operacionalización de las variables

#### 3.5.1. Variable independiente

Cuadro N° 3

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONTEXTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
<b>Estrategias Lúdicas</b>	Recurso pedagógico que utiliza juegos cognitivos para contribuir a mejorar la calidad de la educación de los niños y niñas.	<p>Automotricidad</p> <p>Capacidades Intelectuales</p> <p>Desarrollo social</p>	<p>Ejecución de movimientos, coordinación general, visomotora y equilibrio.</p> <p>Creatividad en el desarrollo de las actividades escolares</p> <p>Capacidad para relacionarse con los demás.</p>	<p>¿Realiza actividades lúdicas como jugar, cantar, escuchar cuentos, dramatizar para fomentar la relación interpersonal escolar?</p> <p>¿Desarrolla ambiente lúdico con sus estudiantes?</p> <p>¿Piensa usted que es importante la implementación de estrategias lúdicas en la escuela para fomentar las relaciones interpersonales dentro del aula?</p>	<p>La Observación</p> <p>Encuestas a Docentes y padres de familia.</p>

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

### 3.5.2. Variable Dependiente

Cuadro N° 4

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONTEXTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
<b>Relaciones interpersonales en el Aula</b>	Relación dinámica individual en el contexto educativo, con una visión Grupal, subjetiva con relación al todo.	Proceso educativo organizado.  Actividad conjunta entre docente y estudiante.  Aprendizaje significativo.	Contenidos pedagógicos actitudinales  Interacción en las actividades escolares.  Aplicación de Métodos y estrategias didácticas acertadas.	¿Sus estudiantes son interactivos?  ¿Dónde estudia su hijo si realizan actividades lúdicas como jugar, cantar, escuchar cuentos, dramatizar para fomentar las relaciones interpersonal escolar?  ¿Piensa usted que es importante la implementación de estrategias lúdicas en la escuela para fomentar las relaciones interpersonales dentro del aula?	La Observación  Encuestas a Docentes y padres de familia.

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

### **3.6. Técnicas e instrumentos de investigación**

Las técnicas forman parte de un conjunto de procesos o recursos guiados para la recolección, conservación, análisis y transmisión de los datos del tema que se investiga. Por lo tanto, las técnicas de investigación son elementos fundamentales para poder obtener información suficiente e indicada, indispensable para que el investigador pueda llegar a conclusiones de la realidad del fenómeno.

En el desarrollo de la investigación se utilizaron las siguientes técnicas que permitieron la recolección de información:

**Observación:** Esta técnica permite observar atentamente el fenómeno de la falta de aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de tercer grado, registrando las anomalías para su posterior análisis.

**Encuesta:** Esta técnica permite obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador. Las encuestas serán aplicadas a los docentes y padres de familia del Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**Entrevista:** Permite obtener datos que consisten en una diálogo entre dos personas para obtener información. La encuesta será aplicada al Sr. Director de la Escuela.

### 3.7. Plan de recolección de información

CUADRO N° 5

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Se analizará las estrategias lúdicas que interrelaciona en el aula y que influyen el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de Tercer Grado.
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes, Padres de Familia y Docentes.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Estrategias Lúdicas
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador: Maricela Del Rocío Pita Balón.
5. ¿A quiénes?	Encuestas a Docentes, Padres de Familia y Estudiantes de quinto grado.
6. ¿Cuándo?	2014-2015
7. ¿Dónde?	Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena.
8. ¿Cuántas veces?	Durante cuatro semanas.
9. ¿Cómo?	De forma individual y grupal.
10. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas, entrevistas y observación.
11. ¿Con qué?	Cuestionario.

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

### 3.8. Plan de procesamiento de la información

CUADRO N° 6

Determinación de un contexto	Búsqueda de datos	Recolección de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
<p>A través de la socialización que se tuvo con los estudiantes de Tercer Grado de Educación Básica de la Escuela “Abdón Calderón Garaicoa”, la observación del trabajo del docente, en donde se pudo determinar la necesidad de aplicar las estrategias lúdicas que contribuyan en las relaciones interpersonales en el aula de clases.</p>	<p>Determinada la problemática que incide en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del Tercer Grado, se hizo necesario obtener información de otras fuentes referentes al tema de estudio a través de libros, revistas, textos y páginas web.</p>	<p>Para obtener información certera y verídica, se aplicó las técnicas de la investigación, tales como la entrevista dirigida al director de la Escuela, encuestas a Docentes y padres de familia y de esta forma llegar a la conclusión que produce la problemática</p>	<p>Realizadas las encuestas, se procede a la tabulación de datos para su posterior análisis y emitir un juicio de conclusión y recomendaciones</p>	<p>Concluido con el análisis, se plantea las siguientes conclusiones y recomendaciones, para lo cual se presenta una guía de estrategias lúdicas que mejoren las relaciones interpersonales en el aula.</p>

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

### **3.9. Análisis Cuantitativo**

#### **3.9.1. Entrevista a directivo de la Institución Educativa**

**1. ¿Cuál es su criterio con respecto a la utilización del juego como recurso didáctico?**

El juego es una actividad natural que contribuye al desarrollo del niño, por lo que aplicarlo dentro de la enseñanza crea un ambiente motivante en los estudiantes, incentivándolos en su aprendizaje y adquiriendo nuevas destrezas.

**2. ¿El personal docente de su Institución utiliza con frecuencia estrategias lúdicas para el desarrollo de las actividades curriculares en sus educandos de tercer grado?**

Cada uno de los docentes de la Institución son los encargados de la realización de sus planificaciones curriculares, las cuales deben de coincidir con el plan de estudio, existen ciertos docentes que aplican la lúdica dentro de su enseñanza, aunque la mayoría de los docentes no la aplican.

**3. ¿Considera necesario que en el desarrollo de las actividades escolares, las estrategias metodológicas con lúdicas son aplicables y beneficiosas por igual a todos los niveles de la educación?**

El juego es una de las actividades más principales en el desarrollo del individuo, es necesario para la adquisición de habilidades de diferente índole: conductuales, cognitivas, sociales, etc., incrementando la motivación para la realización de

actividades y en la enseñanza al igual que en cualquier otro campo aporta beneficios, por lo que es necesaria su implementación.

**4. ¿Qué factores considera usted que inciden en la baja interacción escolar?**

En forma general, uno de los factores que inciden en esta problemática es el escaso trabajo cooperativo entre docentes y estudiantes, lo que impide la realización de un objetivo dentro del aula de clases. La irreflexión por parte del docente para compartir experiencias o dificultades que surgen en el quehacer educativo y cotidiano, estimulando un ambiente en confianza e interactivo con sus estudiantes.

**5. ¿Qué opina sobre la aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo cognitivo de los estudiantes?**

La inclusión del juego en el ámbito educativo, aporta al desarrollo intelectual del educando, siempre y cuando las estrategias didácticas que se utilicen sean debidamente planificadas con esquemas intelectuales y apunten a la motivación del estudiante por aprender y de que éste sea participativo en dicho proceso.

**6. ¿Qué opina de que su personal docente cuente con un recurso didáctico sobre contenidos curriculares en donde se incorpore la lúdica?**

Considero que es un recurso necesario y productivo para los docentes de la Institución Educativa, puesto que es una ayuda en su práctica docente que seguramente arrojará resultados en la enseñanza y aprendizaje.

**7. ¿Cree que mediante una planificación con estrategias lúdicas se logrará incentivar y mejorar el rendimiento y el aprendizaje en los estudiantes?**

La planificación es un recurso indispensable en la educación, la cual debe de contener un objetivo a lograr, toda actividad didáctica que se encuentre fundamentada pedagógicamente, contribuye en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por ende mejorara el desempeño escolar de sus educandos.

**8. ¿Está de acuerdo en aportan con información necesaria para poder llevar a cabo este proyecto educativo?**

Todo proyecto que contribuya a mejorar la calidad en la enseñanza y aprendizaje de la Institución Educativa que dirijo, serán siempre bienvenidos y contarán con todo mi apoyo, por lo que esta investigación cuenta con todo mi respaldo.

### 3.9.2. ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

1. ¿Realiza actividades lúdicas como jugar, cantar, escuchar cuentos, dramatizar para fomentar la relación interpersonal escolar?

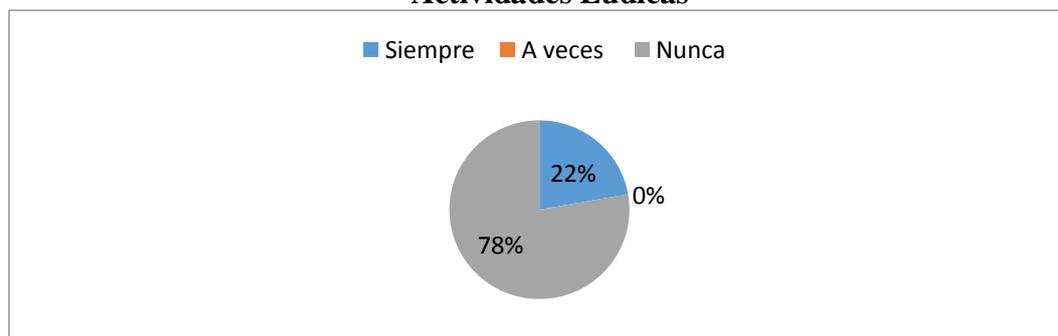
**CUADRO N° 7**  
**Actividades Lúdicas**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>1</b>	Siempre	2	22
	A veces	0	0
	Nunca	7	78
	TOTAL	9	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 2**  
**Actividades Lúdicas**



FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

#### ANÁLISIS:

El 22 % de los encuestados respondió que siempre realiza lúdicas como jugar, cantar, escuchar cuentos, dramatizar para fomentar la relación interpersonal escolar, mientras que el 78 % indicó que nunca a la pregunta planteada. Con base en los resultados se puede comprobar que dentro de la institución, la didáctica ejercida por los docentes carece de contenidos curriculares que fomenten la interactividad y con el aprendizaje.

**2. ¿En su experiencia docente reconoce la importancia de las relaciones interpersonales en el medio escolar?**

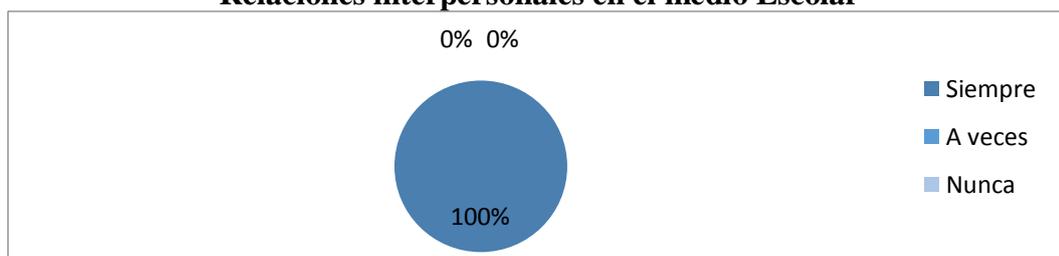
**CUADRO N° 8**  
**Relaciones interpersonales en el medio Escolar**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>2</b>	Siempre	9	100
	A veces	0	0
	Nunca	0	0
	TOTAL	9	100%

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 3**  
**Relaciones interpersonales en el medio Escolar**



**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**ANÁLISIS:**

El 100 % de los docentes respondió siempre en su experiencia de docente reconoce la importancia de las relaciones interpersonales en el medio escolar. Los resultados expresados en la gráfica concluyen que los docentes reconocen la influencia de las relaciones interpersonales en el aula, entendiendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje requiere de cooperación, lo cual es producto de las relaciones interpersonales entre los principales componentes docentes y estudiante junto con los contenidos curriculares.

### 3. ¿Identifica alguna de las características de la lúdica?

**CUADRO N° 9**  
**Identifica la lúdica**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>3</b>	Mucho	9	100
	Poco	0	0
	Algo	0	0
	TOTAL	9	100%

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 4**  
**Identifica la lúdica**



**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

#### **ANÁLISIS:**

El 100% de los docentes indicó que identifica claramente la lúdica, y de la importancia que ésta tiene del proceso de enseñanza y aprendizaje; sin embargo es muy poca la aplicación en la actividades escolares, esto produce a que el estudiante encuentre su aprendizaje desmotivado y teórico, limitándose a ser un simple receptor de información con poca interactividad que impide el desenvolvimiento de sus destrezas competitivas.

#### 4. ¿Sus estudiantes se relacionan en el aula?

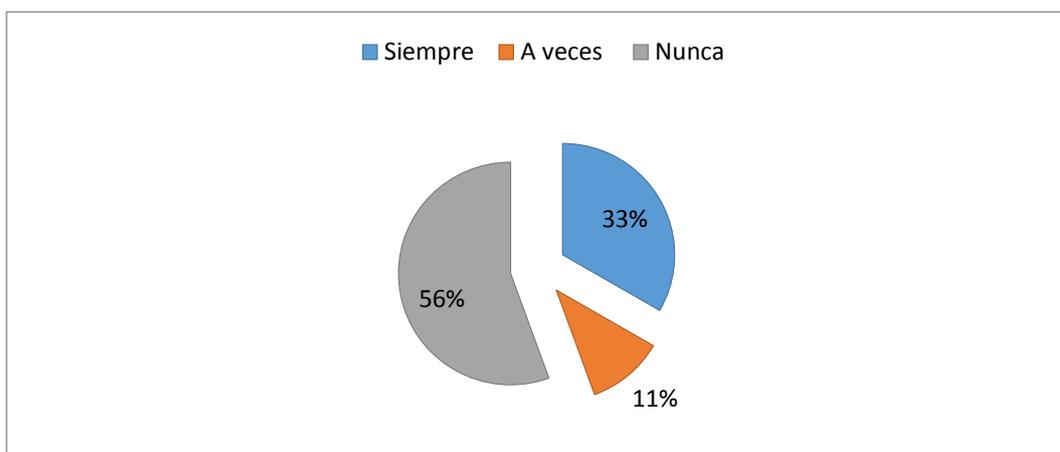
**CUADRO N° 10**  
**Estudiantes se relaciona en el aula**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
4	Siempre	3	33
	A veces	1	11
	Nunca	5	56
	TOTAL	9	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 5**  
**Estudiantes se relacionan en el aula**



FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

#### ANÁLISIS:

El 33 % de los docentes respondieron que siempre sus estudiantes se relacionan en el aula, el 11 % indicó que a veces y el 56 % manifestó que nunca. Con base a los resultados se concluye que la sociabilidad entre estudiantes es muy poca, pues es verdad que las relaciones sociales son una acción que surge naturalmente en el individuo, pero la escuela también debe de enseñarla en sus educandos a convivir para crecer con equilibrio y en sociedad.

## 5. ¿Desarrolla ambiente lúdico con sus estudiantes?

**CUADRO N° 11**

### **Ambiente lúdico**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>5</b>	Siempre	2	22
	A veces	2	22
	Nunca	5	56
	TOTAL	9	100%

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 6**

### **Ambiente Lúdico**



**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

### **ANÁLISIS:**

El 22 % de los docentes encuestados respondieron que siempre desarrollan un ambiente lúdico en sus estudiantes, otro 22 % indicó que a veces, y el 56 % manifestó que nunca. Los resultados deducen que por lo general los docentes no propician ambiente lúdico con sus estudiantes que les permita interactuar en el aula de clases, haciendo del aprendizaje una acción más emotiva, y que genere resultados positivos en el desempeño escolar.

## 6. ¿Sus estudiantes son interactivos?

CUADRO N° 12

### Estudiantes son interactivos

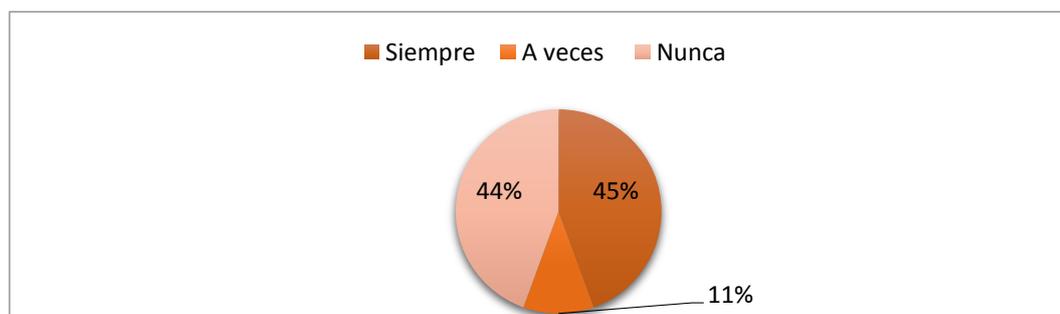
ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
6	Siempre	4	45
	A veces	1	11
	Nunca	4	44
	TOTAL	9	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

GRÁFICO N° 7

### Estudiantes son interactivos



FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

### ANÁLISIS:

El 45 % de los docentes, respondió que siempre sus estudiantes son interactivos, el 11 % manifestó que a veces, y el 44 % respondió que nunca. Con base en los resultados, se concluye que los docentes se encuentran divididos en cuanto al criterio sobre la interactividad de sus estudiantes, por un lado unos responden que siempre lo son y otra parte indican que nunca lo son, esto deduce que el comportamiento de los educandos puede variar dependiendo del docente y de la asignatura, pues no todos se sienten con la suficiente confianza para manifestarse naturalmente en la clase con todos los docentes.

**7. ¿Colabora o aporta para que sus estudiantes adquieran competencias?**

**CUADRO N°13**

**Desarrollo de Competencias**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>7</b>	Siempre	8	89
	A veces	1	11
	Nunca	0	0
	TOTAL	9	100%

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 8**

**Desarrollo de Competencias**



**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Maricela Del Rocío Pita Balón

**ANÁLISIS:**

El 89 % de los docentes respondieron que colabora o aporta para que sus estudiantes adquieran competencias, y el 11 % restante respondió que a veces. Los resultados demuestran que los docentes se muestran seguros de contribuir al desarrollo de competencias en sus educandos, pues indican que consideran dentro de su pedagogía los contextos educativos que contengan objetivos de desarrollo de conocimiento, habilidades, valores, enriqueciendo las actividades de enseñanza y aprendizaje.

8. ¿Piensa usted que es importante la implementación de estrategias lúdicas en la escuela para fomentar las relaciones interpersonales dentro del aula?

**CUADRO N° 14**

**Implementación de Estrategias Lúdicas**

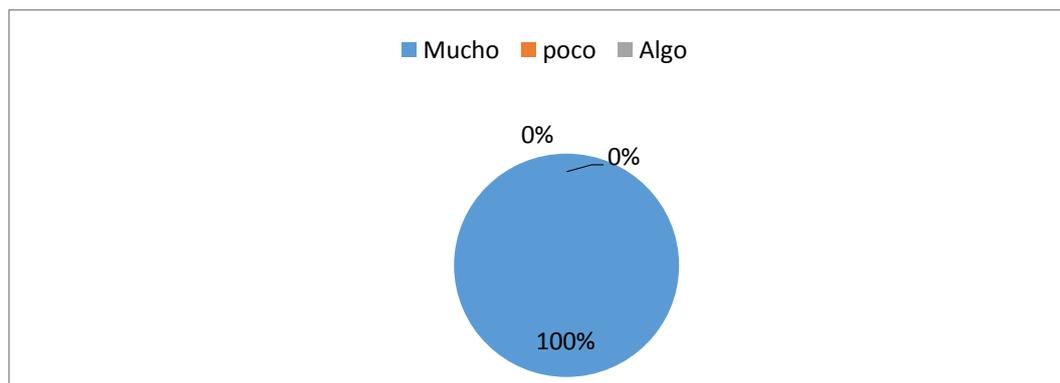
ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>8</b>	Mucho	9	100
	Poco	0	0
	Nada	0	0
	TOTAL	9	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 9**

**Implementación de Estrategias Lúdicas**



FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Maricela Del Rocío Pita Balón

**ANÁLISIS:**

El 100 % de los encuestados respondieron que es de mucha importancia la implementación de estrategias lúdicas en la escuela para las relaciones interpersonales en el aula. Con base en los resultados, se concluye que los docentes concuerdan que una correcta relación social y convivencia escolar es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues son la base para una educación participativa y con conocimientos significativos.

### 3.9.3. ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

1. ¿Dónde estudia su hijo si realizan actividades lúdicas como jugar, cantar, escuchar cuentos, dramatizar para una buena relación interpersonal escolar?

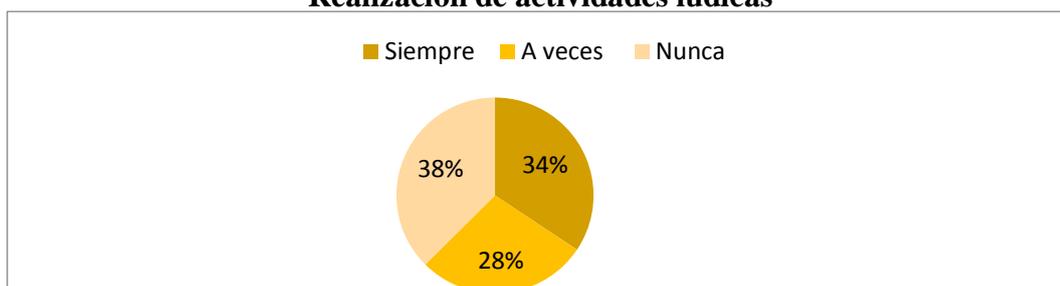
**CUADRO N° 15**  
**Realización de actividades lúdicas**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>1</b>	Siempre	11	34
	A veces	9	28
	Nunca	12	38
	TOTAL	32	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 10**  
**Realización de actividades lúdicas**



FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

#### ANÁLISIS:

El 34 % de los padres de familias encuestados respondieron que en donde estudia su hijo si realizan actividades lúdicas como jugar, cantar, escuchar cuentos, dramatizar para la buena relación interpersonal escolar, el 28 % contestó que a veces y el 38 % manifestó que nunca a la pregunta planteada. En función de los resultados obtenidos, se concluye que para la mayoría de los padres de familia la entidad educativa no desarrolla actividades interactivas que le permitan a los estudiantes socializar con la comunidad educativa y por ende propicie la las relaciones interpersonales.

**2. ¿Reconoce la importancia de las relaciones interpersonales en el medio escolar?**

**CUADRO N°16**

**Importancia de las relaciones interpersonales en el medio escolar**

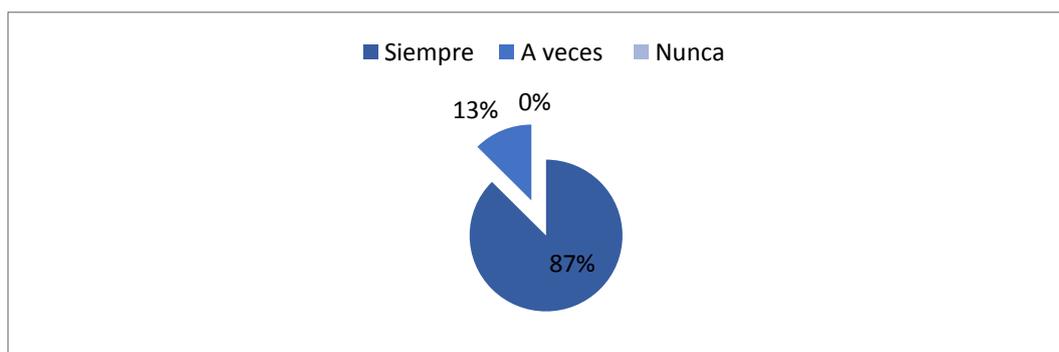
ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>2</b>	Siempre	28	87
	A veces	4	13
	Nunca	0	0
	TOTAL	32	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 11**

**Importancia de las relaciones interpersonales en el medio escolar**



FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

**ANÁLISIS:**

El 87 % de los padres de familia respondieron que siempre reconocen la importancia en el medio escolar y el 13 % restante contestó que a veces a la pregunta planteada. Los resultados expresados en la gráfica demuestran que las relaciones interpersonales en el aula es indispensable en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no solo en la participación dentro del aula de clases, sino también en su socialización con demás compañeros y en todo su entorno de desarrollo humanístico.

### 3. ¿Identifica alguna de estas características?

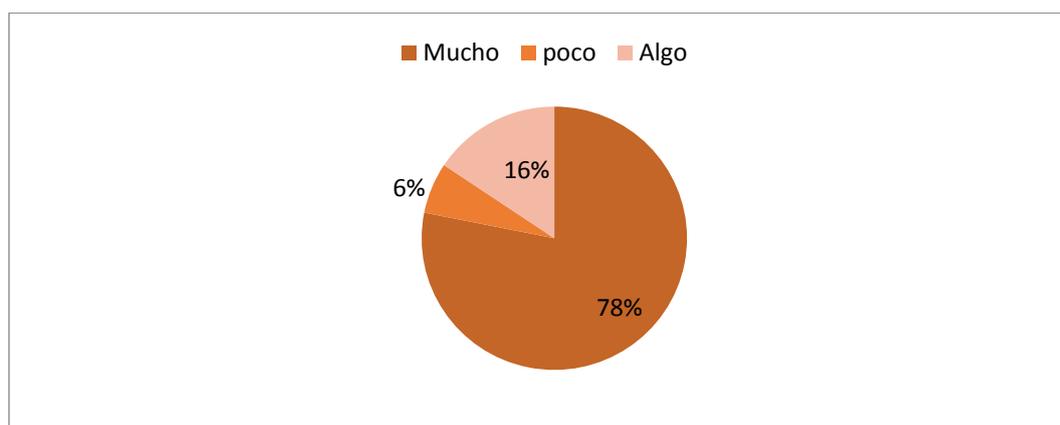
**CUADRO N° 17**  
**Características de la lúdica**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>3</b>	Mucho	25	78
	poco	2	6
	Algo	5	16
	TOTAL	32	100%

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 12**  
**Características de la lúdica**



**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

El 78 % de los encuestados respondieron que identifican mucho algunas de las características expuestas sobre la lúdica, el 6% contestó que poco, y el 16 % restante manifestó que conoce algo. Con base en los resultados, se concluye los padres de familia conocen poco o ampliamente el concepto de la lúdica, y de lo importante que es su aplicación en la etapa escolar de sus hijos, por los que están de acuerdo que esta actividad se incorpore en las actividades curriculares.

#### 4. ¿Su hijo se relaciona en el aula?

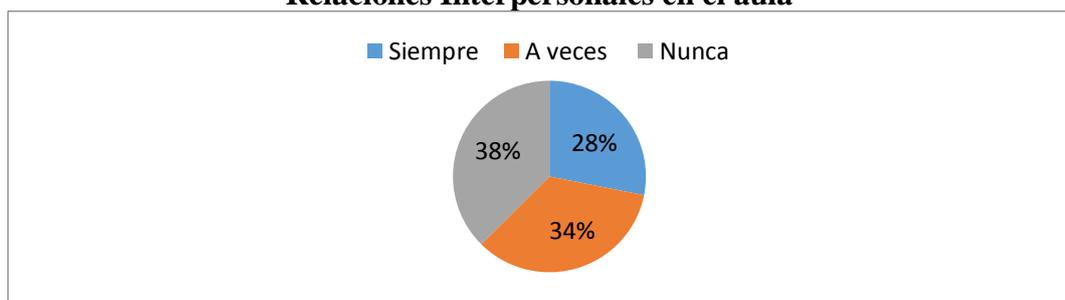
**CUADRO N° 18**  
**Relaciones interpersonales en el aula**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
4	Siempre	9	28
	A veces	11	34
	Nunca	12	38
	TOTAL	32	100%

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 13**  
**Relaciones Interpersonales en el aula**



**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

#### **ANÁLISIS:**

El 28 % de los padres de familia respondieron que siempre su hijo se relaciona en el aula, el 34 % indicó que a veces, y el 38 % manifestó que nunca. Los resultados expresados en la gráfica concluyen que las relaciones interpersonales de los estudiantes es muy poca, confirmándolo con la misma pregunta realizada a los docente, los cuales indicaron que por lo general casi nunca sus estudiantes suelen relacionarse en el aula, esta conclusión es muy alarmante en el tema de estudio, pues una de las principales características de la enseñanza y aprendizaje es la relación dentro del aula.

## 5. ¿Su hijo desarrolla actividades en un ambiente lúdico?

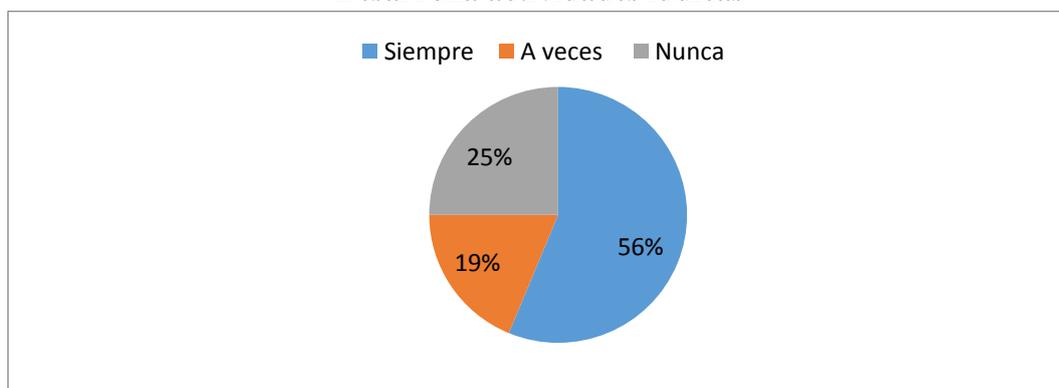
**CUADRO N° 19**  
**Desarrolla actividades lúdicas**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>5</b>	Siempre	18	56
	A veces	6	19
	Nunca	8	25
	TOTAL	32	100%

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 14**  
**Desarrolla actividades lúdicas**



**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

### ANÁLISIS:

El 56 % de los padres de familia indicaron que siempre su hijo muestra ambiente lúdico, el 19 % manifestó que a veces y el 25 % respondió que nunca. Con base en los resultados se concluye que existe una inconsistencia en cuanto a los resultados de esta pregunta al compararla con la realizada a los docentes en donde el mayor porcentaje indica que nunca los estudiante desarrollan sus actividades en ambiente lúdico, esto deduce que los niños en casa son más desenvueltos pues se sienten en confianza, mas no en el aula de clases, en donde les cuesta ser interactivo.

## 6. ¿Su hijo/a interactúa?

**CUADRO N° 20**  
**Interacción grupal**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
6	Siempre	25	78
	A veces	7	22
	Nunca	0	0
	TOTAL	32	100%

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 15**  
**Interacción grupal**



**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

### ANÁLISIS:

El 78 % de los encuestados respondieron que siempre su hijo interactúa, y el 22 % restante indicó que a veces a la pregunta planteada. Los resultados expresados en la gráfica demuestran que los estudiantes por lo general dentro de su hogar son interactivos, por lo que sus padres se sienten seguros de que son dinámicos y espontáneos, por lo que suponen que en la escuela el docente no transmite la confianza en sus estudiantes para que se muestren de forma natural, sin sentirse cohibidos de mostrarse como son.

**7. ¿Colabora o aporta para que su hijo desarrolle competencias?**

**CUADRO N° 21**

**Colabora o aporta para que su hijo desarrolle competencias**

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>7</b>	Siempre	17	53
	A veces	15	47
	Nunca	0	0
	TOTAL	32	100%

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 16**

**Colabora o aporta para que su hijo desarrolle competencias**



**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

**ANÁLISIS:**

El 53 % de los padres de familia indicó que siempre colabora o aporta para que su hijo desarrolle competencias, y el 47 % respondió que siempre a la pregunta planteada. Con base en los resultados se concluye que los padres de familia si ayuda en casa a su representado en las tareas asignadas en la escuela, y también fomenta a descubrir nuevos conocimientos que colaboren a desarrollo de nuevas destrezas y habilidades.

8. ¿Piensa usted que es importante la implementación de estrategias lúdicas en la escuela para fomentar las relaciones interpersonales dentro del aula?

**CUADRO N° 22**

**Implementación de estrategias lúdicas**

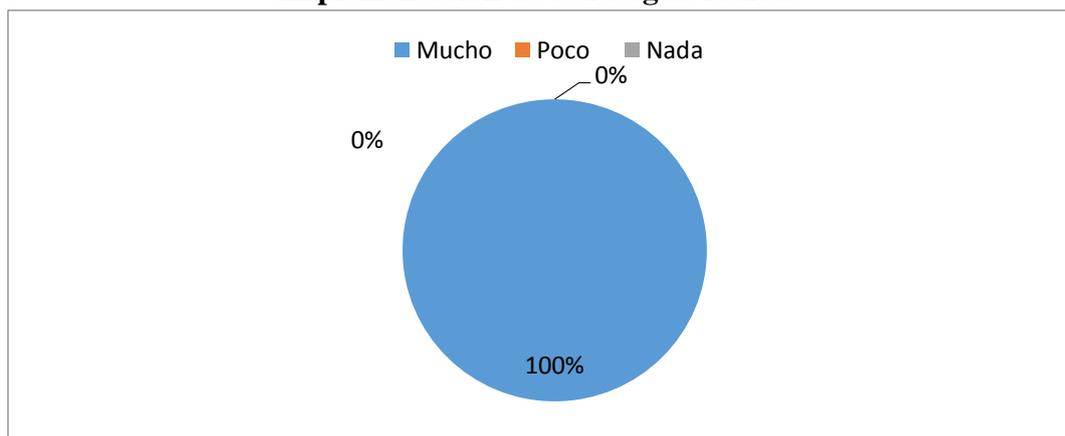
ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
<b>8</b>	Mucho	32	100
	Poco	0	0
	Nada	0	0
	TOTAL	32	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

**GRÁFICO N° 17**

**Implementación de estrategias lúdicas**



FUENTE: Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

ELABORADO POR: Marisela Del Rocío Pita Balón

**ANÁLISIS:**

El 100 % de los encuestados respondieron que es de mucha importancia la implementación de estrategias lúdicas en la escuela para fomentar las relaciones interpersonales dentro del aula. Según los resultados expresados en la gráfica, se concluye que los padres de familia coinciden que la lúdica es una de las herramientas importantes para la enseñanza y aprendizaje de sus representados.

La siguiente ficha contiene aspectos didácticos a evaluar en los estudiantes de Tercer Grado de Educación Básica, con el fin de obtener información sobre las relaciones interpersonales en el aula.

  	
<b>FICHA DE CAMPO APLICADA A LOS ESTUDIANTE DE TERCER GRADO</b>	
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> ¿Quién es quién?	
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA:</b> Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”	
<b>RESPONSABLE:</b> Maricela Del Rocío Pita Balón	
<b>OBJETIVO:</b> Profundizar la interacción en grupo, afianzando la información recibida a través de la dinámica de presentación para conocerse mejor entre compañeros.	
<b>RECURSOS:</b> Pegatinas Marcador.	<b>TIEMPO:</b> 40 min.
<b>METODOLOGÍA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aprendizaje basado en objetivo y estrategias</li> <li>✓ Participación grupal.</li> <li>✓ Cooperación grupal.</li> <li>✓ Distribución de espacio.</li> <li>✓ Socialización.</li> </ul>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciativa</li> <li>Espontaneidad</li> <li>Cooperativo</li> <li>Espera su turno</li> <li>Interacción fluida</li> </ul> 
<b>OBSERVACIONES:</b> Los estudiantes se mostraron todos participativos, disfrutaron de la actividad e incluso en estudiantes de parecer tímido interactuaron con sus demás compañeros y docente.	

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

## ACTIVIDAD

### ¿QUIEN ES QUIEN?

**Objetivo:** fomentar la interacción grupal, potenciando el conocimiento de conocer mejor a las personas.

**Edad:** 7 a 8 años.

**Recursos Materiales:** pegatinas con nombres de los estudiantes.

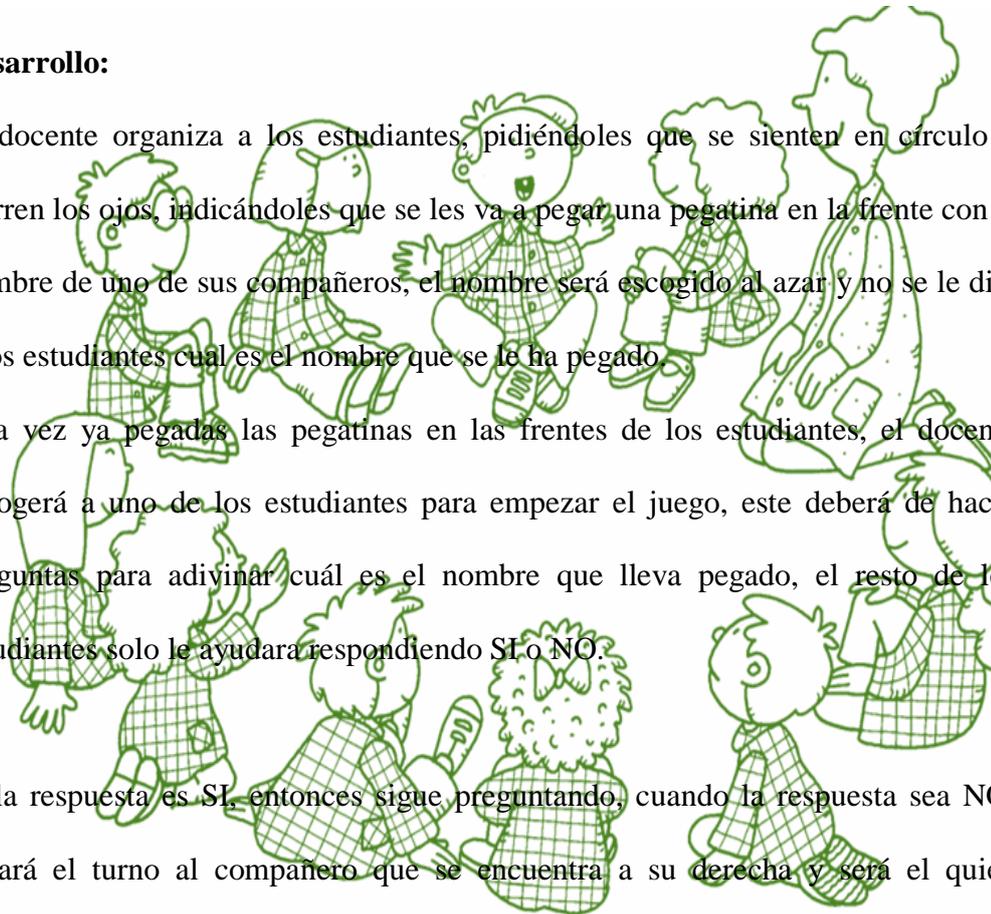
#### Desarrollo:

El docente organiza a los estudiantes, pidiéndoles que se sienten en círculo y cierren los ojos, indicándoles que se les va a pegar una pegatina en la frente con el nombre de uno de sus compañeros, el nombre será escogido al azar y no se le dirá a los estudiantes cual es el nombre que se le ha pegado.

Una vez ya pegadas las pegatinas en las frentes de los estudiantes, el docente escogerá a uno de los estudiantes para empezar el juego, este deberá de hacer preguntas para adivinar cuál es el nombre que lleva pegado, el resto de los estudiantes solo le ayudara respondiendo SI o NO.

Si la respuesta es SI, entonces sigue preguntando, cuando la respuesta sea NO, pasará el turno al compañero que se encuentra a su derecha y será el quien pregunte para adivinar que nombre tiene pegado en la frente.

Este proceso se repite hasta que todos hayan participado y adivinado el nombre que llevan pegado en la frente.



### **3.10. Conclusiones y recomendaciones**

#### **3.10.1. Conclusión**

Las relaciones interpersonales tienen efectos socio afectivos que por medio de las relaciones interpersonales son favorables e incrementa el respeto, la solidaridad, los sentimientos, ayuda entre los estudiantes, por lo que es importante que se fomente su aplicación en el aula de clases.

El docente no cumple a cabalidad con la acción pedagógica, en la cual se debe reflejar el contexto de constructivismo, donde debe existir planteamientos colaborativos, y que el estudiante mantenga una actitud activa, por medio de interacciones y confrontaciones de acuerdo a la edad de los mismos.

Con lo investigado, se logra establecer que el docente no direcciona su relación con los estudiantes dentro de su labor como docente.

La mayor parte de los docentes reconocen que el desenvolvimiento personal y social es un tema importante del currículo educativo, se puede asumir que los docentes desean que los estudiantes socialicen viviendo, trabajando y jugando en contextos que les permitan relacionarse y desarrollarse socialmente, es decir mediante planteamientos colaborativos dando así la oportunidad de progresar en aspectos del desarrollo personal y de alcanzar sus objetivos académicos.

Los padres de familia creen conveniente la aplicación del juego en las actividades que realizan sus hijos, ya que beneficia su enseñanza y aprendizaje; y además fomenta su aspecto de relacionarse con los demás.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la ficha de observación los estudiantes mantienen la naturalidad en cuanto a las relaciones interpersonales con sus compañeros, sin embargo esta acción no es tan óptima, por lo que se estima conveniente trabajar por medio de estrategias lúdicas.

### **3.10.2. Recomendaciones**

Es importante que los docentes desarrollen una clase dinámica, estimulada y recreativa que propicie en sus educandos un ambiente en que puedan relacionarse y compartir sus conocimientos, haciendo más significativo su enseñanza.

El rol del docente es precisamente una manifestación de la acción pedagógica, en la cual se refleja el contexto de constructivismo, el mismo en el que debe existir planteamientos colaborativos, en donde el estudiante mantenga una actitud activa como protagonista del aprendizaje, por medio de interacciones y confrontaciones explorando sus propios conocimientos con actividades significativas y estratégicas de acuerdo a la edad de los estudiantes.

Es importante que se diseñen estrategias que desarrollen las relaciones interpersonales en el aprendizaje con bases metodológicas que se encuentren inmersas en planes y programas para verificar el proceso de que permita organizar y planear los elementos y recursos necesarios ante los agentes, materiales y situaciones que se tienen que poner en marcha, construyendo así las rutas de actualización que den pauta al logro de las perspectivas señaladas durante el ciclo escolar, para establecer acciones de mejora de manera oportuna, adecuada y pertinente en la formación educativa de los educandos.

## CAPÍTULO IV

### PROPUESTA

Guía pedagógica y lúdica para fomentar las relaciones interpersonales en los estudiantes del Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, generando un aprendizaje significativo.

#### 4.1. Datos Informativos

CUADRO N° 23

DATOS INFORMATIVOS	
<b>TÍTULO</b>	Guía pedagógica y lúdica para fomentar las relaciones interpersonales en los estudiantes del Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, generando un aprendizaje significativo.
<b>INSTITUCIÓN EJECUTORA</b>	Escuela de Educación Básica “Abdón Calderon Garaicoa”
<b>BENEFICIARIO:</b>	Estudiantes del Tercer Grado
<b>UBICACIÓN:</b>	Cantón La Libertad
<b>TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN:</b>	5 meses
<b>EQUIPO RESPONSABLE:</b>	ESTUDIANTE: María del Rocío Pita Balón TUTOR: MSc. Edward Salazar
<b>CANTÓN:</b>	La Libertad
<b>PROVINCIA:</b>	Santa Elena
<b>JORNADA:</b>	Matutina
<b>RÉGIMEN:</b>	Costa

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”  
**ELABORADO POR:** Marisela Del Rocío Pita Balón

## **4.2. Antecedentes de la Propuesta**

En la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderon Garaicoa” las actividades lúdicas se desarrollan con muy poca frecuencia, debido a que mantienen la creencia que es una pérdida de tiempo, o quizás por lo que no se encuentran capacitados de un forma total, si no se aplican las actividades lúdicas los estudiantes se tornarán afectados pues constituyen un espacio de desarrollo de los estudiantes, los mismos que no solo deberán aprender sino también reflexionar y actuar como personas autónomas y comprometidas.

El juego fomenta el carácter de los niños, es la estancia de aprendizaje y ejercicio de las relaciones interpersonales “aprender a aprender, jugar, siguiendo las reglas, aprendiendo a ganar o perder, dirigiendo un grupo, compartiendo sus juguetes, aportando en el desarrollo de sus relaciones sociales y que deben de ser aprovechadas como una posibilidad de crecimiento para fomentar tolerancia y respeto” (Aebli, 2010)

Se puede indicar que para el estudiante especialmente en sus primeros años todo aprenden en base al juego y así va aprendiendo muchas cosas es decir, conoce el entorno y desarrollar habilidades, el trabajar en el salón de clases aplicando juegos como parte de la didáctica, presenta ventajas como por ejemplo favorecer al desarrollo del entendimiento del estudiante y por supuesto optimizar su proceso de aprendizaje.

### **4.3. Justificación**

Las actividades lúdicas son consideradas como un entorno en el cual se logran ejecutar técnicas, juegos y demás recursos didácticos que dan como resultado una motivación en los estudiantes para fortalecer los lazos que relacionan al docente con el estudiante y éste con sus compañeros, dentro del salón de clases. Además de lograr un aprendizaje significativo e incorporar en ellos valores que ayuden en el objetivo planteado.

Por otro lado las relaciones interpersonales son parte de este proceso, mediante su aplicación las personas adquieren elementos socioculturales de su entorno, se encuentra integrada a su personalidad, para adaptarse a la sociedad, brindando un espacio donde el individuo desarrollo al máximo la mayoría de sus capacidades, habilidades y potencialidades

Los estudiantes del Tercer Grado de la institución educativa, denotan comportamientos poco motivadores dentro de su proceso de aprendizaje, es por esto que se hace necesario el implementar una propuesta de Guía de estrategias lúdicas para fomentar las relaciones personales en los estudiantes del Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, generando un aprendizaje significativo. Esto con el objetivo de promover la motivación del estudiante frente al proceso de aprendizaje, que sienta el agrado por el aprender, cambiando su pensamiento de y su forma de hacer frente a las situaciones que se le presente a lo largo de la vida escolar.

La guía tiene como finalidad ofrecer alternativas dirigidas a los docentes que tienen a cargo a los estudiantes del Tercer Grado, acerca de actividades lúdicas adecuadas y vinculadas a la relación interpersonal escolar, conteniendo novedosas aportaciones al desarrollo del vínculo entre estudiantes y su acercamiento al aprendizaje.

Las actividades que se plantean son abiertas y flexibles, clasificadas bajo criterios pedagógicos con el fin de iniciar en los estudiantes las destrezas necesarias para sus relaciones interpersonales.

#### **4.4. Objetivos de la Propuesta**

##### **4.4.1. Objetivo General**

- Diseñar una guía de estrategias lúdicas para fomentar las relaciones interpersonales en los estudiantes del Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, generando un aprendizaje significativo.

##### **4.4.2. Objetivo Específico**

- Aportar en el desarrollo integral del estudiante, desde la aplicación de actividades lúdicas en el marco de un entorno representativo.

- Identificar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo del ser humano.
- Implementar la guía estrategias y lúdica para generar un aprendizaje significativo en los estudiantes del Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”.

## **4.5. Fundamentación**

### **4.5.1. Fundamentación Psicológica**

A criterio de Fernández: “La falta de motivación implica fracaso escolar, y a la vez, la sensación repetida de fracaso escolar lleva a una falta de motivación” (Férnandez, 2008). En este sentido es donde entran en juego las actividades lúdicas, las mismas que ayudan al desarrollo de las estructuras psicológicas generales como lo son las afectivas, emocionales, cognitivas, ayudando a romper las barreras que dificultan el aprendizaje en el sujeto.

Jiménez define a la lúdica como una práctica cultural: “afirmando que es una dimensión transversal por las que cruza toda su vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni un método, ni muchos menos una nueva moda novedad, sino que es un desarrollo inseparable a la evolución del ser humano en su completa dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Desde este punto de

vista la lúdica está integrada a la cotidianidad, especialmente en la indagación del sentido de la vida y la creatividad humana”. (Jiménez C, 2009)

Desde este punto de vista la lúdica como actividad creativa e imaginativa, posibilita que la conciencia se expanda a diversas formas dentro del sujeto, ocasionando un incremento de su gradualidad; es decir, que mientras más se cree una conciencia lúdica, existe una mayor probabilidad de entendimiento tanto propia como del entorno externo donde se desenvuelve las actividades del estudiante.

#### **4.5.2. Fundamentación Pedagógica**

Vigotsky citado por Torres: “La educación es el dominio creativo de los procesos naturales del individuo, no solamente interviene sobre los aspectos de su desarrollo, sino que reorganiza, de una forma más fundamental todas las funciones de la conducta” (Torres, 2009)

La pedagogía mantiene una muy compleja relación con la psicología, esto ocasiona que se tenga como producto una mejor educación. Tanto en la pedagogía como en el aprendizaje de los contenidos se debe tener un correcto nivel de entendimiento y comprensión, para alcanzar esto, los sujetos se valen de la aplicación de recursos, materiales educativos, que aporten a la adquisición del conocimiento.

### **4.5.3. Fundamentación Sociológica**

La lúdica es una característica natural de cada ser humano, de forma tal que cada sujeto demuestra su entusiasmo por moverse, desplazarse por curiosidad, y su experimento ante el juego. Este último es el causante que se ocasione el impulso social que luego es transformado en placer y actividad de ingenio.

Si se analiza los efectos que ocasiona en el sujeto la lúdica, esta se establece como una agilidad, que posibilita a la persona sobresalir socioculturalmente, si no se aplica la lúdica la persona quedaría opacado a causa de la dependencia y el stress. El impulso lúdico induce a la atracción por lo desconocido, despertando el sentido por aprender, motivando al cerebro para que pueda comprender e imaginar.

Es vitalidad, deseo, ingenio; en muy variada proporción está en la base del humor y de la organización del conocimiento.

#### 4.6. Metodología (Plan de acción)

CUADRO N° 24

ACTIVIDAD	OBJETIVO
<b>Actividad N° 1:</b> Bailando	<b>Objetivo lúdico:</b> Mejorar la agilidad <b>Objetivo integrador:</b> Mejorar la comunicación grupal- Cooperación
<b>Actividad N° 2:</b> El gato y el ratón	<b>Objetivo lúdico:</b> Estimular la coordinación y fuerza <b>Objetivo integrador:</b> Estimular las relaciones de compañerismo
<b>Actividad N° 3:</b> Dígalo sin palabras	<b>Objetivo lúdico:</b> Mejorar la observación- Optimizar la expresión corporal <b>Objetivo integrador:</b> Mejorar la relación grupal
<b>Actividad N° 4:</b> El espejo	<b>Objetivo lúdico:</b> Ejecutar los gestos observados <b>Objetivo integrador:</b> Fortalecer los lazos de comprensión
<b>Actividad N° 5:</b> Cachumbambé	<b>Objetivo lúdico:</b> Mejorar el esquema corporal <b>Objetivo integrador:</b> Mejorar las relaciones de grupo
<b>Actividad N° 6:</b> Tempestad	<b>Objetivo lúdico:</b> Optimizar la memoria <b>Objetivo integrador:</b>
<b>Actividad N° 7:</b> Los amigos	<b>Objetivo lúdico:</b> Mejorar la expresión corporal <b>Objetivo integrador:</b> Mejorar la interacción grupal
<b>Actividad N° 8:</b> La pelota	<b>Objetivo lúdico:</b> Mantener las capacidades de coordinación y comunicación <b>Objetivo integrador:</b> Comunicación con el compañero a través del objeto

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela del Rocío Pita Balón

## **Aplicación de la propuesta**

Las actividades propuestas se aplicarán en la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa” con los estudiantes del Tercer Grado. Cada actividad se encuentra diseñada para combinar el juego con las relaciones interpersonales de los estudiantes con el fin de establecer mejores lazos de vinculación entre ellos.

Las actividades propuestas se pueden aplicar en cualquier momento de la clase pero se recomienda que sean ejecutadas en un tiempo intermedio de la misma, al inicio de cada una de ellas el docente debe dar una pequeña introducción y explicación de lo que se piensa realizar, estableciendo las normas y procedimientos que se deberán seguir, además del objetivo que se pretende alcanzar.

El tiempo aproximado de ejecución es de mes y medio, partiendo desde el mes de diciembre del 2013 hasta el mes de enero del 2014, las fechas exactas de aplicación son las siguientes:

## CUADRO N° 25

### Cuadro operativo de intervención de la propuesta

FECHA		ACTIVIDAD	Frecuencia
INICIO	FIN		
09 – diciembr e- 14	11- diciembre- 14	Actividad N° 1: Bailando	Tres actividades por semana
		Actividad N° 2: El gato y el ratón	
		Actividad N° 3: Dígalo sin palabras	
16- diciembr e-14	18- diciembre- 14	Actividad N° 4: El espejo	Tres actividades por semana
		Actividad N°5: Cachumbambé	
		Actividad N° 6: Tempestad	
23- diciembr e-14	26- diciembre- 14	Actividad N°7: Los amigos	Cuatro actividades por semana
		Actividad N° 8: La pelota	

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**ELABORADO POR:** Marisela del Rocío Pita Balón

### Lineamientos metodológicos generales

Las recomendaciones metodológicas generales se encuentran vinculadas con diferentes elementos, indispensable para alcanzar un apropiado desarrollo de las actividades establecidas:

## **Área de trabajo**

Se recomienda que el área que se encuentra establecida para el desarrollo de las actividades, sea un lugar amplio y si fuese posible sin que exista ningún objeto que impida o represente alguna complicación para los educandos; la limpieza es un requerimiento necesario; además de que se debe procurar siempre mantener la atención del estudiante, para prevenir cualquier eventualidad que pueda suscitarse durante la actividad.

## **Horario de actividad**

La ejecución de las actividades se llevarán a cabo en el horario establecido; es decir durante la mañana, aunque tampoco se descarta la posibilidad del realizarlas en cualquier otro momento del día.

## **Vestuario**

Es necesario que para la actividad, se utilice un vestuario ligero y fresco que permita a los niños hacer diferentes tipos de movimientos de forma libre y sin forzarse demasiado, considerando que el estado del clima, procurando el uso de un calzado flexible.

### **Familiarización**

El estudiante debe de estar familiarizado con todo lo relacionado con la actividad y el medio en que se desarrolla, realizando dicha actividad al menos dos veces semana.

### **Componente afectivo**

La importancia de crear un ambiente afectivo, permitirá que los estudiantes puedan sentirse a gusto y en confianza, compartiendo alegría que favorecen al éxito de la actividad.

### **Observación constante**

La vigilancia es un punto importante en el desarrollo de la actividad, el docente debe de mantenerse atento a todos los movimientos que realizan los estudiantes y de los objetos que utiliza.

### **Relaciones interpersonales**

Se debe de incitar al fortalecimiento de las relaciones grupales, tratando con cuidado los desacuerdos que puedan existir, buscando una solución que favorezca a ambas partes.



UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Guía estrategias lúdicas para  
fomentar las relaciones  
interpersonales de los estudiantes  
de Tercer Grado**

**AUTORA:**

**Maricela Del Rocío Pita Balón**



## PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 1 BAILANDO

### DATOS INFORMATIVOS:

**Institución:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**Objetivo lúdico:**

- Mejorar la agilidad

**Objetivo integrador:**

- Mejorar la comunicación grupal
- Cooperación



ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICA	RECURSOS	TIEMPO	VARIANTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción</li> <li>- Descripción actividad</li> <li>- Ejemplificación</li> <li>- Desarrollo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varias mantas</li> <li>- Globos de colores</li> <li>- Radio</li> </ul>	<p style="text-align: center;">60 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desplazarse al ritmo de la música por todo el lugar con una manta.</li> <li>▪ Correr por todas partes y dentro de la circunferencia.</li> <li>▪ El participante que se encuentra dirigiendo el juego, señala dos números y estos cambian de lugar dentro de la circunferencia pasando por debajo de la manta.</li> <li>▪ Se realizan las mismas actividades, pero colocando la sobre la manta seis globos.</li> <li>▪ El equipo selecciona un integrante que hará el personaje de un zorro, el cual deberá robar los huevos (globos) al otro equipo, los integrantes que se encuentren sobre la manta vigilando a que no se roben los huevos.</li> </ul>

## ACTIVIDAD N° 1

### BAILANDO



*Fuente: <http://luisavalle92.wordpress.com/2011/10/13/practicum/>*

#### ORGANIZACIÓN:

Equipos en círculos



#### DESARROLLO:

- Ⓢ La actividad se desarrolla en varios momentos.
- Ⓢ El docente dirige la actividad y realiza los cambios de la dinámica.
- Ⓢ Los integrantes de cada grupo se encuentran numerados.

- Ⓢ Cada grupo selecciona una manta y entre todos la toman con ambas manos y después con una sola mano.
- Ⓢ Se colocará una música de fondo.
- Ⓢ Se coloca la manta en diferentes alturas y posiciones.
- Ⓢ Se realizan movimientos con la manta al ritmo de la canción.



### **RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS:**

- Ⓢ Hacer mención en que la actividad debe de realizarse siempre con los ojos abiertos y que los movimientos deben de darse suavemente, evitando tropiezos.

## PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 2 EL GATO Y EL RATÓN

### DATOS INFORMATIVOS:

**Institución:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

### Objetivo lúdico:

- Estimular la coordinación y fuerza

### Objetivo integrador:

- Estimular las relaciones de compañerismo



ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICA	RECURSOS	TIEMPO	VARIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>- Introducción</li><li>- Descripción actividad</li><li>- Ejemplificación</li><li>- Desarrollo</li></ul>	Sillas  Cintas	60 minutos	Incluir dos gatos y dos ratones

## ACTIVIDAD N° 2

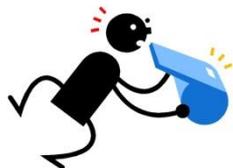
### EL GATO Y EL RATÓN



*Fuente: <http://www.ahiva.info/Colorear/Escuela/>*

#### ORGANIZACIÓN:

- ◆ Los estudiantes se sientan todos en círculos.



#### DESARROLLO:

- ◆ Todos sentados, sujetarán de un extremo una cinta y compartirán el otro extremo con su compañero que se encuentra a lado, cerrando por completo el círculo.
- ◆ Mediante el sorteo se escoge al estudiante que hará el papel de gato el cual deberá ser una niña y el ratón tendrá que ser un niño, buscando la alternabilidad entre todos los estudiantes.

- ◆ El juego comienza con la fuga del ratón, el cual debe de ser perseguido por el gato, quien debe recorrer todos los lugares por los que se esparce el ratón.
- ◆ Tanto el gato como el ratón deberán de ir pasando por debajo de las cintas que conforman el círculo.
- ◆ Sin dejar de sostener las cintas, los participantes intentarán cerrar el paso del gato y el ratón.
- ◆ Una vez que el gato por fin agarre el ratón se escogerá una nueva pareja de participantes que volverán hacer el papel de gato y ratón.



## RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- ◆ Estar atento a los movimientos de los estudiantes, evitando algún tipo de accidentes.

## PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 3 DÍGALO SIN PALABRAS

### DATOS INFORMATIVOS:

**Institución:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

### Objetivo lúdico:

- Mejorar la observación
- Optimizar la expresión corporal

### Objetivo integrador:

- Mejorar la relación grupal



ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICA	RECURSOS	TIEMPO	VARIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>- Introducción</li><li>- Descripción actividad</li><li>- Ejemplificación</li><li>- Desarrollo</li></ul>	Diversos objetos para crear un ambiente escénico	60 minutos	El grupo interpretará títulos de películas deportes, oficios, etc.

## ACTIVIDAD N° 3

### DÍGALO SIN PALABRAS



*Fuente: <http://educacionprimaria-e-interculturalidad.blogspot.com/2012/03/concepto-de-educacion-primaria.html>*

#### ORGANIZACIÓN:

- Formar grupos de cinco estudiantes.



#### DESARROLLO:

- Uno de los grupos mediante movimientos y mímica interpreta alguna acción cotidiana.
- Los otros grupos harán lo posible por adivinar las acciones que interpreta el otro grupo.



#### RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS:

- Todos los miembros de los grupos deben de participar durante el juego.

## PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 4 EL ESPEJO

### DATOS INFORMATIVOS:

**Institución:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

### Objetivo lúdico:

- Ejecutar los gestos observados

### Objetivo integrador:

- Mejorar las relaciones



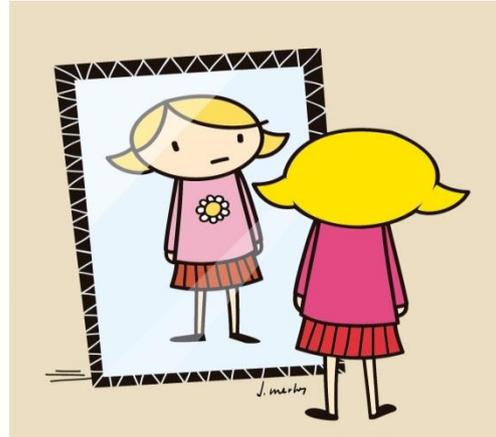
ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICA	RECURSOS	TIEMPO	VARIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>- Introducción</li><li>- Descripción actividad</li><li>- Ejemplificación</li><li>- Desarrollo</li></ul>	Globos uno por cada participante	60 minutos	Introducir desplazamientos sin perder el frente y con giros

## ACTIVIDAD N° 4

### EL ESPEJO

#### ORGANIZACIÓN:

- Se forman parejas, un estudiante se colocará en frente del otro.



*Fuente: <http://mfuster1.wordpress.com/>*



#### DESARROLLO:

- Un miembro de la pareja será el, encargado de iniciar la actividad dándole golpes al globo con las manos.
- Su pareja responderá con los golpes y trayectorias del globo, como si se tratase de una imagen reflejada en el espejo.
- Después de diferentes acciones se intercambiaran sus papeles. Se debe de tratar los esparcimientos



#### RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS:

- Enfatizar en que la imitación sea lo más parecida posible.

## PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 5 CACHUMBAMBÉ

**DATOS INFORMATIVOS:**

**Institución:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**Objetivo lúdico:**

- Mejorar el esquema corporal

**Objetivo integrador:**

- Mejorar las relaciones de grupo



ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICA	RECURSOS	TIEMPO	VARIANTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción</li> <li>- Descripción actividad</li> <li>- Ejemplificación</li> <li>- Desarrollo</li> </ul>	Música agradable	60 minutos	Imaginar cómo se enciende un cohete e imitar sus movimientos y sonidos.

## ACTIVIDAD N° 5

### CACHUMBAMBÉ



#### ORGANIZACIÓN:

*Fuente: <http://mfuster1.wordpress.com/>*

- Cada grupo forma un círculo, pero todos deben estar de pie.



#### DESARROLLO:

- A la orden del educador, se realiza un “susurro”, elevando y bajando la voz.
- Posteriormente irá bajando de forma lenta, encucillando las piernas, con el cuerpo relajado y los hombros hacia adelante.
- Inmediatamente, se murmura alrededor de unos segundos, para luego empezar a subir la voz, aumentando el tono, que termina en un grito al momento que llega a la posición final.



#### RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS:

- Velar para que todos participen de la actividad

## PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 6 TEMPESTAD

### DATOS INFORMATIVOS:

**Institución:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

### Objetivo lúdico:

- Optimizar la memoria

### Objetivo integrador:

- Mejorar las relaciones de grupo



ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICA	RECURSOS	TIEMPO	VARIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>- Introducción</li><li>- Descripción actividad</li><li>- Ejemplificación</li><li>- Desarrollo</li></ul>	Ninguno	60 minutos	Puede ser realizado sobre diferentes superficies y en diferentes ritmos.

## ACTIVIDAD N° 6

### TEMPESTAD

#### ORGANIZACIÓN:

- ✗ En círculos, sentados en el



suelo



#### DESARROLLO:

*Fuente:* <http://e->

[educativa.catedu.es/50017679/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=3&wid\\_item=8](http://educativa.catedu.es/50017679/sitio/index.cgi?wid_seccion=3&wid_item=8)

- ✗ El docente cuenta una breve historia: hace mucho frío y viento, nos hemos refugiado en una cabaña de madera...chimenea...etc.
- ✗ De pronto se oye un ruido, un ligero goteo.
- ✗ Se incita a los participantes a golpear el suelo con el dedo pulgar.
- ✗ La historia continua y golpeamos pulgar e índice, luego pulgar, índice y corazón, así hasta golpear con fuerza con toda la mano.
- ✗ ¡Ha estallado la gran tormenta! En círculos, sentados en el suelo.



### **DESARROLLO:**

- ✘ El educador narra una pequeña historia: el clima está muy frío, hace mucho viento, nos hemos refugiado en una pequeña casa de madera, con hamacas, etc.
- ✘ De repente se oye un sonido, un pequeño goteo.
- ✘ Se motiva a los estudiantes a que hagan sonidos con su dedo pulgar.
- ✘ Se continúa con la historia haciendo diferentes sonidos con los dedos índices y pulgares, corazón, hasta lograr dar un gran golpe con la mano completa.
- ✘ ¡Ha comenzado una gran tormenta!
- ✘ A continuación, poco a poco, en sentido inverso hasta que la sala queda en sentido inverso.



### **RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS:**

- ✘ Velar por la participación de todos en la actividad

## PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 7 LOS AMIGOS

### DATOS INFORMATIVOS:

**Institución:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

### Objetivo lúdico:

- Mejorar la expresión corporal

### Objetivo integrador:

- Mejorar la interacción grupal



ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICA	RECURSOS	TIEMPO	VARIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>- Introducción</li><li>- Descripción actividad</li><li>- Ejemplificación</li><li>- Desarrollo</li></ul>	Ninguno	60 minutos	Se puede realizar la actividad cambiando la manera de caminar (más rápido, más lento), dando pequeños saltitos, etc. Agrupados de a dos, de a tres, etc.

## ACTIVIDAD N° 7

### LOS AMIGOS



*Fuente: <http://claraortega.over-blog.es/70-index.html>*

#### ORGANIZACIÓN:

- Esparcidos en el área



#### DESARROLLO:

- Todos caminan en terreno, en distintas direcciones, pero debiendo pasar forzosamente por el centro del lugar, para poder dirigir a otro lugar.

➤ Cuando dos de los participantes, se encuentren uno en frente de otro, estos deben de saludarse de acuerdo a lo que indique el estudiante que está dirigiendo la actividad.

- Guiño de ojo.
- Con reverencia
- Haciendo movimientos con la mano
- Dándose las manos
- Saludarse con un “hola”
- Mediante un abrazo corto y extenso.
- Beso.
- Frotarse la nariz como los esquimales.
- Mediante el saludo militar
- Después del saludo cada participante debe cambiar de dirección.



#### **RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS:**

➤ Hacer hincapié en el trabajo de la expresión corporal y velar por que no haya accidentes en el momento en que se trasladan.

## PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 8 LA PELOTA

**DATOS INFORMATIVOS:**

**Institución:** Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”

**Objetivo lúdico:**

- Conservar la habilidad de coordinación y comunicación

**Objetivo integrador:**

- Comunicación con el compañero a través del objeto



ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICA	RECURSOS	TIEMPO	VARIANTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción</li> <li>- Descripción actividad</li> <li>- Ejemplificación</li> <li>- Desarrollo</li> </ul>	<p>Una manta</p> <p>Pelota</p>	60 minutos	<p>Uno frente al otro, igual pero sin desplazamientos.</p> <p>Usando desplazamientos y con más de una pelota.</p>

## ACTIVIDAD N° 8

### LA PELOTA



*Fuente: <http://claraortega.over-blog.es/70-index.html>*

#### ORGANIZACIÓN:

- En grupos formando círculos sosteniendo la manta.



#### DESARROLLO:

- Formar grupos de participantes
- Mantener las pelotas que se encuentran en el centro, procurando que ninguna caiga fuera de la manta.



#### RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS:

- Hacer hincapié en la comunicación grupal.

## CAPÍTULO V

### MARCO ADMINISTRATIVO

#### 5.1. Recursos

##### 5.1.1. Institucionales

<b>Recursos</b>	<b>INSTITUCIONALES:</b>  Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”  <b>MATERIALES</b>  Computadora, impresora papel bond A-4, esferos, etc.  <b>ECONÓMICOS</b>  <b>\$ 1.000.00 Aporte de la investigadora</b>
-----------------	---

##### 5.1.2. Humanos

<b>Humanos:</b>	Egresada  Asesor de proyecto  Director de la Escuela.  Personal Docente  Padres de Familia  Estudiantes de la Institución
-----------------	---

### 5.1.3. Materiales

Nº	DENOMINACIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Materiales Varios	-	\$ 400.00	\$ 400.00
2	Transporte	-	100.00	100.00
3	Refrigerios	60	1.00	1.00
4	Copias	100	0.03	3.00
<b>TOTAL RECURSOS MATERIALES</b>				<b>\$ 503.00</b>

### 5.1.4. Económicos

Nº	DENOMINACIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Computadora	1	\$ 650.00	\$ 550.00
2	Impresora	1	120.00	120.00
3	Scanner	1	60.00	56.00
4	Fotos	20	1.00	20.00
5	Papel Bond A4	06	\$ 4.50	27.00
6	Pen drive	01	\$ 18.00	18.00
7	Material de oficina (esferos, marcadores, tableros, etc.)	-	\$ 80.00	80.00
8	CD	03	\$ 1.50	4.50
9	Copias	-	\$ 65.00	65.00
10	Anillados	06	\$ 60.00	\$ 60.00
<b>TOTAL RECURSOS MATERIALES</b>				<b>\$ 1000.00</b>

# Materiales de Referencia

## 1. Cronograma

ACTIVIDADES	SEPTIEMBRE 2014				OCTUBRE 2014				NOVIEMBRE 2014				DICIEMBRE 2014				ENERO 2015				FEBRERO 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del tema		x																						
Aprobación del tema			x	x																				
Elaboración del marco teórico					x		x	x																
Recolección de la información						x	x																	
Procesamiento de datos								x																
Análisis de los resultados								x	x															
Formulación de propuesta									x	x														
Presentación del borrador											x	x												
Corrección del borrador													x	x										
Revisión final															x	x	x	x						
Redacción del informe final															x		x	x						
Transcripción del informe																			x	x	x			
Presentación del informe final																							x	x

## 2. Bibliografía

- Aberastury, A. (2009). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós.
- Aebli, H. (2010). *12 Formas Básicas de Enseñar*. Madrid: Narcea S.A.
- Amós, C. (2009). *Didáctica Magma*. México: Porrúa.
- Bally, G. (2009). *El Juego como Expresión de Libertad*. México: F.C.E.
- Barudy, J., & Marquebreucp, A. (2008). *Los buenos tratos a la infancia 5ta Edición*. Barcelona: Gedisa.
- Basaco Suárez , M. (2009). *Reorganización de los servicios de salud mental Infanto-Juvenil en: salud mental, experiencias cubanas*. La habana: MISAP-OPS.
- Benassini. (2001). *Población y muestra*.
- Bernard , J. (2009). *Libro de escala de estrategias de aprendizaje contextualizado*. Bogotá: Unidas.
- Bernard, A. (1985). La práctica psicomotriz: reeducación y terapia. En A. Bernard, J. Ajuriaguerra, I. Darrault, & J. Empinet, *La práctica psicomotriz: reeducación y terapia* (pág. 94). Barcelona: Editorial Científico-Médica.

- Bolívar de López, J. (2012). *Estrategias Lúdicas dirigidas a los docentes para el fortalecimiento del aprendizaje*. Caracas: Universidad Latinoamericana y del Caribe- ULAC.
- Bruner, J. (2009). *Pedagogía de la escuela infantil*. Madrid: Santillana S.A.
- C, J. (2009). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- CAIF. (2009). *Centro de atención a la infancia y la familia, programa de estimulación oportuna " Un lugar para crecer y aprender jugando"*. Uruguay: Ceanim.
- Cárdenas . (2009). *La lúdica en la etapa escolar*. Madrid: Paidós .
- Carretero, M. (1985). *El desarrollo cognitivo en la adolescencia y la juventud*. Madrid: Alianza Editorial.
- Chateau , J. (2009). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Chiroque, S. (2000). *Pedagogía Histórica-crítica:Apuntes para el debate*. Lima : Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Coll, C. (1990). *Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo*. Barcelona: Paidós.
- Correa, Guzmán, & Tirado. (2009). *El aula: análisis de la interacción en la didáctica* . Barcelona: Barcanova.

Cuenca , V. (2005). *Una mirada a las sesiones de clase*. Lima : Universidad Católica Sede Sapientiae.

*Cosas de la infancia*. (2012). Recuperado el 10 de Julio de 2013, de [www.cosasdelainfancia.com](http://www.cosasdelainfancia.com)

D. W., W. (2009). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.

De Espinoza, L. (2007). *¿Nuevas formas de familia?* Madrid: Trivium.

Díaz , B. (1996). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Bogotá: McGraw-Hill.

Díaz, M. (2010). La psicomotricidad en educación infantil. En M. Díaz, & M. J, *La psicomotricidad en educación infantil* (pág. 129). Granada: España.

Díez , P. L. (2008). *Familia y Derecho*. Madrid: Civitas.

*Educación con igualdad*. (2010). Recuperado el 23 de Junio de 2013, de [www.educacionconigualdad.com](http://www.educacionconigualdad.com)

Férrnandez, J. (2008). *Motivación en el aprendizaje* . Lima: Publicaciones Torres.

Fernando , T. (2005). *El aprendizaje autorregulado: presente y futuro de la investigación*. Navarra: Departamento de educación.

Francisco , M. (2007). *Metodología de la investigación*. Guayaquil: Departamento de publicaciones de la Universidad de Guayaquil.

- Fullea Bandera, P. (2009). *Lúdica por el desarrollo humano*. Bogotá: Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos.
- García, R. (2010). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Genovard, C., Beltrán LLera, J., & Rivas, F. (2008). *Psicología de la instrucción III*. Madrid: Paidós.
- Gilda, W. (2007). *Expresión plástica y creatividad. Guía didáctica para maestros*. México: Editorial Trillas.
- González, Y., Montes de la Barrera, J., Hernández, R., & López, J. (2010). *Validación de la lúdica como herramienta metodológica complementaria en la enseñanza del método de producción y del método de producción de la teoría de restricciones para el manejo de los entornos multitarea*. Bogotá, Colombia.
- Infancia*. (s.f.). Recuperado el 01 de 07 de 2013, de [www.infancia.com](http://www.infancia.com)
- Infancia*. (2008). Recuperado el 01 de Julio de 2013, de [www.infancia.com](http://www.infancia.com)
- Jesus, M., & Comellas, C. (1996). *La psicomotricidad en preescolar*. Barcelona: CEAC.
- Jiménez. (2010). *Lúdica y recreación*. Barcelona: Novedades Educativas.
- Jiménez, C. (2009). *La lúdica en la psicología*. Bogotá: Editorila Paidós.
- José, G., & Casals, J. M. (2009). *Manual de Juegos*. España: Paidós.

- López, F. (2008). *Necesidades en la infancia y en la adolescencia. Respuesta familiar, escolar y social*. Madrid : Pirámide.
- Lowenfeld, V., & Lambert Brittain, W. (1992). Lowenfeld, Viktor ; Lambert Brittain, W. En V. Lowenfeld, & W. Lambert Brittain, *Desarrollo de la capacidad creadora* (pág. 171). Buenos Aires: Kapelusz.
- Marcos , P. (2000). *Manual de Investigación educativa*. Maracaibo: Episteme.
- Menéndez, H. (2001). La adolescencia: sus conflictos. Un reto para el médico de familia. En H. Menéndez, *La adolescencia: sus conflictos. Un reto para el médico de familia* (pág. 101). La Habana: Editorial Científico Técnica.
- Muñoz Díaz, J. (2009). *Unidad Didáctica "Juegos de interior"*. Buenos Aires: Revista Didáctica.
- Muñoz Henao, J. (2009). *Estrategias y juegos pedagógicos para encuentros*. Bogotá, Colombia: Paulinas.
- Muñoz, D. (2009). *El juego. Principios generales de educacion* . Carácas : Monte Ávila.
- Nuñez , J. (2011). *Aprendizaje autorregulado como medio y meta de la educcion*. Bogotá: Red de revista científicas.
- Oliva, A., & Palacios , J. (2009). *Familia y escuela. Padres y profesores*. Madrid: Alianza editorial.

- Pacahualca, V. (2000). *Desarrollo del pensamiento crítico en las Ciencias Sociales*. Lima: Consorcio de centros educativos católicos.
- Palacios, J., & Rodrigo, M. (2009). *La familia como contexto de desarrollo humano*. Madrid: Alianza.
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativas.
- Perez , F. (2010). *Libro de evaluación y cambios educativos el fracaso escolar*. Quito : Andes.
- Pérez, S. (2009). *El papel de los padres en el éxito escolar de los hijos*. Madrid: Aguilar.
- Pichardo, S. (2008). *Familia y escuela, Enciclopedia de la Educación Infantil*. Málaga: Aljibe.
- R, C. (2009). *Clasificación de juegos”, en los juegos y los hombres*. México: FCE.
- Roca , I. I. (2008). *Familia y cambio social " De la casa" a la persona*. Madrid: Civitas.
- Rocha, M., & Rocha, J. (2010). *Un ambiente de aprendizaje lúdico y creativo para el desarrollo de competencias*. Querétaro: Universidad Autónoma de Querétaro.

- Romera, E. M., Ortega, R., & Monks, C. (2008). *Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social*. Cordoba, España: International Journal of Psychology and Psychological Therapy.
- Sánchez, J. (2009). *La importancia de la autoestima como base del proceso educativo*. Barcelona: Kairos.
- Suárez, O., & Moreno, J. (2008). *La familia como eje fundamental en la formación en la formación de valores del niño*. Santiago de Chile: Santiago.
- Subsecretaría de Educación de Jalisco. (2009). *Escuela para padres*. Barcelona: Kairos.
- Tapia, A. (2008). *Motivar en la escuela, motivar en la familia*. Madrid: Morata.
- Torres, A. (2009). *Pedagogía de la Educación*. Caracas: Editoriales Campos.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2008). (UPEL). Venezuela.
- Vélez Jiménez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*.
- Wikipedia. (2013). Recuperado el 18 de Junio de 2013, de [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)
- Yépez, E. (2000). La población y muestra. En E. Yépez, *La población y muestra* (pág. 93). Guayaquil: Biblioteca Vicente Rocafuerte.

## CONSULTA PAGINA WEB

- ⇒ <http://www.monografias.com/trabajos75/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes3.shtml>.
- ⇒ <http://www.monografias.com/trabajos75/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes3.shtml>.
- ⇒ <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/381/1/Actividades%20Ludica.pdf>.
- ⇒ [www.info-ab.uclm.es/personal/.../TALLER\\_Actividades\\_Ludicas.pdf](http://www.info-ab.uclm.es/personal/.../TALLER_Actividades_Ludicas.pdf)
- ⇒ [http://www.academia.edu/726338/estrategias\\_ludicodidacticas\\_como\\_fuente\\_para\\_el\\_mejoramiento\\_de\\_la\\_lectoescritura\\_en\\_los\\_alumnos\\_del\\_grado\\_tercero](http://www.academia.edu/726338/estrategias_ludicodidacticas_como_fuente_para_el_mejoramiento_de_la_lectoescritura_en_los_alumnos_del_grado_tercero)
- ⇒ [www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf](http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf)

## BIBLIOTECA VIRTUAL UPSE

- ⇒ DABBAH, Mariela (2007): Ayude a sus hijos a triunfar en la escuela, secundaria y llegar a la universidad (Help Your Children Succeed in High School and Go to College) : Guia Para Padres Latinos.  
<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=360289>.
- ⇒ EARI, Sarah; CARDEN, Fred; SMUTYLO, Terry (2006): Mapeo de alcances : incorporando aprendizaje y reflexión en programa de desarrollo.  
<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=434139>.
- ⇒ SERRADA FONSECA, Marian (2010): Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño.  
<http://upse.ebib.com/patron/SearchResults.aspx?q=la+educacion+como+estrategia&t=quick>

Anexos

# **Constitución de la República del Ecuador**

## **Título II**

### **Sección Quinta: De la educación**

**Art. 26.-** La educación, es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

**Art. 27.-** La educación, se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

**Art. 28.-** La educación, responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje, se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

## **Título VII**

### **Régimen del Buen Vivir**

#### **Capítulo Primero: Inclusión y Equidad**

##### **Sección Primera: Educación**

**Art. 343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

**Art. 344.-** El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

**Art. 345.-** La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fisco-misionales y particulares.

En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social.

**Art. 346.-** Existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación.

# **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN**

## **INTERCULTURAL**

### **Capítulo Noveno**

#### **Del Instituto Nacional de Evaluación**

##### **Educativa**

**Art. 67.-** Instituto Nacional de Evaluación Educativa.- De conformidad con lo dispuesto en el artículo 346 de la Constitución de la República, créase el Instituto Nacional de Evaluación Educativa, entidad de derecho público, con autonomía administrativa, financiera y técnica, con la finalidad de promover la calidad de la educación.

Es competencia del mencionado Instituto la evaluación integral del Sistema Nacional de Educación. Para el cumplimiento de este fin, se regirá por sus propios estatutos y reglamentos.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

Creación: Ley No. 110 R.O. No. 366 (Suplemento) 1998-07-22

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
UPSE – MATRIZ  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA**

**TEMA DE LA ENCUESTA:** estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en el aula de clases con estudiantes del Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, Cantón La Libertad, Provincia De Santa Elena, Periodo Lectivo 2013-2014.

**OBJETIVO:**

- Conocer el tipo de metodología utilizada por el docente dentro de las estrategias de aprendizaje en los estudiantes de Tercer Grado.

**INSTRUCCIONES:** Por favor responder las siguientes preguntas del cuestionario con la mayor sinceridad y responsabilidad posible, de su respuesta depende la correcta ejecución de la investigación

**INSTRUCCIONES:** Subraye la respuesta que considere correcta

**1. ¿Dónde estudia su hijo si realizan actividades lúdicas como jugar, cantar escuchar cuentos, dramatizar para una relación interpersonal escolar?**

Siempre                      A veces                      Nunca

**2. ¿Reconoce la importancia de las relaciones interpersonales en el medio escolar?**

Siempre                      A veces                      Nunca

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

**3. ¿Identifica alguna de estas características?**

Mucho                      Poco                      Algo

**4. ¿Su hijo se relaciona en el aula?**

Siempre    A veces    Nunca

**5. ¿Su hijo muestra ambiente lúdico?**

Siempre    A veces    Nunca

**6. ¿Su hijo/a interactúa?**

Siempre    A veces    Nunca

**7. ¿Colabora o aporta para que su hijo adquiera competencias?**

Siempre    A veces    Nunca

**8. ¿Piensa usted que es importante la implementación de estrategias lúdicas en la escuela para la fomentar las relaciones interpersonales dentro del aula?**

Mucho                      Poco                      Nada

Gracias....



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

Creación: Ley No. 110 R.O. No. 366 (Suplemento) 1998-07-22

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
UPSE – MATRIZ  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**CUESTIONARIO: ENCUESTA – PERSONAL DOCENTE**

**INSTRUCCIONES: Subraye la respuesta que considere correcta**

- 1. ¿Realiza actividades lúdicas como jugar, cantar, escuchar cuentos, dramatizar para una buena relación interpersonal escolar?**

Siempre                      A veces                      Nunca

- 2. ¿En su experiencia docente reconoce la importancia de las relaciones interpersonales en el medio escolar?**

Siempre                      A veces                      Nunca

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

- 3. ¿Identifica alguna de estas características?**

Mucho                      Poco                      Algo

- 4. ¿Sus estudiantes se relacionan en el aula?**

Siempre    A veces    Nunca

- 5. ¿Desarrolla ambiente lúdico con sus estudiantes?**

Siempre    A veces    Nunca

**6. ¿Sus estudiantes son interactivos?**

Siempre    A veces    Nunca

**7. ¿Colabora o aporta para que sus estudiantes adquieran competencias?**

Siempre    A veces    Nunca

**8. ¿Piensa usted que es importante la implementación de estrategias lúdicas en la escuela para fomentar las relaciones interpersonales dentro del aula?**

Mucho                  Poco                  Nada

Gracias....



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

Creación: Ley No. 110 R.O. No. 366 (Suplemento) 1998-07-22

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
UPSE – MATRIZ  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENTREVISTA AL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA**

- 1. ¿Cuál es su criterio con respecto a la utilización del juego como recurso didáctico?**

---

---

---

- 2. ¿El personal docente de su Institución utiliza con frecuencia estrategias lúdicas para el desarrollo de las actividades curriculares en sus educandos de tercer grado?**

---

---

---

- 3. ¿Considera necesario que en el desarrollo de las actividades escolares, las estrategias metodológicas con lúdicas son aplicables y beneficiosas por igual a todos los niveles de la educación?**

Sí      No    ¿Por qué?

---

---

---

- 4. ¿Qué factores considera usted que inciden en la poca relación interpersonal escolar?**

---

---

---

**5. ¿Qué opina sobre la aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo cognitivo de los estudiantes?**

---

---

---

**6. ¿Qué opina de que su personal docente cuente con un recurso didáctico sobre contenidos curriculares en donde se incorpore la lúdica?**

---

---

---

**7. ¿Cree que mediante una planificación con estrategias lúdicas se logrará incentivar y mejorar el rendimiento y el aprendizaje en los estudiantes?**

---

---

---

**8. ¿Está de acuerdo en aportar con información necesaria para poder llevar a cabo este proyecto educativo?**

---

---

---

## FOTOGRAFÍAS



DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA APROBANDO EL DESARROLLO DE LA TESIS



DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAPACITANDOSE PARA APLICAR LA PROPUESTA EDUCATIVA EN SUS EDUCANDOS



ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DESARROLLANDO SUS ACTIVIDADES ESCOLARES



ESTUDIANTES DE TERCER GRADO



**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

Memorando nº: UPSE-FCEI-2013-758-M

La Libertad, diciembre 5 de 2013

**PARA:** EG. PITA BALÓN MARISELA DEL ROCÍO  
**EGRESADA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Asunto:** Asignación de Tutor

En cumplimiento al Art. 19 del Reglamento de Trabajo de Titulación y analizado el informe presentado por la Comisión, el Consejo Académico RCA-039-2013 en sesión ordinaria del 25 de noviembre del año en curso, **RESUELVE** designar como **TUTOR** del tema **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL AULA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ABDÓN CALDERÓN GARAICOA, CANTON LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014, al MSc. EDWAR SALAZAR ARANGO.**

Atentamente,

  
Dra. Nelly Patricia Rodríguez

**DECANA**

Adjunto: 1 anillado

NPR/lq

Morisela Pita B.

## INFORME FINAL. REPORTE DE ANTIPLAGIO

Por medio del presente y en calidad de tutor de la señorita **PITA BALÓN MARISELA DEL ROCIO**, autor(a) de la tesis **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL AULA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ABDÓN CALDERÓN GARAICOA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.”**, luego de revisar cada uno de los capítulos y el documento en su estructura total por medio del programa anti plagio **Urkund Analysis**, declaro a la fecha, el día 25 de Septiembre del 2014 que el documento en mención se presentó con **04%** de plagio o similitud y con mi facultad como docente y tutor de la presente tesis, sostengo a mi criterio y bajo mi responsabilidad que las referencias expuestas son similares y no afectan al cuerpo investigativo. Amparado en el reglamento del régimen académico del SENESCYT que permite un rango del 0% al 10%. Se anexa informe URKUND.

Document	<a href="#">tesis capítulo 2, 3 y 4.docx</a> (D11498569)
Submitted	2014-09-15 15:08 (-05:00)
Submitted by	<a href="mailto:marisela-pita-28@hotmail.com">marisela-pita-28@hotmail.com</a>
Receiver	<a href="mailto:esalazar.upse@analysis.arkund.com">esalazar.upse@analysis.arkund.com</a>
Message	[T2014]Capítulo2, 3, 4 Marisela Pita Balón <a href="#">Show full message</a>
	4% of this approx. 34 pages long document consists of text present in 7 sources.

Dicho informe se presenta para fines pertinentes del proceso de titulación del egresado.

Atentamente,

Lcdo. Edwar Salazar Arango. MSc. RyTL  
Docente

## **CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA**

Yo, Magíster. Oswaldo Flavio Castillo Beltrán. Certifico: Que he revisado la redacción y ortografía del contenido del proyecto educativo: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL AULA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ABDÓN CALDERÓN GARAICOA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014**, elaborado por la egresada. Pita Balón Marisela Del Rocío, previo a la obtención del título de: **LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**.

Para efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto:

- Se denota pulcritud en la escritura en todas sus partes
- La acentuación es precisa
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada
- En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción
- Hay concreción y exactitud en las ideas
- No incurre en errores en la utilización de las letras
- La aplicación de la Sinonimia es correcta
- Se maneja con conocimiento y precisión de la morfosintaxis
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto es de fácil comprensión.

Por lo expuesto y en uso de mis derechos como Magíster en Docencia y Gerencia en Educación Superior, recomiendo la VALIDEZ ORTOGRÁFICA de su tesis previo a la obtención del Título de Licenciada y deja a vuestra consideración el certificado de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,



**Dr. Oswaldo Castillo Beltrán. Mg**  
**Registro SENESCYT 1006-11-733293**  
**Cuarto Nivel**



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
AÑO 2013 - 2014



La Libertad, 30 de enero del 2014.

**Lcdo. Carlos Bazán Bejegen**

DIRECTOR ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ABDÓN CALDERÓN GARAÍCOA"

Presente.-

De mi consideración:

Saludos fraternos sean emitidos a usted y a su distinguido cuerpo docente en la labor encomendada.

Yo, Marisela del Rocío Pita Balón, portadora de la Cédula de Ciudadanía N° 0924297690, egresado de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Carrera de Educación Básica, modalidad Semipresencial de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, solicito a Ud. encarecidamente me conceda el permiso respectivo para poder trabajar mi propuesta de Tesis en su prestigiosa Institución, con la finalidad de presentar y cumplir con los requerimientos necesarios contemplados en el Reglamento de Trabajo de Titulación y Graduación para la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica.

Esperando respuesta positiva a lo solicitado, me suscribo.

Atentamente

Marisela Pita B.

Marisela del Rocío Pita Balón  
C.I. 0924297690





**ESCUELA DE EDUCACION BASICA  
"ABDON CALDERÓN GARAICOA"**

FUNDADA EL 03 DE JUNIO DE 1980  
LA LIBERTAD - ECUADOR



La Libertad, 7 de febrero de 2014

Señora

Lic. Esperanza Montenegro

Directora de la Carrera de Educación Básica

Ciudad.

De mis consideraciones

Me es grato dirigirme a Ud. para dar a conocer lo siguiente, A petición escrita de la estudiante Srta. MARISELA DEL ROCIO PITA BALON de la Facultad de Ciencias de la Educación carrera de Educación básica, se resuelve dar repuesta favorable al oficio presentado para realizar la propuesta de tesis en este establecimiento educativo previo la obtención del título de Licenciada en Educación básica.

*Por la atención que se dé a la presente me suscribo de usted.*

Atentamente

Lic. Carlos Bazán Bejeguén. Mg.

Administrador Educativo

