

**CENTRO REGIONAL DE EDUCACIÓN NORMAL  
“PROFRA. AMINA MADERA LAUTERIO”  
CLAVE: 24DNL0002M**



GENERACIÓN 2014-2018

TESIS DE INVESTIGACIÓN

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FOMENTO DE VALORES EN  
UN AULA INCLUSIVA**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA

**DIANA LAURA MENDOZA MATA**

## Dedicatorias

Principalmente quiero agradecer a Dios, por la oportunidad que me ha brindado al cumplir esta meta en mi vida, por darme salud, paciencia y sobre todo fuerza para concluir con lo que hace 4 años comenzó, hubo altas y bajas pero al final él puso en mis manos los medios para continuar.

El presente trabajo quiero dedicarlo con todo mi corazón a mi familia pero especialmente a mis amados padres Blaza y Serafín porque fueron el pilar fundamental para formar en mí lo que soy ahora, también muy especialmente al amor de mi vida, mi esposo J Gpe, ya que él fue la motivación que Dios me mando para seguir adelante.

A mis hermanas, Yuli, Ari, Johana, Roxana, por su cariño y consejos para seguir día con día, también a mi hermano Brayán por ser una parte importante en mi vida y por confiar en mí.

A mis sobrinos y sobrinas Lupito, Katan, Marianita, Dayis, Yael, Sofia, Elian, Hanna, Leah, que para mí son como mis hijos, por todo el amor y ternura que me han brindado al igual que yo a ustedes mis niños queridos.

## Agradecimientos

A Dios:

Por darme las fuerzas necesarias y la sabiduría para terminar con mi carrera profesional, por el inmenso amor hacia mí, y su infinita bondad, le agradezco a él por todo lo que ha puesto en mi vida, no tengo palabras para decir cuánto valoro y agradezco todo lo que me ha dado.

A mis padres Blaza y Serafín por haber tomado esta responsabilidad junto conmigo, por el esfuerzo y sacrificio, por la educación y valores que me enseñaron día con día, por quererme, confiar en mí, por todo infinitas gracias los amo con toda mi alma.

A mi esposo J Gpe, por su apoyo incondicional, por su amor y palabras de aliento para seguir adelante, por tomar conmigo el compromiso de continuar con mis estudios, gracias por todo te amo.

A mis hermanas Yuli, Ari, Johana, Roxana y mi hermano Brayán por brindarme su apoyo y amor incondicional, por formar parte de mi vida.

A mis sobrinos Lupito, Katan, Marianita, Dayis, Yael, Sofía, Elián, Hanna, Leah, que son como mis hijos gracias por todo son la mejor familia. A mis cuñados Roberto y Arnulfo por su apoyo incondicional.

A mis amigos por hacer de esto algo más fácil, por su apoyo y hermandad.

A mi maestro Héctor Guerrero por su disposición y paciencia, por el apoyo que me brindo en la elaboración de mi documento gracias por todo se les aprecia mucho.

A mi maestra titular María Teresa Segovia García porque además de ser mi maestra se convirtió en gran amiga, por su disposición, apoyo incondicional, por su carácter y sobre todo por solidaridad la quiero mucho. Y a mi grupo de práctica 4º "A" por su disposición y por formar parte de esta bonita experiencia.

## Índice

Contenido	Página
Introducción.....	1
<b>Capítulo 1 Tema de estudio .....</b>	<b>3</b>
1.1 Antecedentes.....	4
1.1.1 Origen del tema.....	4
1.1.2 Estado del arte.....	4
1.2 Tema de estudio y planteamiento del problema.....	10
1.2.1 Análisis legal.....	13
1.2.1.1 Artículo 3°.....	13
1.2.1.2 Ley general de educación.....	13
1.2.1.3 Plan sectorial 2013-2018.....	14
1.2.2 Analisis curricular.....	15
1.2.2.1 Competencias curriculares.....	15
1.2.2.2 Documento perfil, parametros e indicadores.....	16
1.2.2.3 Plan de estudios primaria.....	18
1.2.2.4 Competencias para la vida.....	19
1.2.2.5 Mapa de contenidos.....	19
1.2.3 Contexto de estudio.....	20
1.2.4 Planteamiento del problema.....	28
1.3. Justificación.....	29
1.4 Objetivos.....	31
1.4.1 Objetivo general.....	31
1.4.2 Objetivos especificos.....	31

1.5. Preguntas de investigación.....	33
1.5.1 Preguntas general y derivadas.....	33
1.6 Supuesto.....	34
<b>Capítulo 2 Fundamentos teoricos.....</b>	<b>35</b>
2.1 Marco conceptual.....	35
2.2 Marco historico.....	36
2.3 Marco referencial.....	37
2.4 Marco teórico.....	40
<b>Capítulo 3 Estrategia metodológica.....</b>	<b>42</b>
3.1 Método.....	42
3.2 Enfoque de investigacion.....	43
3.3 Tipo de investigacion.....	44
3.4 Tecnicas e instrumentos de acopio de informacion de igual manera.....	44
3.5 Poblacion o muestra.....	44
3.6 Metodología de análisis.....	45
<b>Capítulo 4 Evaluación y análisis de los resultados de los insturmentos aplicados.....</b>	<b>47</b>
4.1 La evaluación.....	47
4.1.1 Tipología de la evaluación.....	47
4.1.2 Evaluación cuantitativa y cualitativa.....	49
4.2 Aplicación y análisis del método FODA.....	49
4.2.2 Análisis de resultados de las encuestas.....	99
4.2.3 Analisis de resultados.....	99
4.3 Hallazgos de la investigación.....	100
<b>Capítulo 5 Propuesta de intervención educativa sobre las actividades lúdicas</b>	<b>104</b>

<b>para el fomento de valores en un aula inclusiva.....</b>	
5.1 Plan de acción.....	104
5.1.1 Diagnóstico del grupo.....	105
5.2 Propuesta para mejorar el tema de investigación.....	105
5.2.1 Diseño de un taller interactivo, diagnóstico y necesidades.....	106
5.2.2 Análisis FODA.....	106
5.3 Justificado.....	107
5.4 Presentación.....	108
5.5 Propósito general.....	108
5.6 Metodología.....	109
5.7 Elaboración de un plan de mejora.....	109
Conclusiones.....	115
Referencias.....	117

## Índice de tablas

Contenido	Página
Tabla 1 Descripción de los alumnos.....	23
Tabla 2 Etapas del desarrollo intelectual .....	38
Tabla 3 Poblacion y muestra .....	45
Tabla 4 Plan y programa de estudios .....	51
Tabla 5 Valores perdidos.....	52
Tabla 6 Comunicación de alumnos.....	54
Tabla 7 Necesidades del niño .....	56
Tabla 8 Practica de valores.....	58
Tabla 9 Fomento de valores .....	60
Tabla 10 Competencia .....	62
Tabla 11 Dialogo de alumnos .....	64
Tabla 12 Evaluacion .....	66
Tabla 13 Gusto por la escuela .....	69
Tabla 14 Juegos .....	71
Tabla 15 Gusto por las clases.....	73
Tabla 16 Respeto mutuo .....	75
Tabla 17 Genero de conflictos .....	77
Tabla 18 Agrecion verbal .....	79
Tabla 19 indiciplina .....	81
Tabla 20 Agrecion fisica .....	82
Tabla 21 Juego en casa .....	85
Tabla 22 Cumplimiento del hijo .....	87

Tabla 23 Apoyo a sus hijos .....	88
Tabla 24 Reuniones de padres .....	90
Tabla 25 Acompañamiento .....	92
Tabla 26 Actitud.....	93
Tabla 27 Interés.....	94
Tabla 28 Actividades compartidas.....	95
Tabla 29 Valores en casa.....	96
Tabla 30 Influencia del contexto.....	97
Tabla 31 Hallazgos positivos y negativos.....	100
Tabla 32 Hallazgos positivos y negativos a docentes.....	101
Tabla 33 Hallazgos positivos y negativos a alumnos.....	102
Tabla 34 Hallazgos positivos y negativos a padres de familia.....	103
Tabla 35 FAOR.....	107
Tabla 36 Estrategia 1.....	109
Tabla 37 Estrategia 2.....	110
Tabla 38 Estrategia 3.....	112
Tabla 39.Estrategia 4.....	113

## Índice de gráficas

Contenido	Página
Gráfica general 1 Docentes .....	49
Gráfica 2 Plan y Programa .....	51
Gráfica 3 Valores perdidos .....	52
Gráfica 4 Actividades lúdicas .....	54
Gráfica 5 Necesidades .....	56
Gráfica 6 Actividades ludicas.....	58
Gráfica 7 Actividades para ser mejor ciudadanos .....	60
Gráfica 8 Ambiente adecuado .....	62
Gráfica 9 Dialogo .....	64
Gráfica 10 Promoción de valores.....	66
Gráfica general 11 Alumnos .....	68
Gráfica 12 Gusto por la escuela.....	69
Gráfica 13 Juegos.....	71
Gráfica 14 Te gustan tus clases.....	73
Gráfica 15 Respeto.....	75
Gráfica 16 Conflictos en el salon .....	77
Gráfica 17 Agredes verbalmente.....	79
Gráfica 18 Indiciplina en el salon .....	81
Gráfica 19 Agredes fisicamente .....	82
Gráfica general 20 Padres de familia .....	88
Gráfica 21 Juegos en casa .....	85
Gráfica 22 Tareas escolares.....	87
Gráfica 23 Apoyo a sus hijos .....	

Gráfica 24 Reuniones .....	90
Gráfica 25 La escuela primaria.....	92
Gráfica 26 Actitud en la escuela.....	93
Gráfica 27 Interés.....	94
Gráfica 28 Actividad de los hijos.....	95
Gráfica 29 Valores.....	96
Gráfica 30 Contexto.....	97

## **Anexos**

### Contenido

Anexo A Aprendiendo y conviviendo

Anexo B Juntos aprendemos

Anexo C Trabajando junto

Anexo D Todos a jugar.

Anexo F Encuesta para alumnos

Anexo G Encuesta para padres de familia

Anexo H Encuesta para docentes

## Introducción

La educación y formación en valores de la vida actual, implica que tanto madre como padre se ausenten de casa para salir a trabajar, al tener diversas ocupaciones se puede dificultar esta labor de la formación.

En el presente trabajo daremos a conocer la problemática a la que me enfrentaré y en la cual realizaré mi investigación para encontrar una posible solución o bien conocer más a fondo que es lo que la conduce a lo que se está enfrentando.

Las actividades lúdicas para el niño es uno de los medios más importantes para enfrentar cualquier problemática. Por su propio desarrollo evolutivo, el niño de la primera infancia cree que todo le pertenece, que todo gira en torno a él, y por lo tanto, todos los objetos del mundo son suyos. Así, cree que todas las acciones para obtenerlas son permitidas, educarle en la honestidad le ayudará a respetar lo ajeno, el respeto lo hará más sencillo y resulta este de ser uno de los principales para lograr una mejor convivencia.

Nuestros alumnos se preguntan y nos preguntan constantemente como se debe actuar a distintos escenarios de la vida. El juego es una de las mejores herramientas para desarrollar el sentido de la ética. Muchas de las veces los niños se aburren de las mismas tareas, en estos casos resulta muy enriquecedor jugar reflexionando y aprendiendo valores, los niños se caracterizan por sus tendencias conflictivas, son generosos y egoístas, competitivos, aman y odian, convivir supone a veces entrar en problema con las necesidades y los deseos de los demás.

Por ello la presente investigación donde por cinco capítulos se pretende llegar a una posible solución al problema en base a este “actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva”.

Algunas veces los padres tienen la idea de que el tiempo que los niños pasan jugando es un tiempo perdido y sin importancia. Sin embargo, es importante que los padres sepan que el

juego es probablemente el aspecto más importante en la vida de un niño y cuáles son los beneficios de cada tipo de juego.

Esta creencia se refleja en la tendencia de los padres enseñar a sus hijos una variedad de habilidades, en vez de simplemente jugar con ellos. Los profesores tienen la responsabilidad de que los niños consigan determinadas metas académicas, es por ello que los padres en ocasiones se convierten en profesores de sus hijos para asegurar que tengan un desarrollo adecuado.

## Capítulo 1 Tema de investigación

### 1.1 Antecedentes

Las actividades lúdicas ayuda al niño a desarrollar su autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad en la infancia son estas las actividades primordiales recreativas y educativas que favorecen el desarrollo del niño, El juego es una práctica innata que se utiliza para la diversión y como herramienta para que el niño además de divertirse la utilice como un instrumento educativo.

El juego es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despierte todo su potencial, así como cognitivo, corporal, social y afectivo al jugar con otros en forma dinámica y divertida para ellos, de esta manera al utilizar los juegos lúdicos en un grupo de niños, facilitara los niveles de socialización y comunicación directa con involucrados en el juego. La regla aceptada y compartida se convierte en un factor importante, se pueden ver situaciones de las cuales se puede desarrollar conflicto y por ende esta debe ser aceptada por los participantes. Es por ello que la escuela en estos casos es el único lugar donde se puede concretar esta posibilidad, también hay que tener en cuenta que las edades de los niños, sexo y juegos apropiados para proponer el juego.

Las personas utilizan la expresión corporal o el lenguaje de cuerpo como una de las formas básicas para la comunicación humana, muchas de ellas para el aprendizaje, los niños por ejemplo, estas son dinámicas que logran llamar su atención e interés antes que otra cosa, entremos por esta parte fundamental al niño, por ello, comencemos con algo diferente, que logre en el despertar los propósitos que favorecerán el proceso de aprendizaje, la comunicación y la inclusión además de ser partícipes en actividades que favorecerán la práctica de valores en un aula inclusiva.

Hoy en día es muy importante que maestros en servicio como en formación conozcan y utilicen estrategias que permitan una mejora en las habilidades de sus alumnos y que conozcan el valor tan importante que tiene ser un alumno formado y competente, para los maestros en

servicio es importante mantenerse al tanto en este tipo de actividades lúdicas, pues es la mayor herramienta para llegar de lleno con un niño de primaria que su interés hacia el juego es enorme.

### **1.1.1 Origen del tema de estudio**

Los valores morales, sociales y la ética han acompañado al hombre desde su surgimiento hasta nuestros días, forman parte de nuestra vida cotidiana y profesional de nuestro comportamiento social, la formación de cualidades y valores no se incluye solo en un horario, ni en un programa de estudio, es imprescindible el trabajo sistemático de todos los factores para lograrlo.

También cabe mencionar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el trabajo educativo con alumnos de cortas edades, por ello menciono sobre la experiencia que tuve al trabajar con un grupo de cuarto grado de la escuela primaria “Pípila”, en la cual de acuerdo a las observaciones realizadas y la convivencia con estos niños rescate información por medio de la observación, entrevistas, encuestas también el uso del diario de campo entre otros, para incorporar la información a un diagnóstico, el cual encontré la problemática en la práctica de valores en los alumnos, el rechazo hacia sus compañeros, falta de respeto mutuo, asimismo rescate que el profesor diseña algunas actividades lúdicas para fomentar la práctica de valores en los alumnos de las cuales pretendo investigar más a fondo y encontrar las que han resultado eficientes y como es el proceso que los docentes aplican. En base a esto delimité el tema “Actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva”

### **1.1.2 Estado del arte**

Los niños tienen necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que las actividades lúdicas tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. Los niños necesitan estar atraídos para crecer y desarrollar sus capacidades y conocimientos, las actividades lúdicas son importante para el aprendizaje y desarrollo de los alumnos puesto que experimentan a conocer la vida jugando.

A nivel internacional el trabajo elaborado por el Lic. Pablo Adrián Lonardi con modalidad de tesis con el título “La importancia de la inclusión de los juegos cooperativos en la educación física formal en el período de 6-7 años en relación con la actividad física y deportiva”. Esta investigación se enfoca principalmente en dar a conocer la importancia que tienen los juegos y los beneficios que aportan a lo largo del periodo de niñez, dándole al placer que le genera al niño al hacer esta actividad, además de permitir al desarrollo de todas las capacidades intelectuales ayudando al proceso de la enseñanza.

Este autor también nos habla sobre la importancia que tiene la edad escolar y sobre todo en este periodo de 6 a 7 años, ya que todos los niños pueden jugar a pesar de la competencia que hay en situaciones lúdicas, de las reglas, de factores personales, sociales etc. Cada uno de los niños tiene libertad para desarrollar sus habilidades dentro del juego para ello es importante darle a conocer a cada niño la importancia que tiene que se sigan las reglas del juego y que el apoyo entre compañeros sea totalmente favorecedor.

En el mismo nivel la UNESCO realiza una investigación de la temática; “El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas” en esta nos da distintos puntos de vista el teórico y el psicológico sobre el juego principalmente sobre el punto de vista teórico, nos dice que es la razón de la infancia, este acondiciona un desarrollo armonioso del cuerpo y en él se desarrolla la inteligencia y la afectividad, las prácticas y los objetos lúdicos están totalmente variados por las características étnicas y sociales.

El juego constituye una de las actividades educativas esenciales y este debe entrar directamente desde la perspectiva educativa “la escuela”.

Desde la perspectiva de la psicología, nos dice que desde el nacimiento hasta la adolescencia la teoría psicoanalítica que explica el juego como la necesidad de reducir las pulsiones y por otra parte los psicólogos de la infancia que a partir de la psicogenética de Piaget se ha servido el juego como un instrumento para medir los procesos de maduración y el desarrollo mental y efectivo.

Los juegos son el principal elemento en el que el niño es arrastrado a ser participe por sí solo, por su propia decisión por gusto y satisfacción, tenemos la clave principal para entrar a esa función y llevar a cabo estrategias que favorezcan al aprendizaje de los niños.

Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño. (Piaget, 1973, p. 222)

En cuanto al nivel nacional Posada González realiza una investigación realiza una investigación sobre “la lúdica como estrategia didáctica” en la universidad nacional de Colombia Facultad de Ciencias Humanas, 2014.

Ella plantea que un alumno no va a la escuela a aprender, si n o a desarrollarse, este trabajo es una búsqueda, un retorno a lo lúdico, una actitud y herramienta para revisar y proponer un hacer pedagógico que se realice de manera vital, revalorando esta acción, más allá de una posibilidad de divertimento. Así, se busca implementar los instantes de regocijo y omnipotencia comunes en la infancia que trae la lúdica y que se continúa en el mundo del adulto, donde cada uno juega con sus reglas: los juegos de amor, los juegos de guerra, el juego de la política, en general, los juegos de la vida.

La perspectiva de este trabajo, es continuar con la implementación de la lúdica como herramienta didáctica que desarrolle integralmente, genere gozo y libere al individuo a cambio de controlarlo.

Otra a nivel nacional: la lúdica una estrategia pedagógica en la construcción de valores para favorecer procesos de enseñanza - aprendizaje en los niños de 4-5 años en la institución educativa san simón de Ibagué Stefany Cedeño Ramírez.

Este proyecto de investigación expone las actividades lúdicas pedagógicas para favorecer procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños de grado preescolar favoreciendo y enriqueciendo cada una de las dimensiones del desarrollo, con el fin de lograr amor y gusto en la adquisición de saberes; necesarios en su proceso de crecimiento y desarrollo como ser vital de la sociedad. De la misma manera que el proceso que se llevó a cabo en el transcurso de la investigación formativa que permite enlazar el mundo de la universidad con lo visto en la escuela, dándole sentido a la práctica pedagógica de las investigadoras, con el propósito de dar un modelo pedagógico activo desde diversas recopilaciones de teóricos que fundamentan la importancia de los valores en los niños, teniendo en cuenta sus necesidades, logrando disposición del estudiante motivación en su formación. Desde esta mirada se crea un proyecto pedagógico de aula “el trencito de los valores” como mecanismo de intervención que facilitara el fortalecimiento de los valores en los niños del aula preescolar, reconociendo su contexto y vinculación de los agentes (padres, docentes-directivos comunidad) que contribuyen de forma permanente en este proceso, fortaleciendo la calidad de vida los niños y el gusto por obtener destrezas dentro y fuera de la institución educativa.

Se logró que las directivas de la institución se motiven a construir proyectos de aula entorno a los valores para mejorar el desarrollo integral de los niños. Se mejoró en gran medida el acompañamiento de los padres con las actividades propuestas en el aula y fuera de ella. Por medio del proyecto de aula “el trencito de los valores” se logró un intercambio de estrategias metodológicas con la docente que se mostró a gradecida y con entusiasmo de seguir con su ejecución.

Nacional: el primer proyecto tiene como título vivir los valores desde el preescolar una necesidad: (Mogollon y Barreto, 2003) realizado en la ciudad de Bogotá, 4 junio de 2003 y aplica estrategias lúdicas para el desarrollo integral en los niños, autores: Hna. María pastora mogollón y Esther lucia Barreto García de la universidad de la Sabana facultad de educación - licenciatura en educación preescolar, que plantea en la realización del trabajo vivir los valores desde el preescolar: una necesidad, se tuvieron en cuenta las prácticas educativas y laborales realizadas en diferentes instituciones en las cuales se dio la necesidad de fomentar los valores para las buenas relaciones y una mejor convivencia. Para el desarrollo de la propuesta fue

indispensable investigar acerca de la educación preescolar en Colombia, el desarrollo psicológico del niño y niña y el papel del educador en la formación de valores, ya que son fundamentales en la vida de todo ser humano especialmente en los niños y niñas. en las actividades planteadas en la cartilla “aprender a vivir”, se fortalecen los valores en los niños y niñas desde el preescolar e integran la comunidad educativa en general y se percibe como a partir de la lúdica logran involucrar a padres y niños en el fortalecimiento de valores, aportando a este proyecto cómo por medio de estrategias lúdicas podemos trabajar con los valores desde el preescolar, incentivando por medio de nuestro proyecto pedagógico de aula a llegar a concientizar padres de familia, docentes, porque los niños y niñas reflejan activamente todo lo que interiorizan y su imaginación les permite construir un pequeño mundo para ellos.

A nivel estatal se encontró una investigación que fue presentada en un congreso internacional, la cual pertenece a Alejandra Ávila Cuellar alumna de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí en 2013, con su documento titulado “Mi experiencia de trabajo en relación a favorecer principios de conteo mediante la estrategia del juego de 3° de preescolar”. La vinculación que existe entre el preescolar y los primeros años de primaria, ella retoma el tema a partir de dificultades observadas, la autora concluye que además de la intervención docente, el juego es un motivante para mantener el interés en los alumnos, mencionando que este, siempre debe tener un reto cognitivo que involucre la capacidad intelectual del alumno.

A nivel local la alumna Yajaira Yallely Ramos Leyva realizó una investigación con el tema actividades lúdicas para fomentar en los alumnos la motivación de trabajar en la asignatura de matemáticas con el fin de propiciar una solución apta hacia la falta de motivación de parte de los alumnos a las clases, provocando con esto la indisciplina escolar, concientizar a la sociedad de que todos tenemos parte en este problema, de una u otra forma contribuimos en parte negativa hacia los alumnos, con esta reflexión llegar a orientar y apoyar a los pupilos ante su dificultad para guardar el orden dentro del aula escolar.

Otro de nivel local por la alumna Francisca Vázquez Álvarez con el tema “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la suma en primer grado”. En esta investigación se

intenta comprobar que una de las estrategias didácticas que se puede utilizar en la enseñanza de la suma es “Juego”, es aquí en donde se puede pasar de lo serio a lo divertido teniendo mejores resultados, pasar de una clase tradicionalista a implementar un enfoque constructivista, dicho de esta manera los alumnos resolverán problemas de suma interactuando y manipulando material didáctico establecidos en una actividad de juego, teniendo por consecuencia que crean su propio conocimiento y éste sea de una manera significativa.

Se pretende beneficiar primeramente a los estudiantes de primer grado en cuanto a sus conocimientos y habilidades en la resolución de problemas de suma, de igual manera se quiere generar en el aula, clases que despierten el interés de los estudiantes con la finalidad de atraer su atención ante las actividades que se pretenden resolver en la clase de matemáticas haciendo énfasis en la resolución problemas de suma.

Segundo, se beneficiará la manera de abordar las clases dejando de lado un método tradicionalista, así mismo poder generar nuevas estrategias que obtengan buenos resultados y por consecuencia crear un ambiente de aprendizaje en donde mis alumnos puedan interactuar, dialogar y aprender de una manera significativa.

También se pretende beneficiar a los padres de familia, ofreciendo una educación de calidad a sus hijos, formándolos de una manera correcta y que logren obtener las habilidades necesarias para poder integrarse de manera correcta a una sociedad en donde resuelva problemas que se le presenten, interactúe con las demás personas y pueda tener una mejor calidad de vida.

## 1.2 Tema de estudio y planteamiento del problema

En este apartado se da a conocer de una manera más específica el lugar y la escuela donde se efectúa la práctica docente, así como el problema al que nos vamos a afrontar, por medio de la observación y la relación que se tuvo al estar en dicho grupo con 26 alumnos de cuarto grado en la escuela primaria “Pípila” en el ciclo escolar 2017-2018, ubicada en Ojo de Agua Matehuala San Luis Potosí.

Para iniciar surge un problema en el aula de cuarto grado con 26 alumnos 16 de ellos del sexo masculino y 10 de sexo femenino, llevándolo en lo que ésta vive en la sociedad, en general apoyándose de las diversas fuentes que estudian este tema de gran grado, de los cuales puedo rescatar opiniones muy importantes de lo que se está suscitando, la falta de valores está muy marcado en esta aula, es por ello que se desarrollara el tema actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva del cual por medio del diario de campo, la observación y la convivencia que se tuvo con los alumnos se seleccionaron algunas problemáticas a un plazo muy corto, pero a pesar de ello se logró identificar el problema que más impacto tubo a simple vista.

Los alumnos no llevan una sana convivencia en el aula, la falta de valores está muy marcada en su disciplina y falta de inclusión hacia sus compañeros de clase, la profesara trata de controlar el problema, pero pienso que, al no conocerlos bien y tener poco tiempo de impartirles clase, no es fácil encontrar la manera de llevar a los alumnos a tener una mejor relación o bien no ha aplicado las actividades lúdicas para enfrentar esta situación y mejorar el ambiente de aprendizaje de los alumnos.

Como el contexto en el cual se encuentra situada la institución que puede ser influencia para desarrollar este trabajo y lo más relevante el diagnóstico del grupo en relación al tema de investigación, así como de igual manera las características que posee cada uno de los alumnos, así como también mejorar la relación que existe entre maestro-alumno.

Los valores son principios que dirigen y regulan el actuar de los seres humanos en cualquier momento o situación. Son dinámicos debido a que tienen un origen histórico y cambian según las circunstancias o el contexto social." Por lo tanto, es primordial trabajar tanto los aspectos cognitivos, afectivos mentales de igual forma para logran formar en la persona un desarrollo integro. (Schmelkes, p, 123).

En esta escuela primaria existen diversas problemáticas debido al choque de culturas que surge a partir de albergar a estudiantes provenientes de otros lugares es por ello que existe un choque cultural que se refleja dentro y fuera de las aulas de clase. Los otros grupos que integran esta institución comparten algunas fortalezas y debilidades, pero cabe mencionar que esta escuela está catalogada como una de las mejores de la zona, ya que lleva un buen nivel académico a lo largo de los ciclos, también debo mencionar que la disciplina no es tan desagradable, solo que en el grupo de cuarto grado se pierde un poco este concepto que se tiene de la escuela primaria "Pípila".

Una de las situaciones que mantiene ocupados a todos los agentes que conforman esta institución es la participación en el plan estratégico que se maneja con el fin de seguir mejorando cada día la calidad de la educación que se brinda en la escuela primaria, además del apoyo incondicional que se da a cada maestro en una situación problema relacionada con la disciplina de los alumnos.

Es aquí donde entra el juego, una de las competencias genéricas que se favorecen para mi formación y es la colaboración con los otros para realizar investigaciones sobre las funciones que poseen las actividades lúdicas y el impacto que tienen en los educandos además de proponer una de ellas para que permita la mejora en la problemática.

Actualmente en la sociedad se ve un panorama en el que los estudiantes tienen más oportunidad de hacer uso de las tecnologías y uno de los factores que entra con fuerza en esta situación es el mal uso de estos medios, porque se van perdiendo poco a poco los valores que en casa se inculcan, además los padres de familia cada vez pasan menos tiempo con sus hijos y esto afecta en el desarrollo de los niños. "Un profesor tiene la responsabilidad de preocuparse

por todos los estudiantes. Esta preocupación de sacar adelante a todos los estudiantes” (Mata, 2018, p. 12).

Una de las cosas que favorecen en el aula de 4º grado de la escuela primaria “Pípila” es el trabajo colaborativo ya que estos alumnos cuentan con esta competencia para trabajar en equipos o bien con su compañerito de al lado, la disciplina se genera mientras los alumnos están trabajando, pero mientras ellos estén en un pequeño rato libres se genera una polémica por cualquier situación, el material didáctico influye de una manera significativa, además debido a un test realizado por la maestra titular al inicio del ciclo escolar los resultados fueron que el 80% de los alumnos aprenden de manera visual y el otro 20% de manera manipulable también una parte fundamental es la motivación que se genera en el aula al hacer uso de materiales llamativos por esta misma razón en la manera de aprender de los alumnos en la asignatura de Formación Cívica y Ética principalmente.

Los alumnos se mostraron muy entusiasmados e inclusive Juan Emanuel, un alumno que no le gusta hablar ni relacionarse con los demás hasta en la clase de educación física, participo y se notó muy seguro en lo que hablaba, los alumnos incluso se sorprendieron de Juanito y le brindaron un aplauso en clase (Mata, 2018, p. 14)

### **1.2.1 Análisis legal**

En el siguiente apartado se presentan los documentos legales inherentes al tema “Actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva”, los cuales se recuperan de la Ley General de Educación.

#### **1.2.1.1 Artículo 3°**

Al artículo 3° “Todo individuo tiene derecho a recibir educación, las mismas oportunidades de acceso y permanencia en el sistema educativo nacional, con sólo satisfacer los requisitos que establezcan las disposiciones generales aplicables.” (SEP, 2016, p. 03) a partir de ello en mi tema de investigación esto fundamenta que maestros, padres de familia tienen un gran compromiso en la formación que reciban sus alumnos e hijos, para ello se busca que la educación mejore de una significativa.

#### **1.2.1.2 Ley General de Educación**

En la constitución política de los estados unidos mexicanos se establecen normas de las cuales al tomarse en cuenta los derechos y las obligaciones de los ciudadanos. En relación a la educación el artículo 3° indica que “toda persona tiene derecho a recibir educación”. El Estado está obligado a prestar servicios educativos de calidad que garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos, para que toda la población pueda cursar la educación preescolar, la primaria, la secundaria y la media superior. Estos servicios se prestarán en el marco del 2 de 72 federalismo y la concurrencia previstos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y conforme a la distribución de la función social educativa establecida en la presente Ley, en mi presente tema que hace referencia a investigar cuales son las actividades lúdicas que se pueden implementar para fomentar los valores en un aula inclusiva y cuál es el resultado que estas dejan para con los alumnos, es importante reflexionar que este artículo plasmado en la Ley General de Educación nos sustenta que el docente debe encontrar diversas estrategias para que el alumno se enriquezca de conocimiento y valores para su mejor formación.

La Ley General de Educación establece el Artículo 2o.- Todo individuo tiene derecho a recibir educación de calidad en condiciones de equidad, por lo tanto, todos los habitantes del país tienen las mismas oportunidades de acceso, tránsito y permanencia en el sistema educativo nacional, con sólo satisfacer los requisitos que establezcan las disposiciones generales aplicables. La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar a mujeres y a hombres, de manera que tengan sentido de solidaridad social.

En este artículo es importante rescatar que el docente debe transmitir a los alumnos, practicar en ellos y con ellos la importancia de conocer nuestros antepasados, saber valorar y vivir en una sociedad sin conflictos. En el sistema educativo nacional deberá asegurarse la participación activa de todos los involucrados en el proceso educativo, con sentido de responsabilidad social, privilegiando la participación de los educandos, padres de familia y docentes, para alcanzar los fines a que se refiere el artículo 7o.

También en el artículo 12 nos menciona uno de los apartados que el docente debe prestarse a los servicios de formación, actualización, capacitación y superación profesional para los maestros de educación básica, de conformidad con las disposiciones generales que la Secretaría determine, conforme a lo dispuesto por la Ley General del Servicio Profesional Docente.

### **1.2.1.3 Plan sectorial 2013-2018**

Los aprendizajes derivados de los esfuerzos previos emprendidos por mejorar la calidad educativa deben ahora ser aprovechados para concretar los cambios que se requieren. La estabilización de la población en edad escolar debe facilitar el logro de este propósito, por ello es importante esforzarse e impulsar a los alumnos a la mejora académica basada en diversas actividades que los lleven al compromiso y por medio de estas recibir una educación plena en

la cual los estudiantes obtengan mejores resultados académicos y participen en la práctica de los valores.

La escuela ha sido la principal recept efectos perniciosos de esta relación, por un lado, ha padecido una congestión de iniciativas y demandas que por sí sola no puede resolver. De otro, la comunidad escolar está desprovista de apoyos, mecanismos, sistemas y recursos que le faciliten su labor educativa. La ausencia de un marco normativo flexible, actualizado y promotor de la corresponsabilidad por los resultados educativos es una fuerte limitante para el desarrollo de las escuelas.

## **1.2.2 Análisis curricular**

En el siguiente apartado se presentan los documentos legales los cuales sustentan esta investigación que tiene como tema “Actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva”.

### **1.2.2.1 Competencias genéricas y profesionales**

Las competencias genéricas expresan desempeños comunes que deben demostrar los egresados de programas de educación superior, tienen un carácter transversal y se desarrollan a través de la experiencia personal y la formación de cada sujeto. Con base en el análisis de diversas taxonomías los grupos participantes seleccionaron aquellas que se consideraron de mayor relevancia para el futuro docente de educación básica.

En base a esta competencia genérica “actúa con sentido ético” de ahí se desglosa a fondo las competencias utilizadas para la elaboración de tesis, estas son las siguientes:

- Respetar la diversidad cultural, étnica, lingüística y de género.
- Participar en los procesos sociales de manera democrática.
- Asumir los principios y reglas establecidas por la sociedad para la mejor convivencia.

En base a estas se llevara a cabo mi trabajo de investigación de las cuales se busca desempeñar el trabajo para con los alumnos de la escuela primaria “Pípila” en un grupo de cuarto grado de educación primaria, de igual manera Las competencias profesionales expresan desempeños que deben demostrar los futuros docentes de educación básica, tienen un carácter específico y se forman al integrar conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para ejercer la profesión docente y desarrollar prácticas en escenarios reales. Estas competencias permitirán al egresado atender situaciones y resolver problemas del contexto escolar; colaborar activamente en su entorno educativo y en la organización del trabajo institucional. De estas competencias se eligió la siguiente, Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica, de estas se desglosan las siguientes:

- Utiliza estrategias didácticas para promover un ambiente propicio para el aprendizaje.
- Promueve un clima de confianza en el aula que permita desarrollar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje.
- Establece comunicación eficiente considerando las características del grupo escolar que atiende.
- Aplica metodologías situadas para el aprendizaje significativo de las diferentes áreas disciplinarias o campos formativos.

Las competencias genéricas y las competencias profesionales se articulan en un conjunto de cursos orientados al logro del perfil de egreso de la Licenciatura en Educación Primaria que se integran la malla curricular.

#### **1.2.2.2 Documento perfil, parámetros, e indicadores.**

Su propósito según la secretaria de educación pública es “ser un referente para la práctica profesional que propicie mejores logros de aprendizaje en todos los alumnos

Las dimensiones que se relacionan con mi tema de una manera más profunda son las siguientes.

En la dimensión uno un docente que conoce a sus alumnos, sabe cómo aprenden y lo que deben aprender en esta dimensión, el docente: Conoce los procesos de desarrollo y de aprendizaje infantiles, domina los propósitos educativos y los contenidos escolares de la Educación Primaria y el último explica los referentes pedagógicos y los enfoques didácticos del currículo vigente.

Al trabajar en un aula de cuarto grado de educación primaria, se busca emplear diversas estrategias didácticas principalmente con las actividades lúdicas que permitan saber cómo aprenden y lo que deben aprender en cuanto a los valores para un mejor ambiente de aprendizaje.

En la dimensión cuatro un docente que asume las responsabilidades legales y éticas inherentes a su profesión para el bienestar de los alumnos considera los principios filosóficos, los fundamentos legales y las finalidades de la educación pública mexicana en el ejercicio de su función docente.

- Establece un ambiente favorable para la sana convivencia y la inclusión educativa en su práctica docente.
- Considera la integridad y seguridad de los alumnos en el aula y en la escuela. Demuestra altas expectativas sobre el aprendizaje de todos sus alumnos.

Todo proceso de aprendizaje conlleva participar alumnos y docente para generar ambientes de aprendizajes sanos, para poder llevar a cabo distintas actividades que favorezcan la inclusión educativa haciendo uso de los valores.

### 1.2.2.3 Plan de estudios de primaria

El plan de estudios según la (SEP, plan de estudios 2013) “ es el documento rector que define las competencias para la vida, el perfil de egreso, los estándares curriculares y los aprendizajes esperados que constituyen el trayecto formativo de los estudiantes” es decir a través de él se diseñan los planes y programas de estudio con lo que se espera de los alumnos por grado; este plan es creado y actualizado en función de los documentos analizados en el apartado anterior, por lo tanto esta propuesta expone los compromisos, las responsabilidades y los niveles de desempeño con una dimensión social.

Este documento rige el proceso de formación de maestros de educación primaria, describe sus orientaciones fundamentales y los elementos generales y específicos que lo conforman de acuerdo con las tendencias de la educación superior.

De los 12 principios los que se relacionan con mi tema de investigación son los siguientes, favorecer la inclusión para atender a la diversidad.

La educación es un derecho fundamental y una estrategia para ampliar las oportunidades, instrumentar las relaciones interculturales, reducir las desigualdades entre grupos sociales, cerrar brechas e impulsar la equidad, el sistema educativo ofrece una educación pertinente e inclusiva.

Incorporar temas de relevancia social, los temas deben ayudar al aprendizaje relacionados con los valores y actitudes sin dejar de lado conocimientos y habilidades y se refieren a la diversidad, la equidad de género, la educación para salud, la educación sexual, la educación ambiental para la sustentabilidad, la educación financiera, la educación del consumidor, la prevención de la violencia escolar –bullying-, la educación para la paz y los derechos humanos, la educación vial y la educación en valores y ciudadanía.

Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje el trabajo colaborativo alude a estudiantes y maestros, y orienta las acciones para el descubrimiento, la búsqueda de

soluciones, coincidencias y diferencias, con el propósito de construir aprendizajes en colectivo.

Es necesario que la escuela promueva el trabajo colaborativo para enriquecer sus prácticas considerando las siguientes características:

- Que sea inclusivo.
- Que defina metas comunes.
- Que favorezca el liderazgo compartido.
- Que permita el intercambio de recursos.
- Que desarrolle el sentido de responsabilidad y corresponsabilidad.
- Que se realice en entornos presenciales y virtuales, en tiempo real y asíncrono.

#### **1.2.2.4 Competencias para la vida**

En las siguientes competencias para la vida son un apoyo para lograr desarrollar mi tema para la investigación sobre las actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva, del cual las siguientes competencias tienen que ver con el propósito de esta investigación.

- Competencias para la convivencia, requiere empatía, relacionarse armónicamente con otros.
- Competencias para la vida en sociedad, requiere decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales.

#### **1.2.2.5 Mapa de contenidos**

El desarrollo que deja en un alumno la asignatura de formación cívica y ética va más allá de su formación académica, esta lleva al estudiante a ser cada día mejor y en base a sus estrategias de aprendizaje enseña al niño la importancia de vivir en armonía con los otros además de apoyar en su desarrollo que desde casa se viene dando.

Es de suma importancia cumplir con las metas planteadas, es por ello que se realiza este trabajo estructurado en el enfoque de Formación Cívica y Ética en la que se llevará a cabo una serie de orientaciones centradas en el desarrollo de la autonomía del alumnado a modo que adquieran compromisos ciudadanos teniendo como referencia los principios y valores democráticos que se emplean a partir de actividades lúdicas diseñadas para fomentar el respeto a las leyes, los derechos humanos, siendo éste un enfoque formativo e integral.

### **1.2.3 Contexto de estudio**

La escuela en la que realizo mi práctica está ubicada en Ojo de Agua Matehuala perteneciente al estado de San Luis Potosí. El municipio se encuentra localizado en la parte norte del estado, en la zona altiplano, las coordenadas del satélite de Ojo de Agua-Matehuala son: latitud 23°40'20"N y longitud 100°38'50"W el clima predominante es semi cálido, presenta una temperatura media anual, de 19.3 ° C su código postal es 78725 y su clave lada es 488.

La escuela primaria “Pípila”, se encuentra a la orilla de carretera, donde es fácil trasladarse a ella, ya sea del centro de Matehuala y colindando al otro lado con el municipio de Cedral, S.L.P, frente a la entrada principal de la escuela, se encuentra un terreno baldío donde algunos de los profesores lo utilizan como estacionamiento, de igual manera los vehículos de transporte de pasajeros como son combi y autobús.

La colonia cuenta con algunas zonas muy importantes como los son la plaza recreativa en donde los niños y jóvenes asisten por las tardes a realizar diversas actividades relacionadas con el deporte, esta fue hecha por la misma finalidad la distracción de los habitantes, por otra parte también está el campo de futbol que está ubicado al frente de la escuela primaria Pípila en donde jóvenes y adultos asisten a torneos que la misma colonia organiza, aquí llegan a jugar varias personas de toda la ciudad a decir verdad es uno de los campos importantes del municipio de Matehuala.

Al lado derecho de esta escuela se encuentran los hogares de las familias que ahí radican, una refaccionaria y a dos cuadras de esta se encuentra La iglesia de la Inmaculada

Concepción. A la izquierda de la institución se encuentra otro terreno baldío donde hay árboles mezquites, y a la distancia aproximada de 50 metros hay una camino de terracería en el cual es poco transitado por vehículos, lo demás son hogares como antes ya mencionado.

La vegetación se define en al área del municipio por las siguientes especies: matorral desértico, matorral espinoso, macro filo, nopalera, mezquites, magueyes, pinos, arboles de ornato, cempasúchil y la fauna se caracteriza por las especies dominantes como: liebres, víboras y aves silvestres, como cui tolas y codornices.

Esta colonia cuenta con servicios de educación, primaria, preescolar y secundaria, también cuenta con servicio públicos como son agua potable, drenaje y servicio de luz eléctrica. Esta a unos 4 km del centro de la ciudad, cuenta con un aproximado de 500 habitantes de los cuales en su mayoría trabajan en la ciudad.

La forma de llegada está muy accesible ya que está localizada en orilla de carretera, es muy transitada por habitantes del municipio de Cedral, S.L.P. que por muchos motivos tienden a asistir a la ciudad de Matehuala, S.L.P.

Es una colonia muy tranquila no existe en pandillerismo, no hay robos, vandalismo o drogas, aunque cabe mencionar que muchos de los alumnos que ingresan a esta escuela son de la ciudad de Matehuala, S.L.P, es por ello que tienden a tener ideas y comportamientos distintos a los de esta institución.

En temporadas de lluvia tiende a inundarse algunas de las áreas por lo que se encuentra un albergue temporal cuando se presenta este caso. Por otra parte no existe otro problema que puede enfrentar la colonia. El basurero con el que se cuenta está localizado a seis kilómetros de la colonia y cada tiempo específico pasa el camión recolector de basura que lleva dichos desechos hasta el lugar. La colonia cuenta con un juez auxiliar que lleva por nombre Tomas Prez el cual hace gestiones para el mejoramiento de las áreas de dicha colonia, así como para las diversas instituciones que se cuentan.

La escuela primaria “Pípila” cuenta con una plantilla de personal de los maestros frente a grupo, un director técnico y un maestro de educación física, de los cuales 5 cuentan con una licenciatura en Educación Primaria, uno de normal básica y una maestra intermedia que cubre a una maestra que obtuvo un acenso de dimensión técnico. Cada docente cumple con los propósitos y comisiones que por necesidad requiere la escuela. A si mismo todos presentan un estado de salud aceptable por los demás, es un equipo técnico y dedicado a atender los compromisos que requiere la sociedad, con la seguridad en sí mismos ya que las relaciones humanas son el reflejo en la actitud de los alumnos. Cada maestro atiende las exigencias que marcan los planes y programas que marca el nuevo modelo educativa, el cual pretende que los alumnos sean formativas y funcionales en el que se desarrollan habilidades y destrezas, sean positivos todo está atendiendo una metodología constructivista otras metodologías que favorecen.

El aula de cuarto grado no cuenta con ningún servicio tecnológico, en él se encuentran 28 bancas incluyendo la de la maestra al igual que mesas, dos abanicos portátiles, 1 mueble de madera que es utilizado como casillero para cada alumno, en general hay poco espacio para trabajar ya que el número de alumnos es alto.

Tabla 1 Descripción de los alumnos

Alumnos		<b>Descripción</b>
ARRIAGA MARTINES KEVIN YAEL		Es un niño muy disciplinado y participativo, siempre quiere ayudar a la maestra en todo, es respetuoso y les pide a sus alumnos que guarden silencio cuando están desordenados. Es muy competente para matemáticas.
CARRANZA RODRIGUEZ SERGIO  DANIEL		El alumno Sergio es muy flojo, no trabaja ni participa, platica mucho e incluso es problemático, amenaza a sus compañeros y casi todo el tiempo tiene que obligarlo la maestra a trabajar porque es muy lento para escribir prefiere jugar.
CUELLAR ESQUEDA ESTRELLA SARAHÍ		Ella acaba de ingresar a esta escuela, es seria y muy tímida, pero le gusta trabar con su nueva amiga Fátima.  En ocasiones platica mucho con esta compañera, pero siempre termina los trabajos, es buena para escribir relatos.
DELGADO ARGUELLO FATIMA NOEMI		Ella es una excelente alumna también acaba de ingresar a la institución, es muy participativa y no le gusta el desorden, lee excelente y es muy respetuosa.
FRIAS ROBERTO EDMUNDO		Roberto tiene problemas de lenguaje, pero es muy participativo y respetuoso, sus papas están muy pendiente de su educación y pone mucho empeño en aprender de ciencias naturales.

<p>GUTIERRES GARCIA LUIS EMMANUEL</p>		<p>Luis es un niño muy risueño y generoso con los demás, le pone mucho empeño a sus trabajos aunque a veces se descontrola un poco en cuanto a su disciplina aunque le gusta mucho escribir letra cursiva y leer.</p>
<p>LUIS PEDRAZA ANGEL ALAN</p>		<p>Él es un niño muy inquieto y problemático, tiene un vocabulario no apto para un niño de su edad, tiene muchos problemas con la mayoría de sus compañeros, molesta a la maestra y hace mucho desorden.</p>
<p>MARTINEZ GLORIA JOSE ARMANDO</p>		<p>José es un niño demasiado serio no participa pero si trabaja en español pero no en matemáticas, no es un niño muy destacado aunque si le pone empeño a la clase.</p>
<p>MARTINEZ LOPEZ JUAN EMMANUEL</p>		<p>Juanito es un niño también muy serio incluso podría decir que ni siquiera conozco mucho su voz, nunca participa ni tampoco hace problemas se sienta junto a José Armando, es muy aplicado pero le falta desarrollarse y convivir con sus compañeros.</p>
<p>MARTINEZ MARTINEZ DEBORA ABIGAIL</p>		<p>Esta alumna es muy reservada no participa y habla muy poco, tiene buena conducta y no le gusta relacionarse con nadie, tampoco quiso tomarse la foto al igual que sus compañeros.</p>
<p>MARTINEZ VELAZQUEZ ABRIL</p>		<p>Ella es una niña muy aplicada y respetuosa, le gusta trabajar en matemáticas y ayudar a sus compañeros, su mama es la intendente de la escuela así que siempre está pendiente de ella y su educación, ella es muy espontanea, responsable y honesta.</p>

<p>MATA MORENO ALDO RODRIGO</p>		<p>Aldo es un niño muy platicador, problemático e indisciplinado, no participa pero si trabaja cuando la maestra se lo pide, juega en clase y hace enojar muy seguido a la maestra, ya que interrumpe a sus compañeros y esto hace que tampoco pongan atención a la clase.</p>
<p>MOLINA CASTILLO ANGEL GABRIEL</p>		<p>Este niño es muy indisciplinado, se la pasa silbando en la clase, no leva tareas y es de Matehuala, en su familia existen problemas que afectan la conducta de este niño, en ocasiones se queda dormido en clase, el solo quiere jugar.</p>
<p>MOLINA DIAZ MIGUEL ANGEL</p>		<p>Miguel es un niño muy platicador con su compañera de al lado, pide muchos permisos de ir al baño ya que no le gusta estar en el salón, además le gusta jugar en las clases.</p>
<p>MUÑIZ MONTROYA VICTOR JAVIER</p>		<p>Él es un niño muy tranquilo aunque a veces se distrae fácilmente ya que se sienta junto a su compañero Alan el cual es uno de los más indisciplinados del salón, pero este niño le pone mucho empeño a la clase y se nota que le gusta aprender cosas nuevas, pregunta mucho en la clase y participa frecuentemente.</p>
<p>NAVA MENDEZ TANIA ABIGAIL</p>		<p>Esta alumna es muy tímida y siempre se está durmiendo en la clase, no participa y cuando lo hace no se escucha, ya que tiene la voz muy aguda, siempre se sienta sola y está aislada de los demás.</p>
<p>OBREGON PARTIDA DAMARIS ZURIDARAY</p>		<p>Esta niña es muy querendona incluso dice que yo soy su mamá, es poco participativa pero competente en matemáticas, le gusta tener siempre la razón aunque a veces no la tenga, en general es una buena alumna disciplinada.</p>

<p>OVALLE RODRIGUEZ VICTOR ADAN</p>		<p>Adán es un niño muy serio pero participativo le gusta mucho la educación física, no causa problemas en cuestiones de disciplina y es muy competente, le gustan las cosas bien hechas, las tareas son excelentes.</p>
<p>PEREZ MATA BRANDON ALEXIS</p>		<p>Brandon es el niño más destacado del grupo, sus calificaciones son excelentes y lleva el primer lugar en aprovechamiento, tiene buena disciplina y es participativo aunque a veces los compañeros lo invitan al desorden él se niega por querer trabajar en el aula.</p>
<p>PEREZ MEDINA BRISEIDA RENATA</p>		<p>Renata es muy seria y simpática, es muy autónoma y practica ciertos valores como el respeto y la responsabilidad le gusta la lectura aunque se le dificulta. Algunos de sus compañeros no la respetan y ella no se defiende ya que es muy tímida.</p>
<p>PEREZ MOLINA MELANY GUADALUPE</p>		<p>Es una niña platicadora, no le gusta estar sentada mucho tiempo, se lleva mucho con los niños y en ocasiones llega a tener pleitos con ellos, cuando se realizan actividades con los niños de pie ella tiende a estar sentada, le gusta mucho la materia de formación cívica y ética.</p>
<p>QUIROZ MOLINA JOSE SANTIAGO</p>		<p>Es un niño muy amigable con todos practica los valores en el salón, es paciente, le gusta mucho la escuela, realiza la mayoría de los trabajos pero los demás tienden a molestarlo.</p>
<p>ROCHA IBARRA ANGEL GABRIEL</p>		<p>Es un alumno tímido pero realiza excelentes trabajos y es muy creativo, cuando se le pregunta algo tiende a contestar con respuestas congruentes. Tiene relaciones aceptables con sus compañeros porque no tiene problemas con nadie y se comporta muy bien.</p>

ROSALES LOPEZ GUSTAVO ARMANY		<p>Es un niño distraído y problemático se juntan con su compañero Alan y juntos realizan travesuras y molestan a los demás, no pone mucho empeño en trabajar y todo el tiempo espera la hora de receso o de salida, aunque se desempeña muy bien en matemáticas.</p>
VARGAS PEDRAZA ROBERTA AFRODITA		<p>Es una niña con bajo rendimiento académico en lectura y suele estar copiando los trabajos de sus compañeros, agrade a sus compañeras sin motivo, es poco indisciplinada, nada que no se pueda controlar.</p>
ZAPATA MARTINEZ ALLISON JATZIRI		<p>Allison es una niña muy competente en matemáticas, pero siempre está discutiendo con su compañero Gustavo, le gusta hacer bien sus trabajos y es muy participativa y competente.</p>

De acuerdo a una vasta gama de investigaciones en los campos de la antropología, la psicología del desarrollo, la medicina y la educación ponen al descubierto la importancia fundamental que reviste el desarrollo en la primera infancia con respecto a la formación de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social. En este sentido los niños y niñas de corta edad no reciben en estos años formativos la atención y el cuidado que necesitan las consecuencias con acumulativas y prolongadas.

### 1.2.4 Planteamiento del problema

La educación es el proceso de formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral, y afectiva de las personas, de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.

El maestro debe hacer sentir bienvenido al estudiante adoptando una postura cálida y justa, y por ningún motivo tomar una situación conflictiva que haga que el estudiante tenga que atravesar como una dificultad de aprendizaje o como una falencia significativa por parte de él.

Si por algún motivo el profesor comete una acción como la expuesta antes, puede causar consecuencias negativas en el auto concepto y en la seguridad del estudiante, y de peor manera si esto sucede frente al grupo de clase, puesto que, al representar un gran nivel de autoridad, el docente puede establecer ante los demás alumnos un modelo automáticamente aprobado por ellos, que puede categorizar al estudiante de una manera inadecuada. Esto puede afectar su capacidad de participación en el grupo al no sentirse seguro de compartir sus ideas y opiniones, y aferrarse a argumentar los aportes de otro alumno, señalados como correctos por el profesor. El enfoque constructivista tiene un gran auge en la actualidad al ser adoptado por cada vez más instituciones y docentes.

Su pronta difusión a nivel mundial resulta importante para que más estudiantes tengan la oportunidad de experimentar un verdadero aprendizaje desde la educación básica y no sólo en el contexto de un proceso de reforma educativa en el ámbito universitario.

La educación es una idea abstracta, que tenía vigencia y realidad en la medida que el hombre genera “actos educativos” debe ser científica en el sentido riguroso de la palabra, es decir que debe seguir en su proceso los pasos del método científico, que es la forma más excelsa de resolución de problemas. (Dewey, 1986, p.168)

Es por esto que resulta fundamental que el alumno logre adaptarse a este nuevo medio sin inconvenientes, y pueda sentirse cómodo para participar adecuada y activamente en cada clase.

El modelo constructivista es el que propone a los alumnos reelaborar el conocimiento con sus propias conceptualizaciones, confrontándolas con las de sus compañeros en actividades de interacción grupal, para que así el alumno pueda funcionar como fuente de contenido significativo y se dé un aprendizaje construido por él mismo. (Piaget, 1969).

### **1.3 Justificación**

Con este trabajo se pretende enfrentar algunas problemáticas escolares encontradas, como lo es en el primer lugar autorregular la disciplina en los alumnos, los ambientes propicios para desarrollar la clase, así como aspectos que obstaculizan el avance de los alumnos en cuanto a su desarrollo de competencias y aprendizajes para los conocimientos nuevos.

La población que logrará tener un beneficio de manera directa es primordialmente los docentes directivos, profesores y profesoras ya que al formar alumnos con valores se logra tener en el aula una mejor convivencia y ambiente de aprendizaje también al transmitir hacia los alumnos y alumnas quienes son los receptores en los establecimientos educacionales donde ejercen su labor a través de técnicas y estrategias de quienes educan se logre formar en ellos un hábito de poseer los valores que se puedan fomentar a partir de diversas actividades lúdicas para retomar de estas actividades las partes más esenciales y llevar a cabo una investigación sobre una serie de estrategias que fortalezcan los propósitos de este tema, además los padres de familia son un componente importante en el cual se ven beneficiados, así como la población en general, ya que debido a esto se pretende que los alumnos de cuarto año de la escuela primaria “Pípila” mejoren sus actitudes logrando ser más tolerantes con sus compañeros donde contribuyan a una buena formación haciendo uso de los valores comenzando con el respeto hacia sus compañeros, maestros y directivos.

**Alumnos:** Su proceso de aprendizaje resultara más motivador para participar en conjunto con sus compañeros siendo más inclusivos y creando un mejor ambiente de aprendizaje en el aula.

**Docente:** En la búsqueda de nuevas y novedosas estrategias para los alumnos, el docente debe ser novedoso y siempre implicarse un reto en la actividad

**La escuela:** La escuela se verá beneficiada para todos los que la conforman a partir de tener alumnos que asistan a ella por el gusto de aprender además de desarrollar diferentes actividades y practicar valores a partir de su enseñanza y reflexión.

**Padres de familia:** Las actividades lúdicas, permiten que los padres participen con sus hijos involucrando siempre valores, para que los niños puedan ser mejores ciudadanos e hijos.

Este trabajo permite conocer la importancia de que tiene el juego para favorecer el aprendizaje en este caso en el fomento de valores para favorecer la inclusión en el aula, también tener una mejor relación de convivencia en la sociedad donde se pueda desarrollar favorablemente y esto le ayude al alumno a desarrollarse favorablemente y desarrollar su competencias para la vida.

Según el diccionario de la Real Academia Española, explica que el juego es la acción y efecto de jugar, entretenerse, travesar, retozar, con el juego nos solemos divertir y “hacer algo”. Desde diferentes disciplinas como son la psicología, la pedagogía, la sociología o la antropología; entre otras, se ha intentado realizar una definición completa sobre que es el juego, pero aún no se ha llegado a un acuerdo unánime.

Rousseau fue el precursor del nuevo modelo de la escuela que parte del respeto. Considera necesario dar importancia a la educación desde los primeros años, en su obra “Emilio”, afirma que la libertad es el primero de los derechos naturales del hombre y se manifiesta en contra de la enseñanza tradicional, por su rigidez, severidad, el uso de castigo corporal y psicológico que anula la personalidad del niño. (Zapata, 1995) “La mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el

aprendiz, que éste no la puede diferenciar del juego o la considera como una actividad integrada: juego- trabajo”.

Los alumnos deben contar con las herramientas necesarias para para lograr adquirir todos los conocimientos que el docente le facilite, además lo que rodea a los alumnos es fundamental para su aprendizaje ya sea bueno o malo, es por ello que se le debe ofrecer al alumno un buen contexto para que se desarrolle favorablemente.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Conocer y diseñar por medio de la investigación la importancia de las actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva en la escuela primaria “Pípila” en un grupo de cuarto grado.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Investigar el impacto del marco contextual e institucional en las actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva.
- Identificar y conocer como el docente diseña, utiliza y aplica las actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva.
- Identificar los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan las actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva.
- Análisis de resultados de los instrumentos aplicados para la recopilación de datos de las actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva.
- Investigar y conocer cómo se diseña una propuesta de intervención educativa en las actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva.

En base a los objetivos planteados se realiza aquello que se tiene como propósito lograr y tener en claro los puntos clave para poder llevar a cabo la investigación.

Son la guía del estudio; expresan de manera muy sintética qué se pretende con la investigación... y guardan relación directa con las actividades, comenzando con un verbo en infinitivo o señalando una intención de cambio o afectación de algún aspecto de interés. (Grau, Correa y Rojas 1999, p 37).

## 1.5 Preguntas de investigación

Todo proceso de investigación conlleva distintos elementos que lo conforman para llevar a cabo un buen proceso del cual en este caso se diseñaron algunas preguntas para dar respuesta a sí mismas, a continuación, se presentan estas preguntas que rigen el trabajo.

### 1.5.1 Preguntas general y derivadas

**¿Cómo influyen las actividades lúdicas para el aprendizaje de los alumnos en el marco contextual e institucional?**

¿Cuáles son las características del contexto y cómo influye en la conducta del niño?

¿Cómo saber si las actividades lúdicas aplicadas dejan aprendizajes en los alumnos?

**¿Qué fundamentos teóricos y metodológicos sustentan las actividades lúdicas para la enseñanza y aprendizaje en un aula inclusiva?**

¿Cuáles teorías sustentan las actividades lúdicas para el fomento de valores?

¿Cómo influyen diversas teorías para el uso de actividades lúdicas para la convivencia en un aula inclusiva?

**¿Cómo se diseña, utiliza y aplica las actividades lúdicas para el aprendizaje de los alumnos en un aula inclusiva?**

¿Cuáles son las características generales del niño y como contribuye a su aprendizaje?

¿Cuáles son los principales intereses de los niños?

**A partir de los resultados obtenidos ¿qué acciones pueden ayudar a que los alumnos practiquen los valores en un aula inclusiva?**

¿De qué manera aprenden los alumnos en la aplicación de actividades lúdicas en el aula o fuera de ella?

¿Qué actividades lúdicas pueden aplicarse para fomentar los valores en los alumnos?

## 1.6 Supuesto

Libro Metodología de la Investigación define hipótesis como aquello que “estamos buscando o tratando de probar y pueden definirse como explicaciones tentativas del fenómeno investigado, formuladas a manera de proposiciones.” (Samperi. 2006. P.73).

Las hipótesis pueden no ser verdaderas, por ello necesitan comprobarse con hechos, pero el investigador al formularlas no puede asegurar que vayan a comprobarse. Así mismo Sampieri menciona que “dentro de la investigación científica, las hipótesis son proposiciones tentativas acerca de las relaciones entre dos o más variables y se apoyan en conocimientos organizados y sistematizados”.

Pueden ser más o menos precisas, involucrar a dos o más variables, pero en cualquier caso estas son proposiciones sujetas a comprobación empírica, a verificación en la realidad.

El supuesto que rige esta investigación es: A través del juego se despliega el aprendizaje de los alumnos y el fomento de valores ayude al impulso de las aulas inclusivas. En ella supone organizada toda la investigación, así como los apartados presentados continuamente, debido a que la utilidad de información pretende ratificar o de lo contrario presentar el error.

## Capítulo 2 Fundamentos teóricos

### 2.1 Marco conceptual

Se utiliza básicamente en el ámbito de la investigación con carácter científico, es la representación general de toda la información que se maneja en el proceso de investigación. El marco conceptual viene a ser una representación gráfica que suele presentarse en forma de árbol o de esquema y que aporta una visión de conjunto de un estudio determinado. En otras palabras, es una guía de trabajo que permite comprender los apartados de una investigación y como se relacionan entre sí.

**El juego:** Es función, estímulo y formación de desarrollo infantil; porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia. (Zapata, 1995)

**El aprendizaje:** Piaget lo concibe como una función del desarrollo evolutivo; es necesario que el niño cuente con ciertas estructuras, ciertos esquemas, la maduración de algunas funciones, para que puedan lograr determinados conocimientos, destrezas motrices o hábitos. (Zapata, 1995)

**La Inclusión:** Implica que todos los niños de una determinada comunidad aprendan juntos independientemente de sus condiciones personales, sociales o culturales. (Blanco, 2016).

**El valor:** El termino valor está relacionado con la propia existencia de la persona, afecta su conducta, configura y modela sus ideas y condiciona sus sentimientos. Se trata de algo cambiante, dinámico, que en apariencia hemos elegido libremente entre diversas alternativas. (Carrera, 1998, p 20).

**El aprendizaje:** Es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

**La Planeación:** es el proceso en el cual se determinan los fines, objetivos, y metas de una actividad educativas a partir de los cuales se determinan los recursos y estrategias más apropiadas para su logro. (Aguilar morales y Vargas Mendoza, 2010).

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. (Para Karl Groos (1902).

Es de suma importancia que los docentes conozcan sobre lo esencial que conlleva la enseñanza y el aprendizaje ya que van de la mano una de la otra, los alumnos son en quien se debe centrar la atención para fortalecer el aprendizaje.

## 2.2 Marco histórico

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos. El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

Partimos de descubrimientos en Irán datados de 3000 a.c, lo que demuestra que ya se ofrecían objetos a los bebés para jugar. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido que este producía llamara la atención del niño, el juego se ha estado siempre en la naturaleza humana y se ha ido formando como una parte fundamental de la cultura.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Si nos retomamos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aunque el periodo lúdico de los niños era más corto que sería en tiempos posteriores.

En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional. En Roma, según el poeta latino (Juvenal, pp. 60-130)

### **2.3 Marco referencial**

En esta investigación a través de la cual se busca generar un mejor ambiente de aprendizaje en los alumnos haciendo énfasis en la fomentación de valores este conducto hacia los fines de trabajar por medio de actividades lúdicas. Como se ha hecho mención anteriormente, estas actividades son esenciales para el niño, podría ser uno de los patrones repetitivos del ser humano. Se refiere al conjunto de información utilizada por un investigador para realizar su investigación en un área determinada.

Las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas, la evolución del niño y el juego está relacionado con el medio en el que se desenvuelva, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas. (Maureen Menses Montero, 2001, p. 67).

Tabla 2 Etapas del desarrollo intelectual

<b>Etapas de desarrollo intelectual</b>	<b>Operaciones de cada etapa</b>	<b>Actividades de enseñanza acordes a las operaciones de cada etapa.</b>
Sensorio motor 0 a 18 meses	Primer periodo	El niño evoluciona desde los reflejos simples a los hábitos simples, y después a conductas más complejas que incluyen la coordinación de la percepción y los movimientos, la invención de conceptos de medios fines y de un concepto de permanencia de objeto.  (Asimilación y acomodación por medio de los sentidos “sensaciones” en la localización espacial de objetos.
Preoperacional 2 años a 7 años	Periodo preoperatorio	El niño desarrolla el lenguaje, imágenes y juegos imaginativos, así como muchas habilidades perceptuales y motoras. Sin embargo como el pensamiento y el lenguaje están reducidos, por lo general, al momento presente a sucesos concretos. El pensamiento es egocéntrico, irreversible y carece de concepto de conservación.

		<p>Reconstrucción de nivel sensorio motriz anuencia de reversibilidad</p> <p>Ejemplo: cuando al niño le ponemos dos vasos y le cambiamos el líquido de un vaso a otro, el niño piensa que cambio la cantidad del líquido.</p>
Operaciones concretas 7 años a 12 años	Periodo de las operaciones concretas	<p>El niño realiza tareas lógica simples que incluyen la conservación, reversibilidad y ordenamientos. Los conceptos temporales se hacen más realistas. Sin embargo, el pensamiento esta aun limitado a lo concreto a las características tangibles del medio ambiente.</p> <p>El niño recibe la información, pero de acuerdo a su nivel lo interpreta de otra manera.</p>
Operaciones formales 12 años a 18 años	Periodo de las operaciones formales: la adolescencia	<p>La persona puede manjar problemas lógicos que contengan abstracciones. Se resuelven problemas proposicionales o hipotéticos. Los problemas matemáticos y científicos se resuelven en formas simbólicas.</p>

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

El juego para los niños es primordial, es la parte fundamental de su desarrollo en el cual el docente debe intervenir y buscar la manera que resulte más eficaz en el aprendizaje de sus

alumnos, en este caso se pretende que los alumnos por medio de este sean portadores de valores en los cuales se vea un ambiente favorecedor para con sus compañeros.

## **2.4 Marco teórico**

Una teoría es aquella explicación o algún hecho que se constituye de hipótesis, es decir, es una especulación en la que en ocasiones en la que se corrobora haciendo uso de investigaciones, experimentos, etcétera.

En lo que respecta al juego y a las teorías existentes en base al aprendizaje de los alumnos Karl Gross y la “teoría del juego Como Anticipación Funcional” en donde el juego es una anticipación a funciones necesarias en la vida adulta, a través de este el niño adquiere su desarrollo físico e intelectual, para este autor el juego es fundamental para el comportamiento social y satisface las necesidades del alumno.

Vigotsky con su teoría sociocultural se refiere a este como una actividad que permite socializar con su entorno y con las personas, además que permite adquirir nuevos roles. También se refiere como algo simbólico que permite aprender y reforzar conocimientos en la misma interacción. Este autor nos dice que los niños aprenden por medio de lo social a través de diferentes herramientas o instrumentos que apoyan esto, siendo el juego una de las principales herramientas.

J Piaget con su teoría psicogenética la cual se analizara más a fondo: esta teoría se basa en estudios del desarrollo intelectual, es decir la manera en que se adquieren las habilidades cognitivas, su aportación su aportación esencial es el diferenciar la manera en que piensan los niños a los adultos. Sus descubrimientos tienen un enfoque biológico y psicológico; según este autor los niños forman sus conocimientos a partir de la acción que el niño ejerce sobre el objeto de conocimiento en el aprendizaje.

Los niños necesitan un proceso para su desarrollo evolutivo; debe tener ciertas estructuras, esquemas, maduración de funciones, conocimientos y destrezas motrices o

hábitos. En el nivel primaria se trabajan con alumnos que se encuentran en las etapas preoperatorio, operaciones concretas, y formales; esto es de gran importancia

En base a lo anterior y a través de diversas teorías que aportan a la psicogenética el rol del juego en la educación ha adquirido una esencia indispensable en el aprendizaje de los niños. Aportando aspectos significativos a los problemas cotidianos que se identifican en el grupo como el control del grupo.

Las teorías analizadas son un sustento para la realización del tema de estudio; en esta investigación se hace una recopilación de los aspectos más significativos de cada una para dar un rol más amplio al uso de las actividades lúdicas en el aula.

## Capítulo 3 Estrategia metodológica

### 3.1 Método

Estudios de caso específicamente, se pretende demostrar tanto las características claves como el valor, el beneficio y la utilidad práctica del mismo, y la forma como éste ha logrado superar el debate generado alrededor del mismo, referente al no cumplimiento de los requisitos de fiabilidad y validez científica asociados a los métodos cuantitativos. “El método de estudio de caso los datos pueden ser obtenidos desde una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas; esto es, documentos, registros de archivos, entrevistas directas, observación directa, observación de los participantes e instalaciones u objetos físicos” (Chetty, 1996, p.178).

Por lo tanto la investigación acción proviene del autor Kurt Lewin y fue utilizado por primera vez en 1944. Describía una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los problemas sociales principales de entonces. Mediante la investigación – acción, Lewin argumentaba que se podía lograr en forma simultáneas avances teóricos y cambios sociales.

El método de investigación utilizado es la investigación básica o pura que tiene como finalidad de investigar sobre las actividades lúdicas para el fomento de valores, así mismo se acota que la metodología utilizada se encuentra enmarcada en la modalidad de investigación básica. El constructivismo social es “Un enfoque que trata sobre la forma en que el ser humano aprende a la luz de la situación social y la comunidad de quien aprende” (Vigostsky 1979, p.36)

El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de persona o lo que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad. (Sampieri 2010, p. 87)

El principal objetivo de esta investigación es conocer la manera en la que los docentes aplican actividades lúdicas para fomentar en los alumnos los valores y además sean inclusivos en el aula, tomando en cuenta la manera en como el alumno aprende y cuáles son sus intereses, basándose en las actitudes y los valores que practican y como impactan las actividades que el docente diseña.

### **3.2 Enfoque de investigación**

Enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de la estadística para instaurar con exactitud patrones de conducta en una población.

“Por otro lado el enfoque cualitativo por lo común se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis” (Grinnel, 1997, p. 66), muchas veces se basa en métodos donde se recopila información de las observaciones. Por lo general, las preguntas e hipótesis surgen como parte del proceso de investigación y esto es flexible, y se mueve entre los eventos y su interpretación entre las respuestas y el desarrollo de la teoría y el enfoque mixto la meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni cualitativa, si no utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales, representan “Un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y análisis de datos cualitativos y cuantitativos” (Sampieri, 2006, p.755).

El tipo de enfoque utilizado en la presente investigación es el enfoque cualitativo, el cual permitirá llevar a cabo el trabajo en base a los puntos que lo desenlosan, en dicha investigación se pretende llegar al fondo de una problemática presentada en un aula de clases de una escuela primaria con un grupo de cuarto año, esperando llegar a buenas conclusiones y posibles soluciones al caso.

### **3.3 Tipo de investigación**

En el presente trabajo la finalidad de la investigación será del tipo descriptivo explicativo. El tipo de investigación exploratorio se cumple para conocer el tema que se abordara, lo que nos permita “relacionarnos” con algo que hasta el momento no conocíamos con este tipo de investigación o bien se obtiene la información primera para continuar con una investigación más rigurosa, también se deja planteada y formulada una hipótesis y el Descriptivo se utiliza, tal como el nombre lo dice, para describir la realidad de situaciones, eventos, personas, grupos o comunidades que se estén abordando y que se pretendan analizar. El investigador debe definir su análisis y los procesos que involucrara el mismo, por otro lado la investigación explicativa no solo describe el problema o fenómeno observado sino que se acerca y busca explicar las causas que originaron la situación analizada. “En otras palabras, se pretende establecer las causas en distintos tipos de estudio, estableciendo conclusiones y explicaciones para enriquecer o esclarecer las teorías, reafirmando o no la tesis inicial” (Camila Siqueira, 2017, p. 29).

### **3.4 Técnicas e instrumentos de acopio de información de igual manera se instrumentaron los métodos**

El diario herramienta en el que se anotan, día con día, hechos que se han considerado importantes tanto en lo ocurrido en el centro del aula, como en la relación con algún alumno o alumnos (Cassanova M. A, 1997, p. 34), por otro lado, “La entrevista desde el punto de vista del método, es una forma específica de intervención social que tiene por objeto recolectar datos de una investigación” (sabido, 1992, p.78).

### **3.5 Población o muestra**

“La población se delimita como una característica común la cual se estudia y también da origen a datos de la investigación que se realiza (conjunto de todos los casos que conciertan con establecidas especificaciones” (Sampieri, Fernández Collado, Lucio 2010, p.45).

Tabla 3 Población y Muestra

Unidad de análisis	Población total	Muestra	Porcentaje %
Alumnos	116	26	15%
Maestros	7	5	100%
Padres de familia	25	5	100%

Subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de esta. (Sampieri, Fernández Collado, Lucio 2010, p. 49). La investigación se llevará a cabo en un grupo de 4° “A” en la escuela primaria “Pípila” además de la participación de Docentes.

### 3.6 Metodología de análisis

La metodología de análisis de ciclo reflexivo, los maestros irreflexivos pierden de vista el hecho en que dentro de su propia realidad se encuentran las soluciones a los problemas a los que se enfrentan, esperando respuestas ajenas cuando los maestros no se dan tiempo a reflexionar aceptan la teoría tácita, el maestro reflexivo la confronta a los hechos reales, es un sujeto que responde a un pensamiento real en su propia lógica, ordenando, racional y reflexivo, (Kenneth y Daniel recuperando a Dewey 1996, p.98).

La FODA es un acrónimo de fortalezas (factores críticos y positivos con los que se cuenta), oportunidades, (aspectos positivos que podemos aprovechar utilizando nuestras fortalezas), debilidades, (factores críticos negativos que se deben eliminar o reducir) y amenazas, (aspectos negativos externos que podrían obstaculizar el logro de nuestros objetivos). De igual manera una herramienta que permite atender un cuadro de la situación actual del objeto de estudio (persona, empresa u organización, etc.) permitiendo de esta manera obtener un diagnóstico preciso que permite, en función de ello, tomar decisiones acordes con los objetivos y políticas formulados.

La matriz permite una secuencia lógica, un continuum, hilvana cada elemento investigativo para que el tema/problema, objetivos, áreas conceptuales, categorías de análisis, análisis de los

datos, conclusiones y recomendaciones cuiden correlación y realmente den un aporte científico valioso, pertinente, viable en el campo educativo.

Los propósitos pueden tener múltiples funciones, pero básicamente se ha utilizado para comprender la pertinencia al diseñar propuestas de investigación cualitativa, garantizar la congruencia horizontal y vertical entre los elementos medulares de la investigación, construir y validar los instrumentos, y finalmente, diseñar una propuesta de investigación cualitativa (anteproyecto).

La matriz metodológica se ha transformado en una estrategia metodológica valiosa que permite al investigador plantear de forma general el proceso investigativo que va a emprender. Garantiza que cada uno de los elementos o la información que usará para la investigación, se correlacionen entre sí, es decir, que haya oportunidad horizontal y vertical entre los elementos medulares de la investigación cualitativa.

La triangulación de investigación metodológica puede clasificarse como simultánea o secuencial. La primera cuando se usan los métodos cualitativos y cuantitativos al mismo tiempo. El primer paso en la triangulación cuantitativa-cualitativa es determinar si el problema de investigación es principalmente cualitativo o cuantitativo.

## Capítulo 4 Evaluación y análisis de los resultados de los instrumentos aplicados

### 4.1 La evaluación

La evaluación ha ido adquiriendo mayor fuerza en los últimos años se considera como indispensable en el proceso de aprendizaje y enseñanza que sirven para mejorar los aprendizajes de los alumnos, no solo en la representación de un numero si no una fase donde están inmersas habilidades. Según (SEP, el plan y programa de estudios, 2011, p 31).

#### 4.1.1 Tipología de la evaluación

Los alumnos estudian para ser aprobados, así como los docentes enseñan para que los alumnos superen las evaluaciones, lo que tiene valor real en la enseñanza es lo que se evalúa de lo contrario nadie tiene en cuenta. (Cassanova M. A., 1997, p.02)

Es un trabajo riguroso, el cual el docente tiene como principal responsabilidad de llevar a cabo este proceso de enseñanza.

#### Esquema 1 Tipología de la evaluación.



La tabla anterior que da a conocer la tipología de la evaluación con vinculación a la evaluación que se utilizó la cual es formativa como se menciona en la propuesta.

Dentro de la evaluación los agentes que podemos encontrar:

**La heteroevaluación:** es la evaluación que el docente realiza de las producciones de un alumno o un grupo de alumnos.

**Autoevaluación:** se produce cuando el alumno evalúa su propio trabajo utilizando actitudes de responsabilidad.

**La coevaluación:** esta se da entre alumnos, ellos evalúan el trabajo de otros.

Los momentos de las diferentes evaluaciones varían de acuerdo a los fines que se quiere fortalecer, a las actividades a evaluar entre otras situaciones que se adecuen a las necesidades, el conocer lo anterior permite al docente reconocer los alcances de su intervención en dicho proceso pero además abrir las perspectivas hacia esta amplia fase incorporando nuevas técnicas o métodos para obtener más información para después clasificar aquella que es útil para la investigación.

#### 4.1.2 Evaluación cualitativa y cuantitativa

- **Evaluación cuantitativa:** representa el positivismo científico, sus datos son fruto de mediciones numéricas; se desarrolla en tres pasos:
  - 1) **La recogida de información:** como encuestas, entrevistas, cuestionarios, entre otros.
  - 2) **La valoración:** el análisis de los instrumentos a través de términos numéricos.
  - 3) **La toma de decisiones:** en base a los resultados se emiten juicios.
- **Evaluación cualitativa:** son datos que dan como resultados no del cuanto, si no del cómo, esta evaluación consiste en describir el hecho.

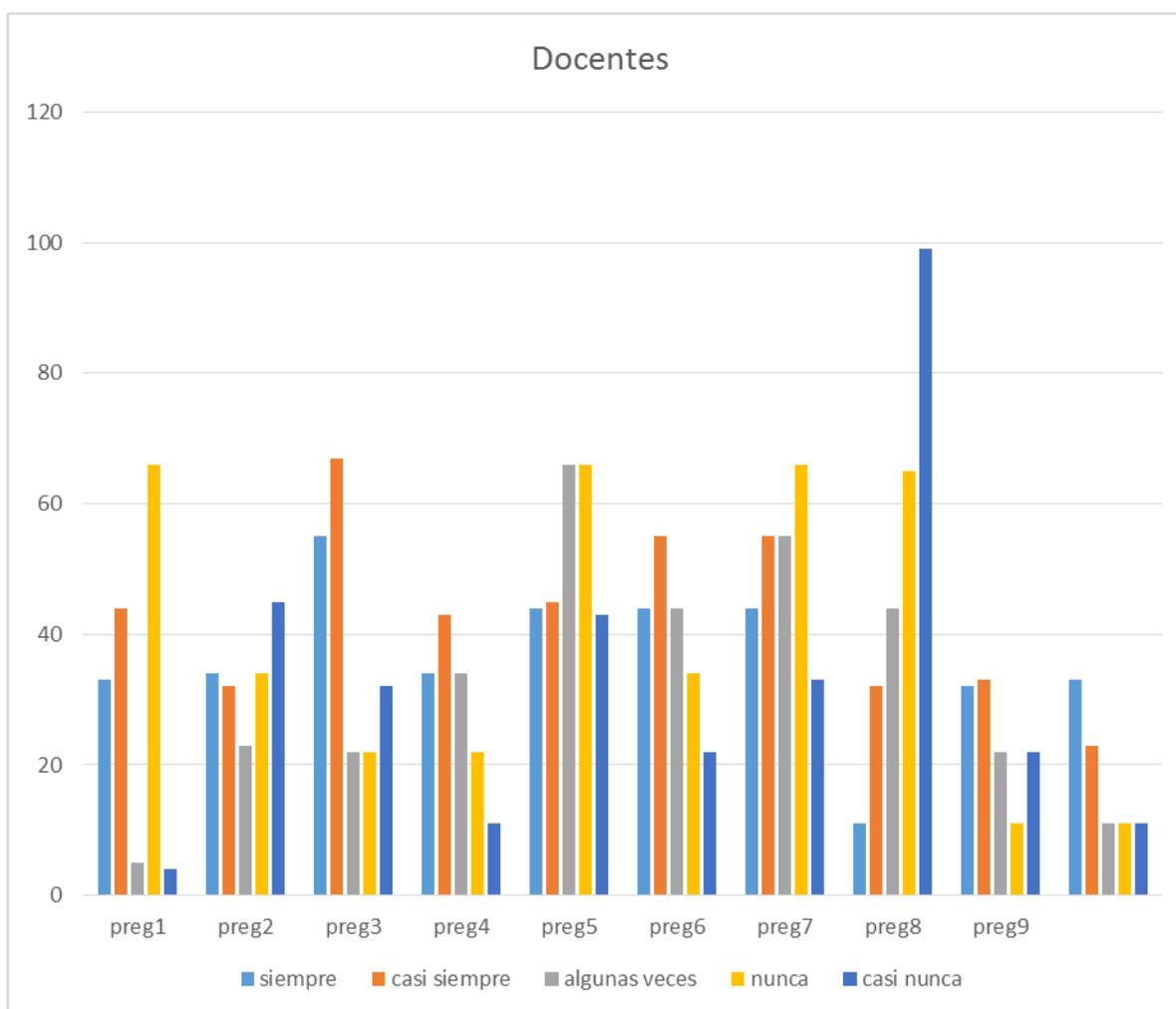
**Algunos ejemplos son:** la observación directa, fotografías, debates, diario de campo, entre otros.

## 4.2 Aplicación y análisis de resultados de los instrumentos.

### 4.2.1 Análisis del método FODA

A continuación, se presenta las encuestas aplicadas a alumnos, docentes y padres de familia y el análisis del mismo basándonos en el cuadro FODA. Así como también los resultados de las encuestas que fueron aplicadas de las cuales se realizaron a docentes, alumnos y padres de familia.

Gráfica 1. General docentes



Los docentes tienen una gran responsabilidad al atender alumnos con diferentes estilos de aprendizaje, culturas, y gustos, los alumnos al estar en un ambiente favorable y desarrollan mejor sus conocimientos, donde a continuación se darán a conocer las gráficas de los docentes

### Encuestas a docentes.

Es importante que el docente diseñe sus planeaciones basándose en el plan y programa de estudios vigente, esto ayuda a que el fin de la planeación sea significativo para lograr los aprendizajes esperados de los alumnos, tomando como habitual esta actividad.

Gráfica 2 Plan y programa

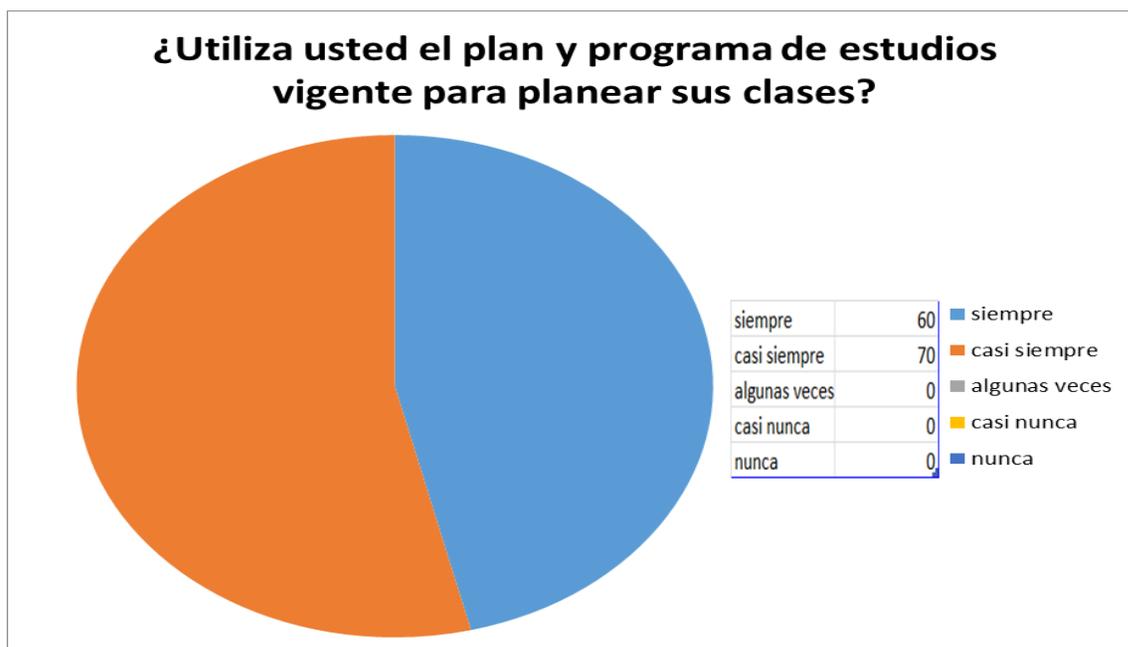


Tabla 4 Plan y programa

¿Utiliza usted el plan y programa de estudios vigente para planear sus clases?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
La plantilla docente de la institución realiza una planeación didáctica tomando como referencia el plan y programa de estudios.	La mayoría de los docentes encuestados conocen y toman en cuenta el plan y programa de estudios.	El 10% de los docentes mencionaron que la aplicación de la planeación no se realiza en torno a las actividades o aportaciones.	Debido al 10% de los docentes encuestados no se logra que los docentes tengan el interés por el plan y programa de estudio.

Es importante que el docente forme en el alumno un ser capaz de enfrentarse a diversas situaciones que se vayan presentando, el hacerles reflexionar con valores es importante ya que estos se están perdiendo cada vez más.

Gráfica 3 Valores perdidos

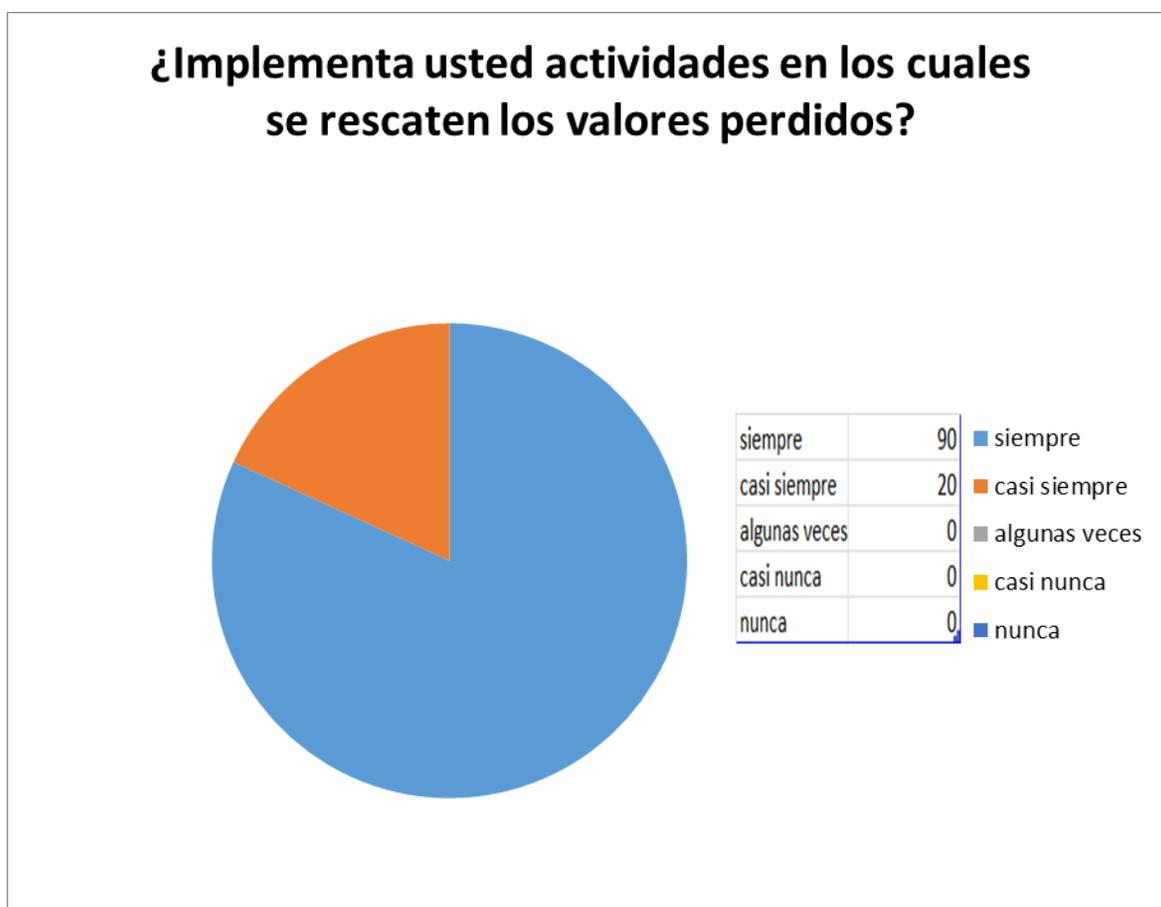
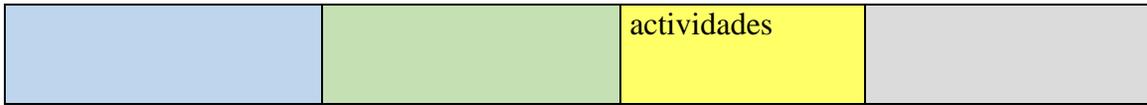


Tabla 5 Valores perdidos

¿Implementa usted actividades en las cuales se rescaten los valores perdidos?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
El 90% de los docentes encuestados si implementan actividades para favorecer los valores	Al menos los docentes reconocen que deben rescatar los valores de los alumnos	El 70% de los docentes no ponen mucha importancia a este tipo de	El alumno es el perjudicado al no fortalecer los valores con las actividades planteadas



Los docentes no creen muy importante las actividades lúdicas como estrategia para lograr en los alumnos la cooperación y la comunicación, pero un 35% de los docentes si creen que siempre hay que tener en cuenta este tipo de actividades para trabajar el conocimiento.

Gráfica 4 Actividades lúdicas

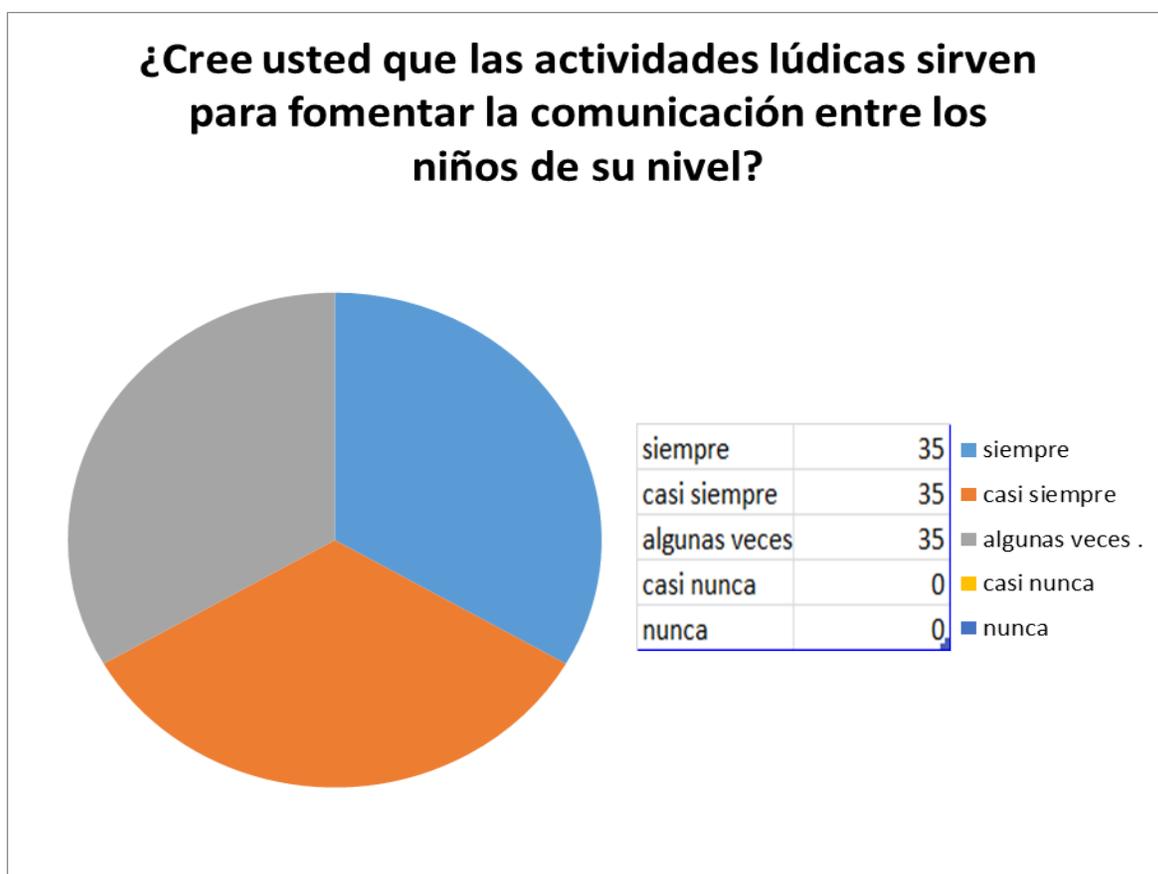


Tabla 6 Actividades lúdicas

¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los niños de su nivel?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
El 90% de los docentes encuestados creen que el juego es importante para algunas actividades de los	La mayoría de los docentes encuestados creen importante las actividades lúdicas para favorecer la	El 10% de los docentes no toman mucha importancia a este tipo de	Algunos de los docentes no motivan a sus alumnos con actividades lúdicas y eso afecta

alumnos	comunicación.	actividades	
---------	---------------	-------------	--

Las actividades lúdicas si contribuyen de una manera muy significativa ya que el alumno está interesado en las actividades aplicadas por el docente y de esta manera el alumno aprenderá de mejor manera, más divertido, más motivante e innovador.

Gráfica 5 Necesidades



Tabla 7 Necesidades

¿Piensa que las actividades lúdicas contribuyen a expandir las necesidades en el niño y la niña?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
El 25% de los docentes encuestados si contribuyen a que el alumnos satisfice sus necesidades en el aula.	El 25% de los docentes encuestados no dejan de lado esta forma de enseñar a sus alumnos	Los docentes encuestados no ponen mucho esmero en la implementación del juego en los	Los alumnos no son motivados por sus maestros para trabajar en el aula.

		alumnos	
--	--	---------	--

Al menos en algunas de las planeaciones del docente debería diseñar algunas actividades lúdicas para fomentar en los alumnos valores. Aunque los docentes encuestados no lo hacen deberían al menos una vez semanalmente para motivar al alumno.

Gráfica 6 Actividades lúdicas

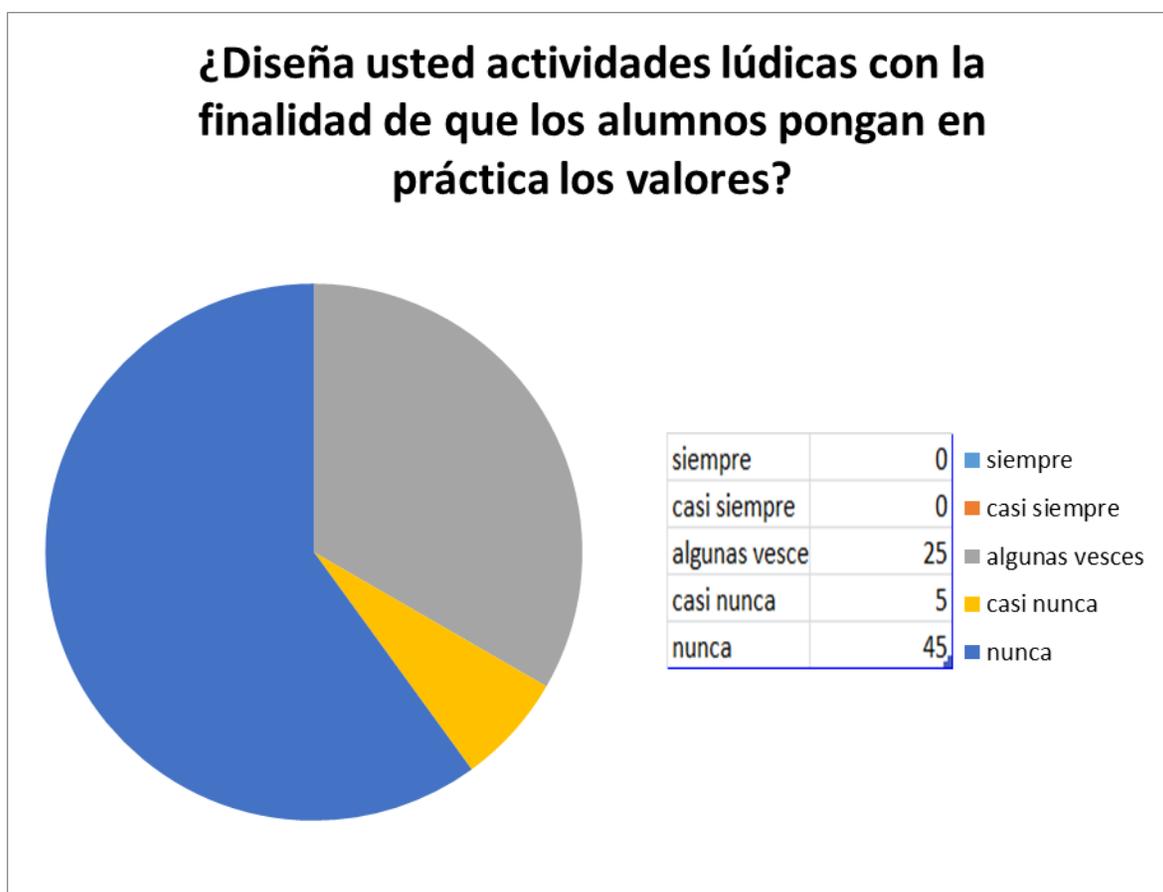


Tabla 8 Actividades lúdicas

¿Diseña usted actividades lúdicas con la finalidad de que los alumnos pongan en práctica los valores?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
El 30% de los docentes encuestados si diseñan actividades para practicar los valores y	El 25% de los estudiantes aplican estas actividades, pero creen que no necesariamente se	45% de los docentes que no aplican el juego como estrategia	Los alumnos a los que no les aplican este tipo de estrategias corren

la fortaleza	apliquen estas.		el riesgo.
--------------	-----------------	--	------------

En Formación Cívica y Ética se plantean aprendizajes con la finalidad de que el alumno sea un ciudadano capaz de enfrentar cualquier situación, y saber cómo hacerlo. El ciudadano que se espera formar con valores, cumpliendo con las competencias para la vida en este caso: para la convivencia, y la vida en sociedad.

Gráfica 7 Actividades para ser mejor ciudadanos

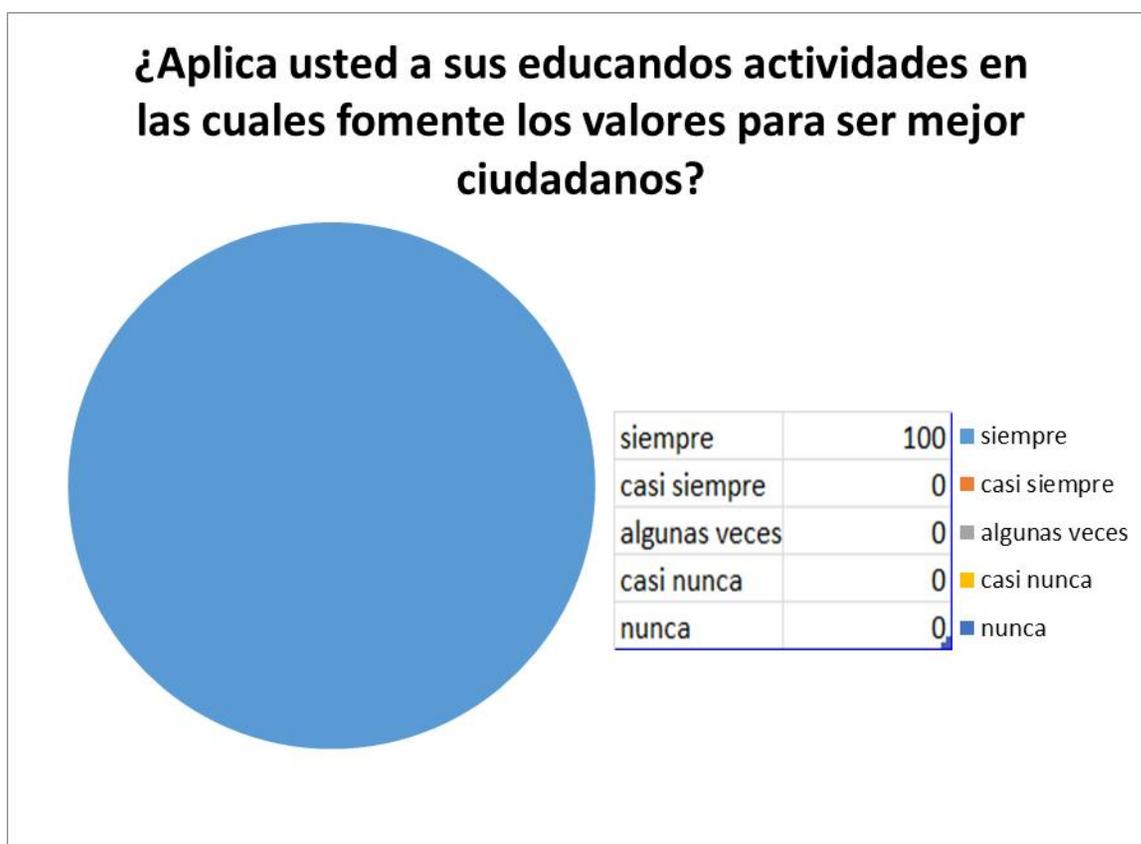


Tabla 9 Actividades para ser mejor ciudadanos

¿Aplica usted a sus educandos actividades en las cuales fomente los valores para ser mejor ciudadanos?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
El 100% de los docentes casi siempre aplica actividades en los alumnos para	Los docentes tienen la oportunidad de fomentar los valores en los alumnos de	En este punto no encontramos una gran debilidad ya que todos los docentes en alguna	En este apartado no se presenta una fuerte amenaza, ya que

fomentar los valores y ser mejor ciudadanos	acuerdo a situaciones del entorno social.	vez fomentan los valores en sus alumnos.	el 100% de los docentes aplica estrategias aunque no siempre con el juego.
---	---	--	--

El espacio donde se genera un agradable ambiente de aprendizaje ayuda no solo a la relación que se genera entre un estudiante y un docente, sino también la relación con los alumnos y el apoyo de los recursos que hacen posible un buen ambiente de aprendizaje para adquirir competencias y conocimientos.

Gráfica 8 Ambiente adecuado

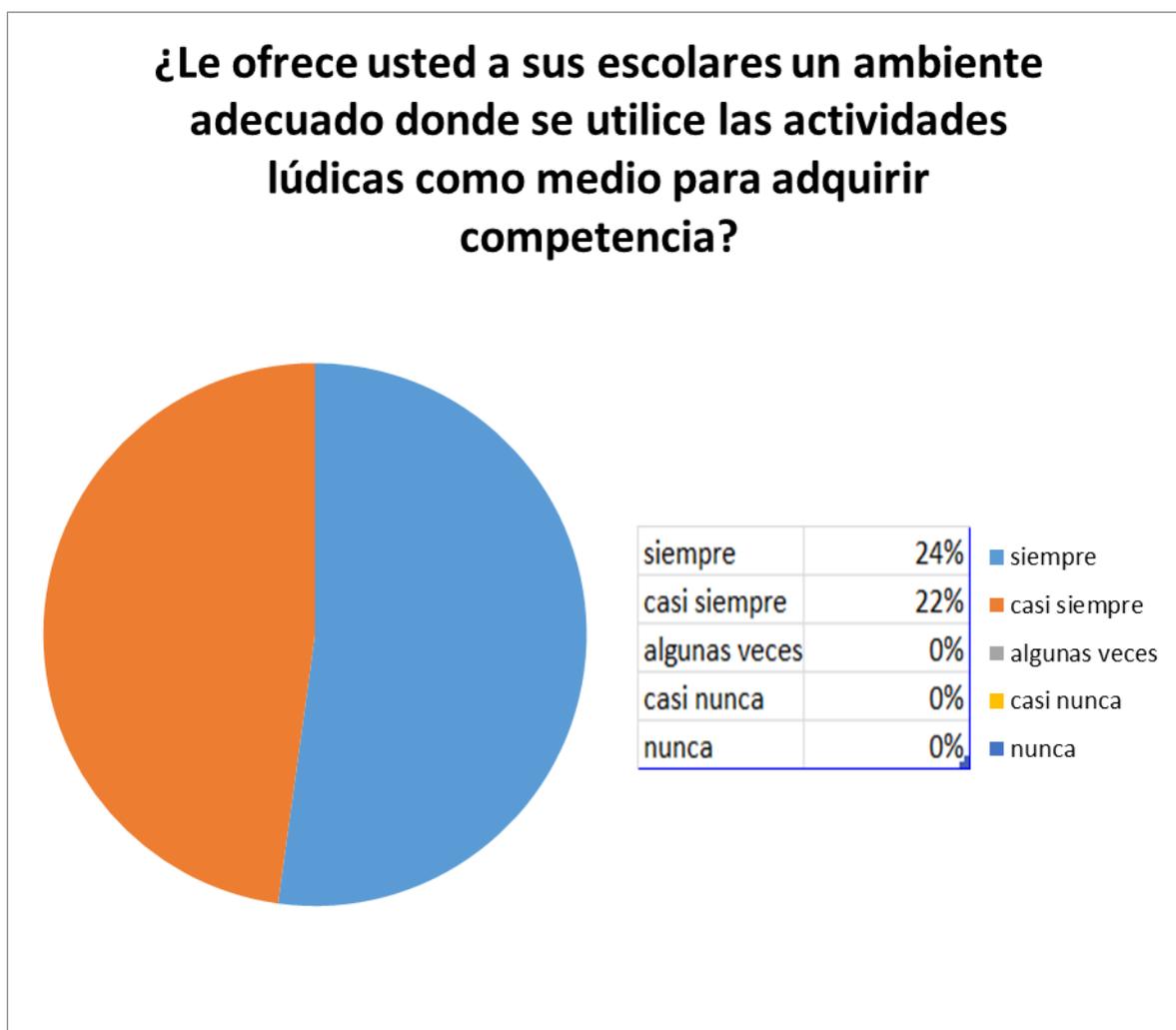


Tabla 10 Ambiente adecuado

¿Le ofrece usted a sus escolares un ambiente adecuado donde se utilice las actividades lúdicas como medio para adquirir competencia?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS

En alguna ocasión los docentes han hecho uso del juego en algunas secuencias didácticas en diferentes asignaturas.	En la escuela se apoya a los docentes con algunos materiales existentes y se está creando un inventario de diferentes asignaturas.	El uso del juego disminuye en la mayoría de los grados superiores, es más utilizado en los primeros años.	Los educadores no hacen uso del juego de manera constante ni en la mayoría de los grados, siendo que mencionaron que es útil.
--	--	---	---

El dialogo es un elemento importante para que los alumnos puedan intercambiar ideas e ir compartiendo conocimiento, el docente debe permitirle a los alumnos un conjunto de actividades relacionadas con el juego para despertar su interés y de esta manera permitirles el dialogo trabajando en conjunto.

Gráfica 9 Dialogo

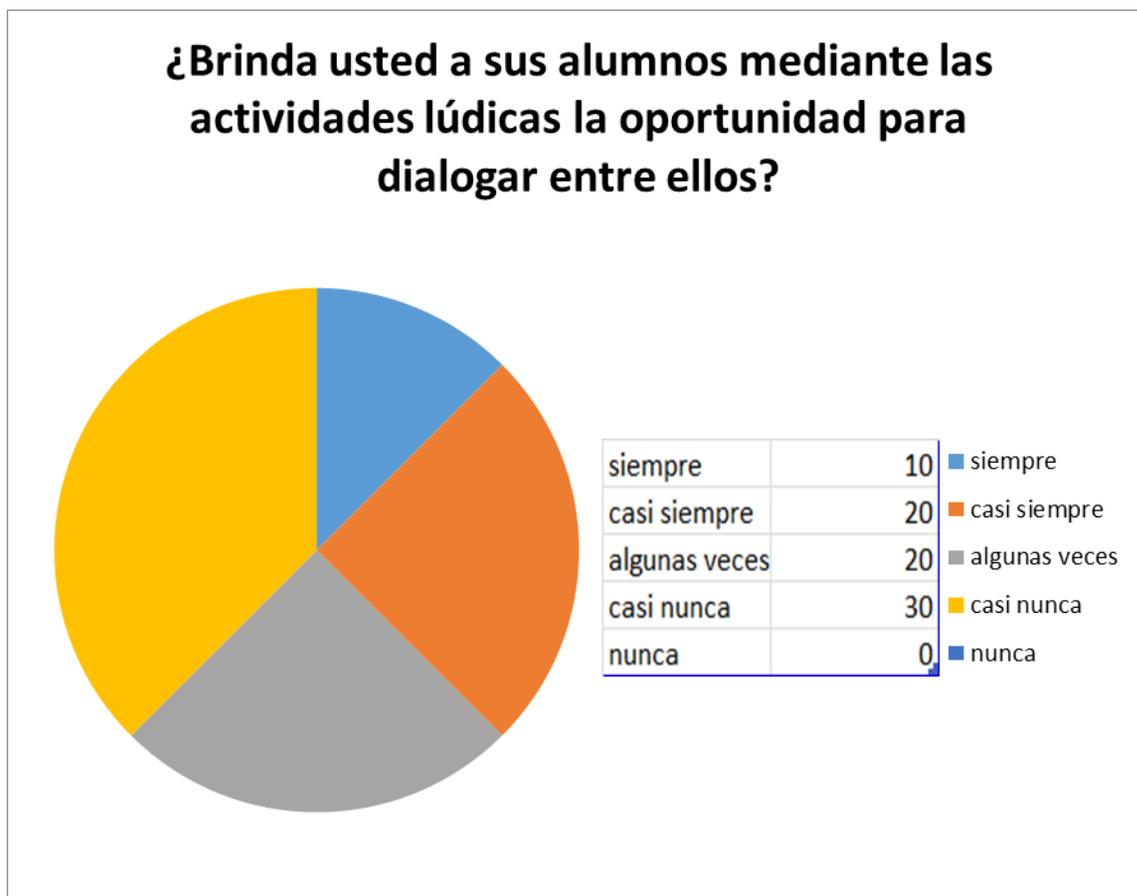


Tabla 11 Dialogo

¿Brinda usted a sus alumnos mediante las actividades lúdicas la oportunidad para dialogar entre ellos?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Los docentes creen que esto es importante para el desarrollo de comunicación de los	Tienen la oportunidad de brindar a sus educandos en cualquier tiempo no	Los docentes no han aplicado estos juegos y esto afecta el desarrollo de los	Los niños son los más perjudicados al no tener buena comunicación en

alumnos.	establecido juegos interactivos para favorecer el dialogo y la comunicación.	alumnos	el aula o bien buen ambiente de aprendizaje.
----------	--	---------	--

Los docentes no siempre toman en cuenta las actividades lúdicas para evaluación, más sin embargo también tienen un gran peso al trabajar con este tipo de actividades ya que es el momento en que el alumno trabaja y en mayor medida con más interés.

Gráfica 10 Formación de valores

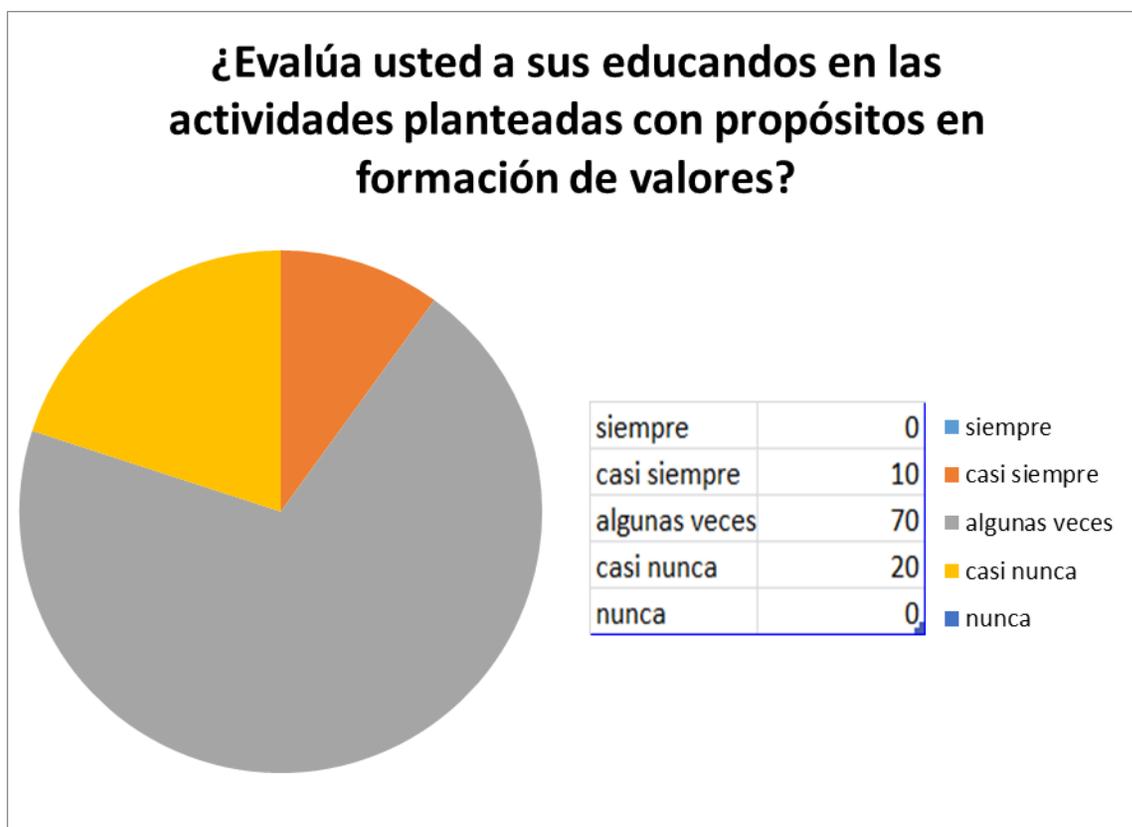
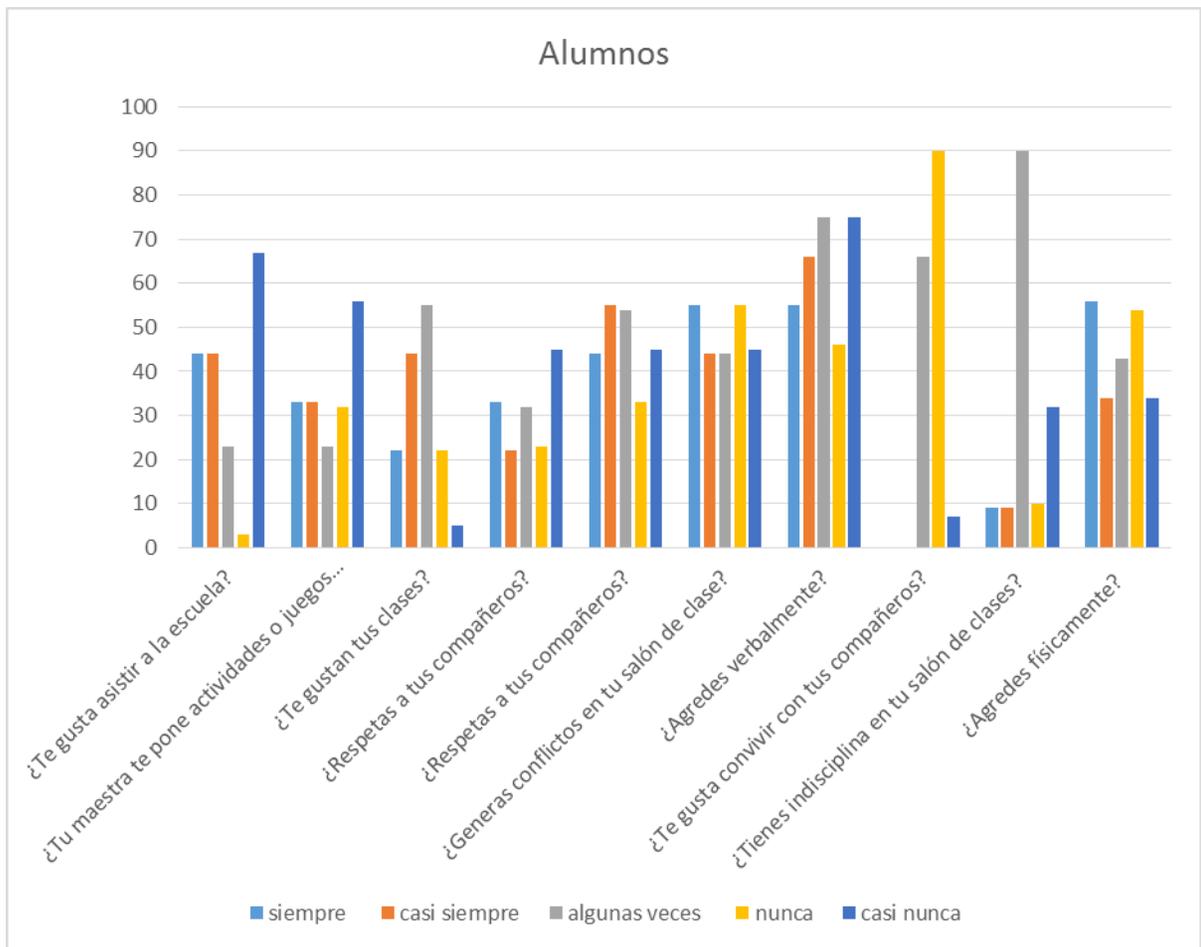


Tabla 12 Formación de valores

¿Evalúa usted a sus educandos en las actividades planteadas con propósitos en formación de valores?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Todos los docentes de la institución deben llevar a cabo una evaluación basada en evidencias congruentes, de acuerdo a las	La mayoría de los docentes hacen uso de diferentes documentos educativos, mismos que son de suma importancia tanto	Algunos docentes en determinadas actividades o circunstancias no hacen uso de las sugerencias de estos textos, si no	A pesar de la importancia asignada a la evaluación, esta no deja de ser superficial en ocasiones o no

exigencias por parte de la dirección.  Los maestros manejan registros rubricas o listas de cotejo.	para orientar el aprendizaje como para evaluarlo.	que guían la evaluación de acuerdo a otros criterios.	refleja el nivel de aprendizaje de los alumnos.
--	---	---	---

Gráfica 11 General de alumnos.



Es importante que en la escuela exista un ambiente favorable para el aprendizaje, los alumnos los docentes y los padres de familia deben atender las necesidades de los alumnos, el desarrollo de los niños en un contexto favorable permitirá que las clases y las relaciones entre los agentes sean para siempre mejorar en las dificultades presentadas esperando llegar a un mismo fin.

## Encuestas para el alumno

En base a los resultados obtenidos podemos darnos cuenta que a la mayor parte del grupo de cuarto grado les gusta asistir a la escuela, esto nos dice que el ambiente de aprendizaje es favorable para los niños, también debemos tomar en cuenta que la principal herramienta para que el niño aprenda es esta.

Gráfica 12 Gusto por la escuela

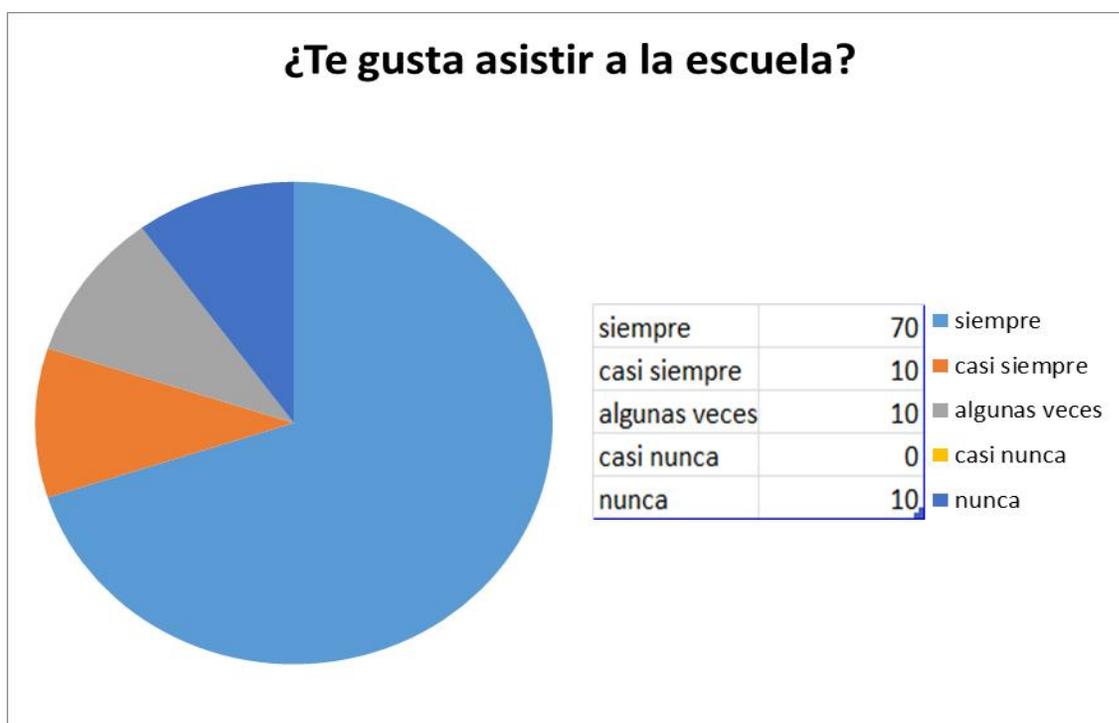


Tabla 13 Gusto por la escuela

¿Te gusta asistir a la escuela?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
La mayoría de los alumnos respondieron que les gusta asistir a escuela esto es un gran punto para que los alumnos aprendan.	Los alumnos que regularmente asisten a clases tienen ventaja para adquirir conocimientos en el aula.	Algunos de los alumnos que respondieron que a veces les gusta asistir a la escuela porque a veces se	Al no asistir los alumnos a la escuela pierden el rol de aprendizaje que se lleva al ritmo de sus

		aburren de ella.	compañeros.
--	--	------------------	-------------

El docente tiene como responsabilidad de diseñar sus planes de trabajo, de acuerdo a las características que los alumnos tienen, también en base a sus necesidades, esta es una gran debilidad, ya que el docente no siempre realiza sus planes de trabajo o bien no se cumplen.

Gráfica 13 Juegos



Tabla 14 Juegos

¿Tu maestra te pone actividades o juegos divertidos?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
El juego es una herramienta indispensable en la asignatura de formación cívica y ética se procura que en la mayoría de las clases de formación cívica y ética haya por lo menos un juego que	El mismo libro de formación cívica y ética fundamenta el uso del juego en diferentes temas que se vayan a abordar, así los alumnos se divierten aprendiendo.	En ocasiones no se utiliza ningún juego en la clase debido a los tiempos en el aula.	En cuanto a la organización de la escuela que impide la ejecución de los juegos diseñados sería necesario incluir el juego en otras materias.

permita la participación de los alumnos.			
--	--	--	--

Los alumnos encuestados respondieron que en su mayoría que algunas veces les gustan sus clases, ya que considero no son muy dinámicas o no se acoplan al modo de aprendizaje de ellos. Es importante que los alumnos se sientan motivados y una herramienta muy son las actividades lúdicas.

Gráfica 14 Te gustan tus clases

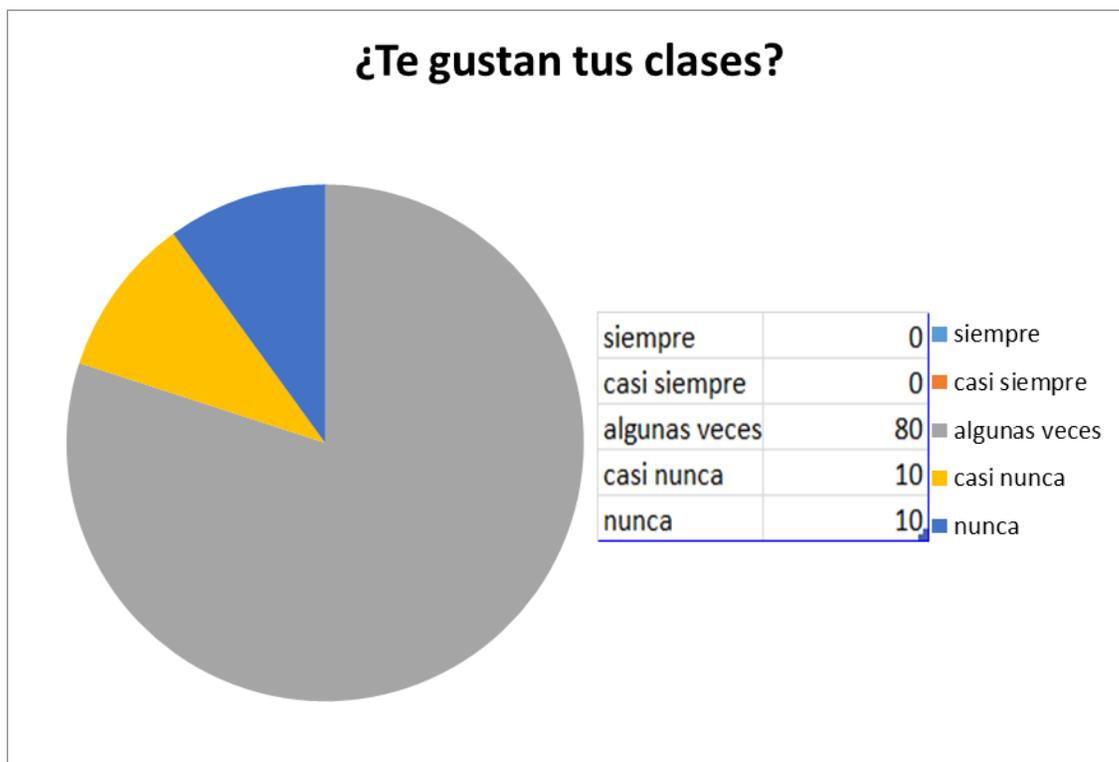


Tabla 15 Te gustan tus clases

¿Te gustan tus clases?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
A los alumnos de esta escuela les gustan sus clase que reciben además les gusta que en sus clases incluyan juegos lúdicos	En las prácticas desarrolladas por la maestra practicante se lleva a cabo el uso de algunos juegos, para que se involucren en estas actividades.	No todas las clases son del agrado de los alumnos y es necesario identificar los aspectos para fortalecer la aceptación o el	En las clases que no les agradan a sus compañeros, no rendirían en su desarrollo ya que al no tener un gusto por estas no podrán

		gusto por ellas.	desarrollarse favorablemente.
--	--	------------------	-------------------------------

^^

Es de mal gusto saber que los alumnos en un salón de clase no se respetan o tienen un comportamiento inadecuado en el aula, por ello las actividades lúdicas ayudaran al docente a diseñar estrategias en las que pueda integrar valores para la reflexión de sus alumnos.

Gráfica 15 Respeto



Tabla 16 Respeto

¿Respetas a tus compañeros?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Los alumnos contestaron que si respetan a sus compañeros, bueno algunos de ellos, esto es una gran ventaja ya que se genera un mejor ambiente de	Los docentes tienen la oportunidad de planificar actividades para reforzar la convivencia en el aula, con los alumnos que respondieron que casi nunca respetan a	Una de las debilidades encontradas es que el 20% de los alumnos respondieron que no respetan a sus compañeros o bien	Los docentes tienen una fuerte amenaza en cuanto a la manera de comportarse sus alumnos.

convivencia.	sus compañeros	que casi nunca.	
--------------	----------------	-----------------	--

Los niños en su mayoría respondieron que casi siempre generan conflictos en su salón de clase, esto lleva al docente a intervenir de una manera inmediata en su aula de clase diseñando estrategias que hagan que sus educandos cambien sus actitudes o maneras de pensamiento para generar un buen ambiente para aprender a convivir.

Gráfica 16 Conflictos en el salón

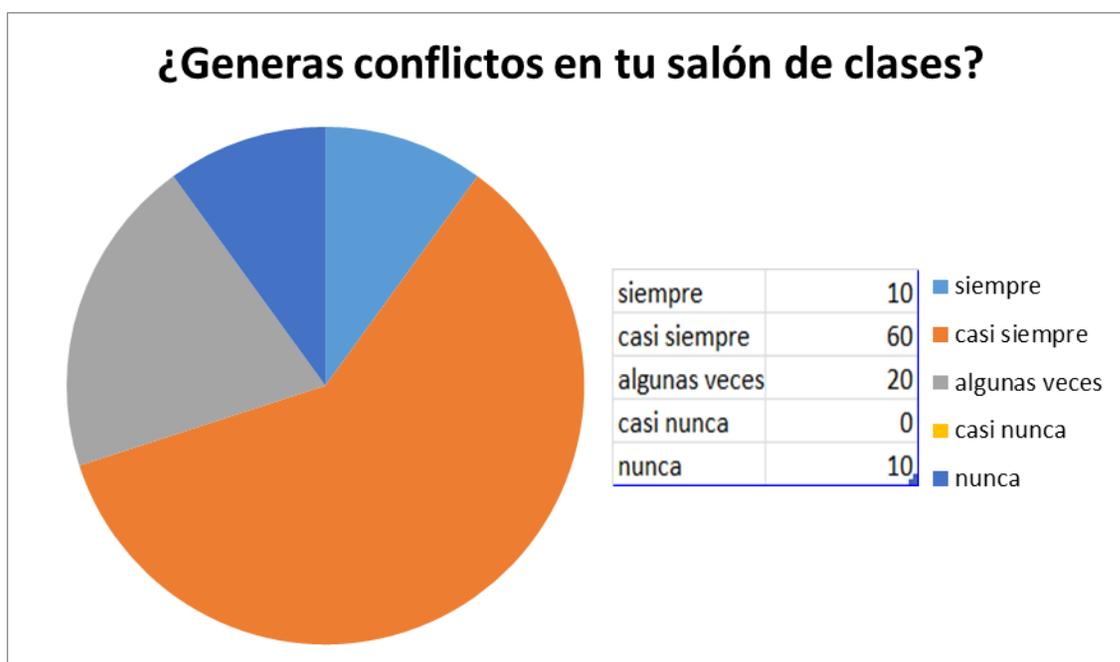


Tabla 17 Conflictos en el salón

¿Generas conflictos en tu salón de clases?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
De los alumnos en su mayoría casi siempre generan conflictos los alumnos pero ya es una gran ventaja que los alumnos no siempre lo hagan aún se tiene la posibilidad de que los alumnos	Una de las oportunidades que se nos presentan de acuerdo a los resultados obtenidos de los alumnos es que al menos el 10 % de los alumnos nunca generan conflictos en	Una de las debilidades más encontrada en esta encuesta, es que los alumnos son problemáticos y la mayoría de ellos es por el lugar donde	Una amenaza realmente importante es que los alumnos mas tranquilos, se puedan volver igual que sus compañeros en cuanto a la mala

logren recapacitar sobre su mala conducta en el aula.	el aula y esto ayuda a que los alumnos se contagien de las buenas conductas al reunirlos en equipos.	viven por ejemplo en la zona urbana más cercana donde las culturas son distintas a estas.	conducta, es por ello que debemos hacerlos reflexionar.
---	--	---	---

La mala costumbre de hacer uso de palabras inadecuadas en la escuela, refleja la educación que el niño recibe en casa o bien el contexto en el que este se encuentra.

Gráfica 17 Agredes verbalmente

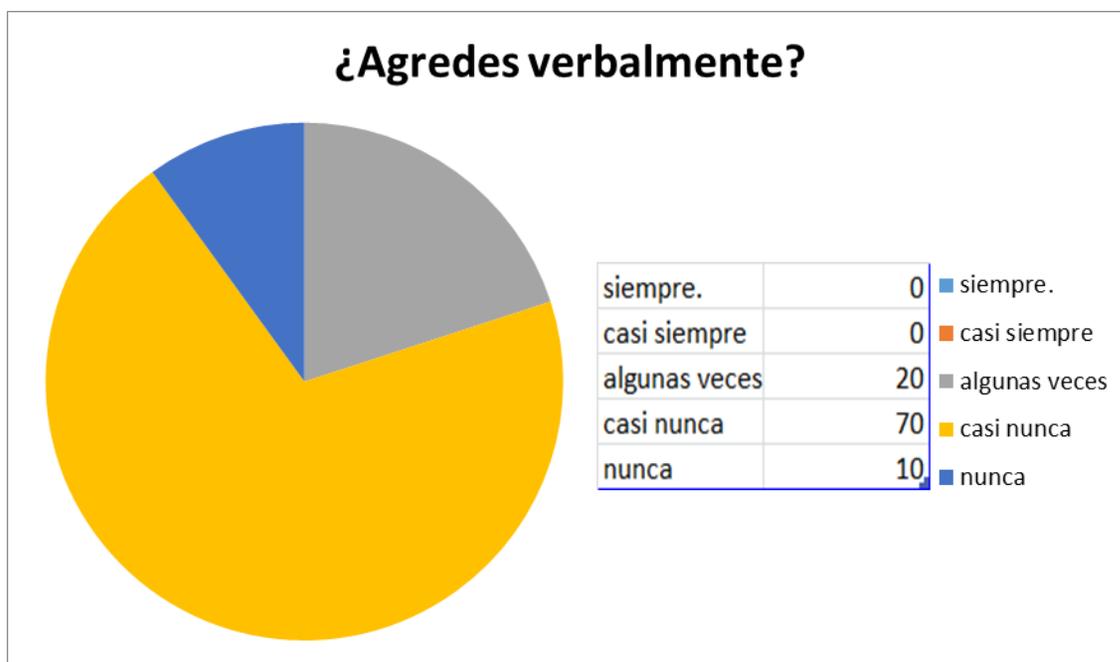


Tabla 18 Agredes verbalmente

¿Agredes verbalmente?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Una de las fortalezas muy importantes es que los alumnos en su mayoría no agreden verbalmente a sus compañeros, esto nos dice que este tipo de violencia no se presenta en el aula.	El docente tiene la oportunidad de partir de ahí para hacer reflexionar a los alumnos y motivarlos a seguir así, también en la manera de comunicarse con los demás sin integrar palabras inadecuadas.	Ese 20% de alumnos encuestados que respondieron que algunas veces han agredido verbalmente a sus compañeros son los mismos que vienen de la ciudad de Matehuala donde la cultura es distinta a	El 70% de los alumnos encuestados respondieron que casi nunca han agredido verbalmente al menos más de una vez lo han hecho, y el docente en ello tiene que

		este contexto.	trabajar para que no vuelvan a repetir esta situación.
--	--	----------------	--

La indisciplina es un caso muy común que encontramos en todos lados, aunque en unos más marcados que en otros, en un aula de clase se generan miles de situaciones que el docente tiene la capacidad de resolver.

Gráfica 18 Indisciplina en el salón



Tabla 19 Indisciplina en el salón

¿Tienes indisciplina en tu salón de clases?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Algunas de las fortalezas con las que podemos contar según las respuestas dadas es que los alumnos saben reconocer cuando se comportan de manera no apropiada y en ellos podemos invitarlos a reflexionar para	Con las respuestas dadas en la encuesta se pretende que los alumnos que respondieron que tienen indisciplina en el aula, se fomenten los valores por medio de estrategias diseñadas para	Las debilidades a las que nos enfrentamos principalmente es que los alumnos en su mayoría tienen indisciplina y es mayormente difícil que todos puedan reflexionar de la	Podemos enfrentar que los alumnos que se comportan de manera más adecuada, se contagien de estas faltas de disciplina en el aula.

moderar su conducta.	trabajar con los alumnos.	misma manera.	
----------------------	---------------------------	---------------	--

Los alumnos

Las agresiones físicas que se generan en las aulas de clase son un punto muy importante y delicado, ya que esto es un abuso mayor hacia los mismos compañeros del aula, el fomento de valores ayuda al docente y al alumno a regular estos tipos de violencias al hacer al alumno reflexionar sobre su disciplina.

Gráfica 19 Agredes físicamente

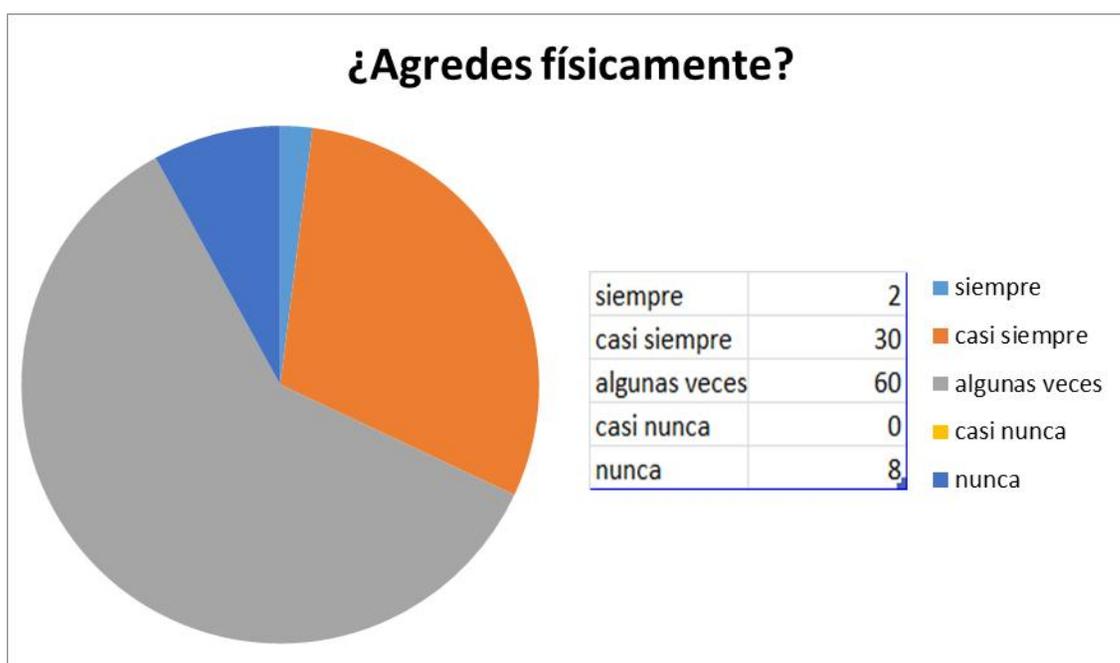
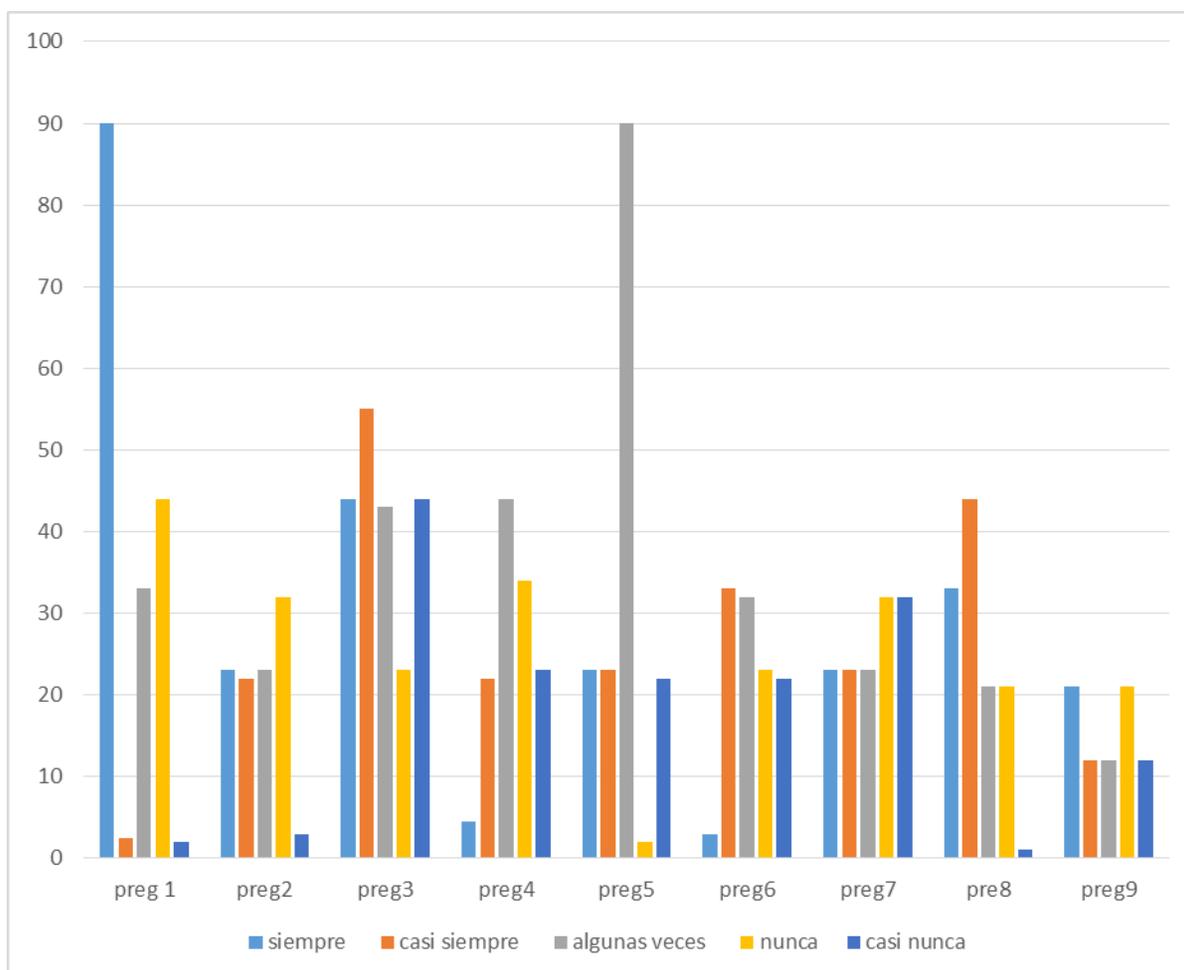


Tabla 20 Agredes físicamente

¿Agredes físicamente?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS

<p>Una de las principales fortalezas es que los alumnos respondieron con sinceridad ante esta pregunta tan difícil de responder, el docente sabe que gravedad existe en el aula.</p>	<p>Una de las mejores oportunidades que se tienen al conocer los resultados de los alumnos es conocemos que el número de alumnos que agreden físicamente es alto y de esta manera trabajar en ello.</p>	<p>Una de las debilidades encontradas principalmente es que la mayor parte del grupo si agreden a sus compañeros de manera física y esto tiene gravedad ya que pueden surgir accidentes que pongan en riesgo su bienestar físico y psicológico.</p>	<p>Los docentes deben estar alertas ante estas situaciones y pedir apoyo a especialistas en caso de no poder solucionar dicho problema.</p>
--	---	---	---

Gráfica 20 General padre de familia



Los padres de familia toman un papel muy importante en la educación de sus hijos, muchas veces los padres de familia piensan que los responsables en la educación de sus hijos son sus maestros, de tal manera no se integran en el avance académico de sus hijos, por ello el docente debe hacer lo posible para que los padres de familia recapaciten sobre la importancia y responsabilidad que tienen con sus hijos en su formación.

Encuestas para padres de familia.

Los padres de familia siempre dejan a sus hijos jugar después de cumplir con sus tareas esto les permitirá respetar las reglas que existen en cada uno de sus hogares.

Gráfica 21 Juego en casa

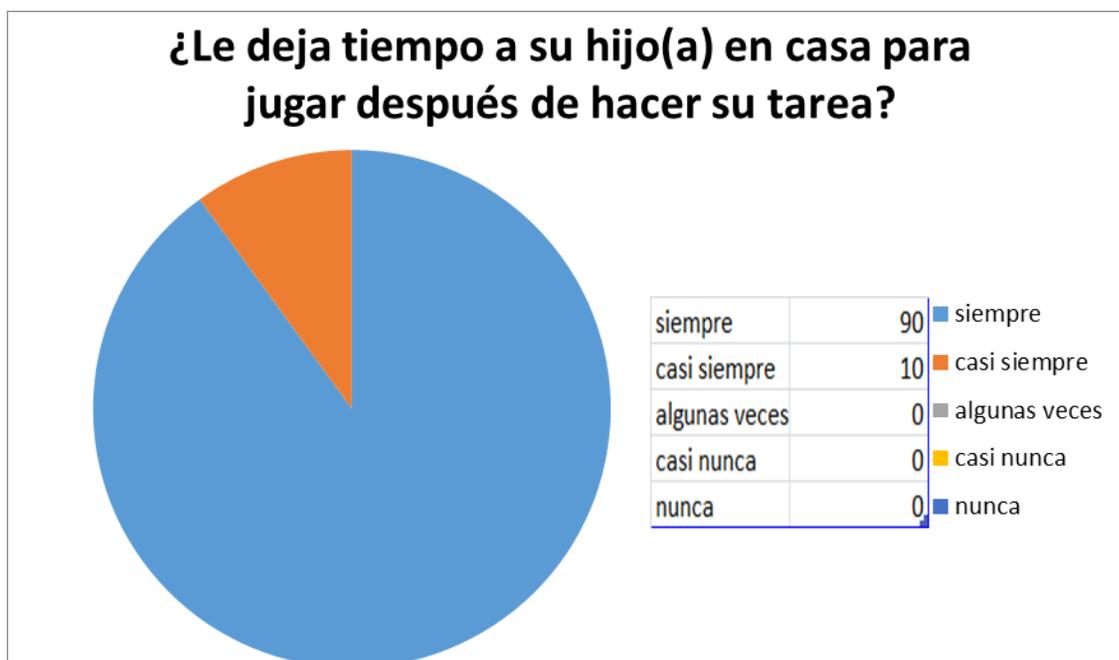


Tabla 21 Juego en casa

¿Le deja tiempo a su hijo(a) en casa para jugar después de hacer su tarea?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Los padres de familia respondieron la mayor parte que si dejan a sus hijos jugar después de hacer tarea, esto beneficia al alumno ya que primordialmente cumple sus obligaciones y luego pasa un rato libre.	En este apartado una oportunidad que tenemos es que los padres de familia reconocen que ponen reglas en su hogar y el 10% de los padres no ponen esto en casa.	Cabe mencionar que una debilidad es que los padres de familia que respondieron que casi siempre lo hacen, no se ven muy convencidos que les interese que sus hijos cumplan	Este 10% presenta una amenaza ya que los alumnos son más liberales y a veces no cumplen con sus tareas.

		primero sus tareas.	
--	--	---------------------	--

Es importante que los padres de familia se integren en las actividades de sus hijos, esto permite que el alumno esté más apoyado y de igual manera el alumno sienta dicho apoyo como fortalecimiento.

Gráfica 22 Tareas escolares



Tabla 22 Tareas escolares

¿Supervisa el cumplimiento de tareas escolares de sus hijos e hijas?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
La mayoría de los padres de familia si están al pendiente de sus hijos en cuanto su educación	Los padres de familia que respondieron que casi siempre, el docente tiene la oportunidad de hacerles ver la importancia que tiene estar al pendiente de las tareas de sus hijos.	En este apartado no existe gran relevancia ya que todos los padres de familia respondieron que al menos algunas veces supervisan a sus hijos en el cumplimiento de tareas.	Solo como amenaza seria que los padres que respondieron que algunas veces supervisan el cumplimiento de sus hijos puedan dejar de hacerlo y esto les afecte a los niños.

El mayor número de padres de familia apoya a sus hijos en sus tareas extraescolares, esto ayuda de una manera significativa al niño ya que esto quiere decir que estos padres de familia son responsables con sus hijos y están al pendiente de su desarrollo académico.

Gráfica 23 Apoyo a sus hijos

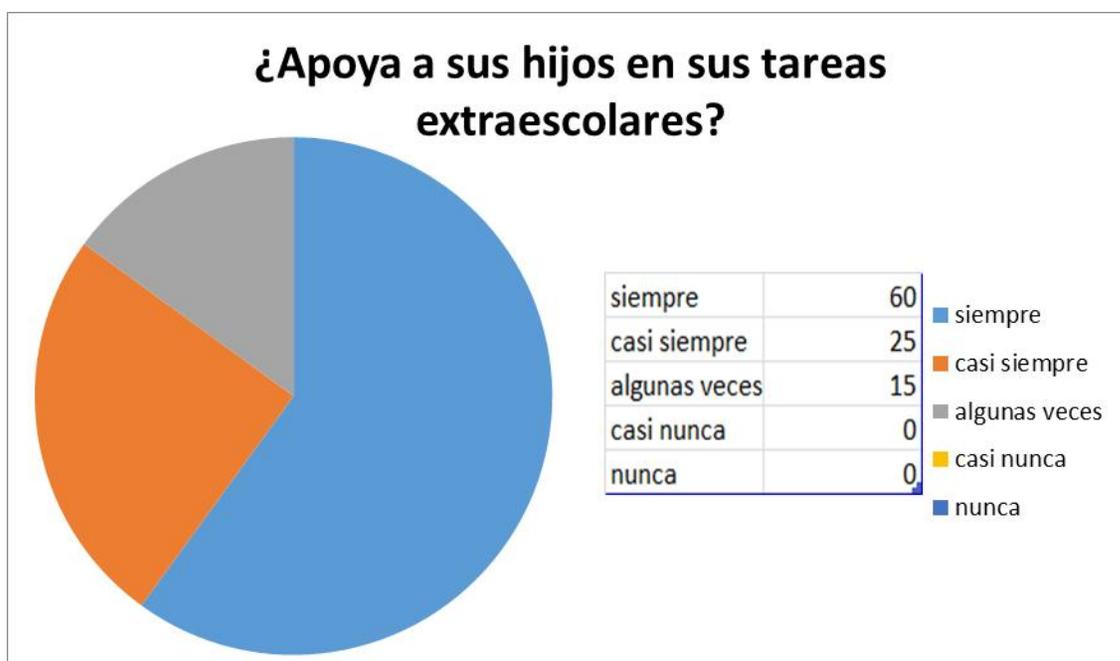


Tabla 23 Apoyo a sus hijos

¿Apoya a sus hijos en sus tareas extraescolares?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
La mayoría de los padres de familia si están al pendiente de sus hijos en cuanto a sus tareas extraescolares y si los apoyan en las que no dominan sus hijos.	Los padres de familia que respondieron que casi siempre, el docente tiene la oportunidad de hacerles ver la importancia que tiene estar al pendiente de las tareas extraescolares de sus hijos y de esa manera exista más	En este apartado no existe gran relevancia ya que todos los padres de familia respondieron que apoyan a sus hijos.	Solo como amenaza seria que los padres de familia dejaran de apoyar a sus hijos en las tareas extraescolares.

	comunicación de padre e hijo.		
--	----------------------------------	--	--

Los padres encuestados respondieron que siempre asisten a las reuniones programadas, es importante ya que en esta institución se tiene un buen concepto de responsabilidad y apoyo por parte de los padres de familia.

Gráfica 24 Reuniones



Tabla 24 Reuniones

¿Asiste a las reuniones programadas por el docente?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Una de las principales fortalezas es que los padres de familia que asisten a las reuniones que organiza el docente para estar al pendiente del desarrollo que lleva su hijo (a), también ayuda a que los alumnos se sientan más apoyados	El docente tiene la oportunidad de conocer los padres de familia que no son responsables en cuanto el cumplimiento a las reuniones que el docente organiza para llevar acuerdos y lograr que el aprendizaje de los	La debilidad encontrada es que la mayoría de los padres de familia han asistido a las reuniones programadas por el docente, aunque no con frecuencia.	Los alumnos corren el riesgo de que los padres de familia no estén al pendiente de su formación ya que no son continuos en las reuniones.

por sus padres.	alumnos sea más beneficiario.		
-----------------	-------------------------------	--	--

Es importante que los padres de familia se integren en las actividades de sus hijos, además es importante que la relación que exista entre docentes y padres de familia para cumplir para que la comunicación se utilice como medio para apoyar al estudiante en su proceso de aprendizaje.

Gráfica 25 La escuela primaria

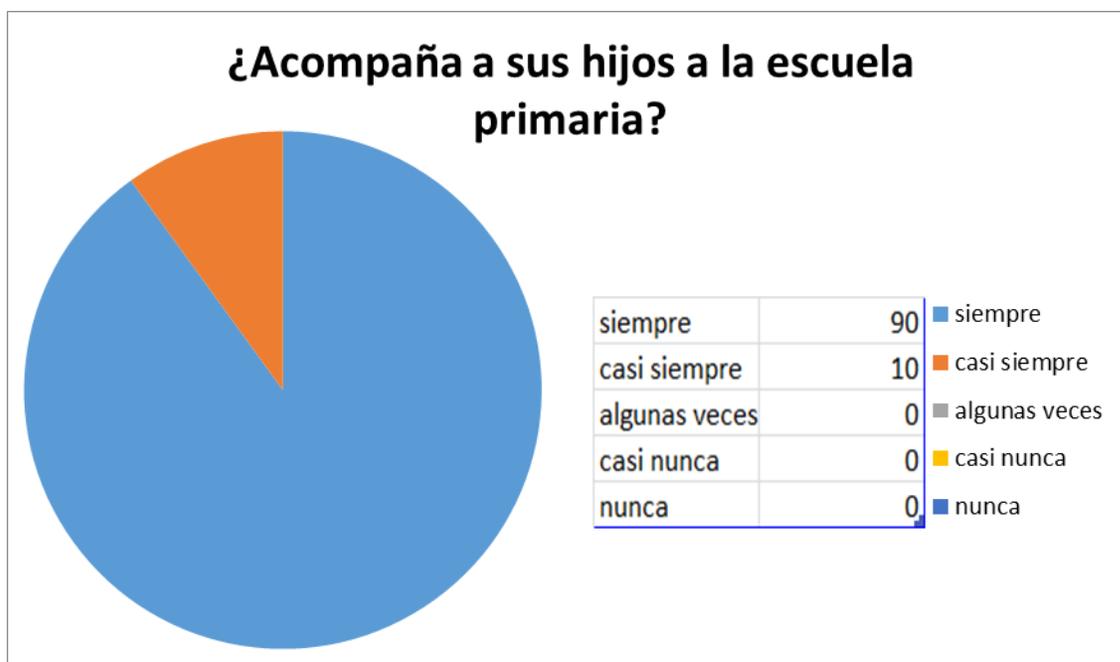


Tabla 25 La escuela primaria

¿Acompaña a sus hijos a la escuela primaria?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Una de las fortalezas es que los padres de familia en su mayoría como 90%, acompañan diariamente a sus hijos a la escuela.	Una de las oportunidades es que al asistir los padres de familia aunque sea al momento de salida de sus hijos, el docente tiene la oportunidad de resolver algún problema en ese momento que vea al padre de familia.	No se ven tan enmarcadas las debilidades en este apartado, pero cabe destacar que no asisten al salón de clase si no a la puerta de la escuela cuando van por sus hijos.	Solo sería como amenaza que los padres de familia dejaran de asistir por sus hijos a la escuela y el docente no pueda comunicarse con él.

La actitud que poseen los docentes, los padres de familia y los alumnos es de gran importancia, ya que es la principal característica para que el ambiente de aprendizaje sea más significativo para enseñar y aprender.

Gráfica 26 Actitud en la escuela

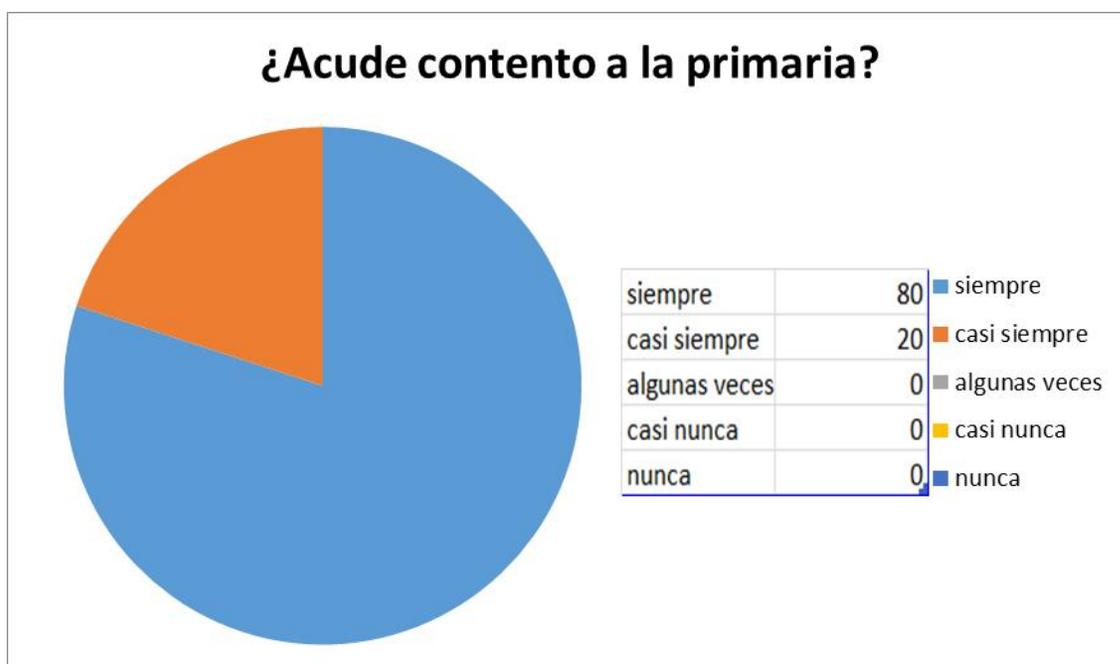


Tabla 26 Actitud en la escuela

¿Acude contento a la primaria?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
En este apartado una fortaleza importante es que la mayor parte de los padres encuestados siempre ven a su hijo que acude contento a la escuela primaria.	El docente debe aprovechar que los alumnos van con muchas ganas de trabajar y de esta manera lograr que aprendan de una manera significativa.	No se ven muy enmarcada las debilidades en este apartado ya que la mayoría de los encuestados respondieron de una manera positiva.	Solo los que respondieron que casi siempre podría ser una amenaza ya que no siempre van con actitud a la escuela primaria y esto influye en su aprendizaje.

Los ambientes de aprendizaje son una parte fundamental para lograr los aprendizajes esperados en los alumnos, de esta manera el docente tiene como tarea generar en el aula un ambiente favorecedor para aprender de manera innovadora y de esta manera el estudiante cumplirá con sus responsabilidades y tareas.

Gráfica 27 Interés en sus tareas



Tabla 27 Interés en sus tareas

¿Su hijo (a) muestra interés a sus tareas?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Una fortaleza es que poco número de estudiantes no les favorece o tienen interés en sus tareas, la mayoría de ellos si les favorecen.	El docente tiene la oportunidad de conocer qué tipo de actividades extraescolares puede pedir a los alumnos ya que no todas las actividades.	Una de las debilidades por parte del docente es que no diseña tareas en las cuales el alumno muestre más interés por realizarlas.	Los alumnos corren el riesgo de bajar sus calificaciones al no cumplir con sus tareas por no tener el gusto o la intención de realizarlas.

La relación de padre e hijo es muy importante para la comunicación, ya que el padre de familia también debe incluir en la educación de sus hijos tareas de casa, para que de esta manera el niño valla formándose desde su casa creando en el la responsabilidad desde niños.

Gráfica 28 Actividades con su hijo

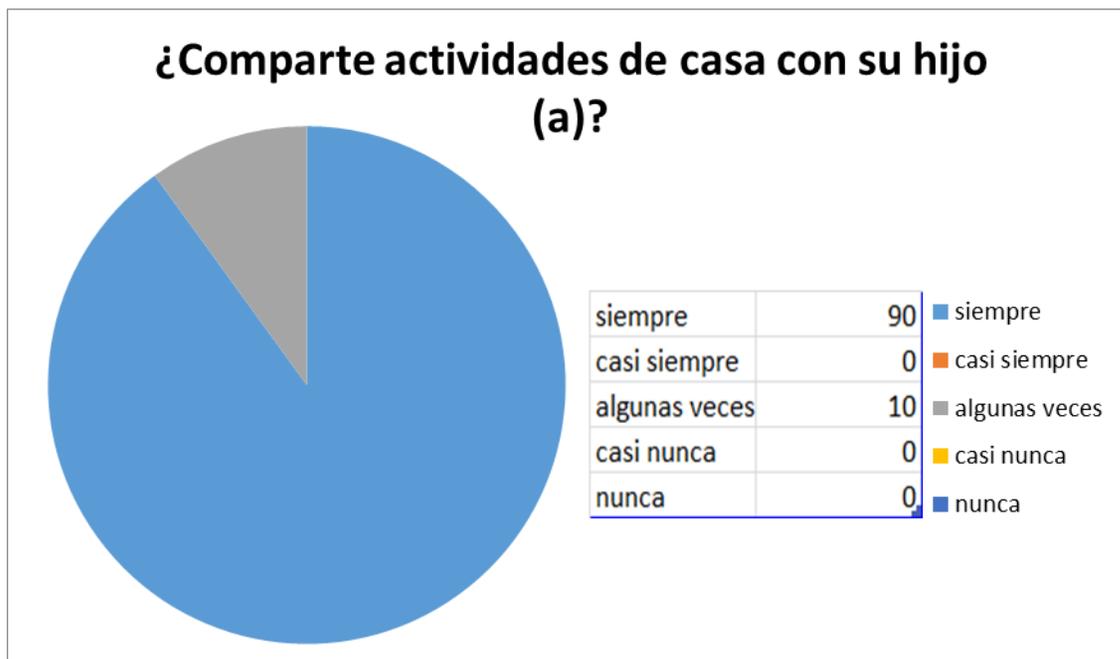


Tabla 28 Actividades con su hijo

¿Comparte actividades de casa con su hijo (a)?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Es importante que los padres de familia compartan actividades con sus hijos para que se hagan más responsables además de tener una mejor relación con ellos y compartir tiempo juntos.	Una buena oportunidad que se tiene es que el padre de familia se muestra interesado en las actividades de sus hijos y esto lleva a generar una buena relación entre padre e hijo.	No se distingue una debilidad muy enmarcada ya que la mayor parte de los padres encuestados si comparten actividades con sus hijos.	Una amenaza podría ser que los padres de familia dejaran de compartir tareas con sus hijos y la relación que existe se pueda terminar.

Es importante que el padre de familia platique con sus hijos sobre la importancia que tienen los valores, para que son y donde debemos practicarlos, ya que el niño va formándose y educándose desde su casa y sus alrededores, la práctica de valores en los padres de familia reflejan se reflejan en el comportamiento de sus hijos.

Gráfica 29 Valores

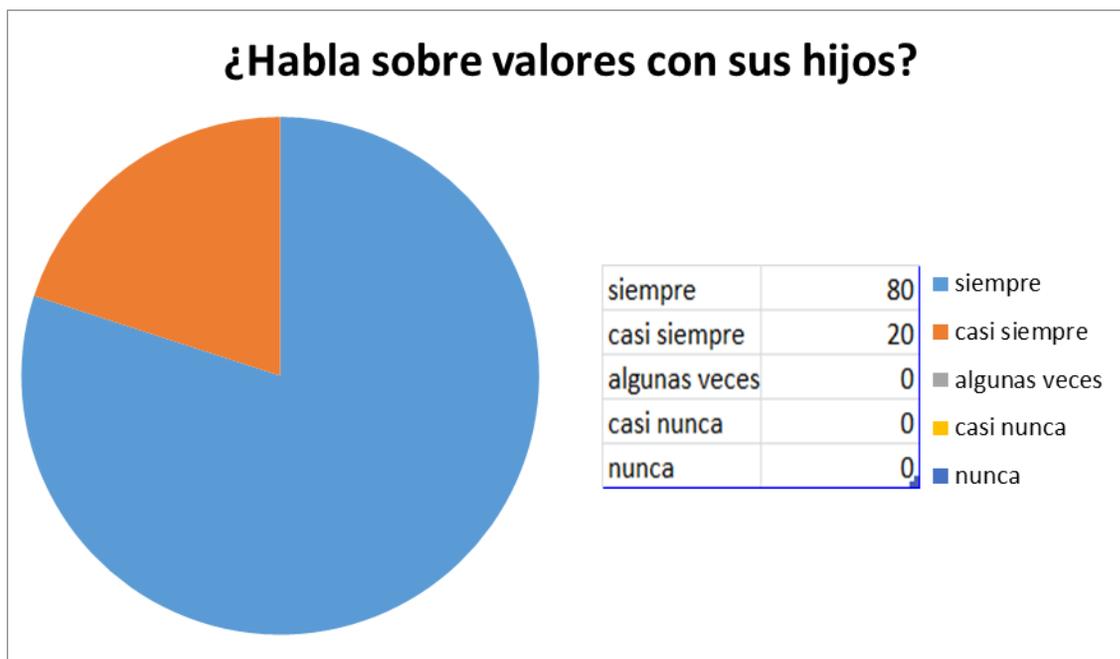


Tabla 29 Valores

¿Habla sobre valores con sus hijos?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Los padres de familia si les hablan a sus hijos sobre la importancia que tienen los valores, es una gran fortaleza ya que desde la casa comienza la educación y formación de los niños.	Es el momento de entrar y hacer reflexionar al niño motivándolo para que no solo conozca los valores si no también los ponga en práctica.	El 20% de los padres de familia respondieron que casi siempre hablan de valores con sus hijos deberían hacerlo siempre para que en ellos quede claro la importancia que estos tienen.	No se ven muy enmarcada las amenazas ya que todos los padres de familia hablan con sus hijos sobre valores, aunque uno con más frecuencia que otros.

El contexto si influye en la formación del niño, de acuerdo a sus culturas el tiende a comportarse, el padre de familia tiene la obligación de llevar a su hijo por un camino recto, donde no se desvíe y el docente adecuarse a la cultura que posee cada alumno.

Gráfica 30 El contexto

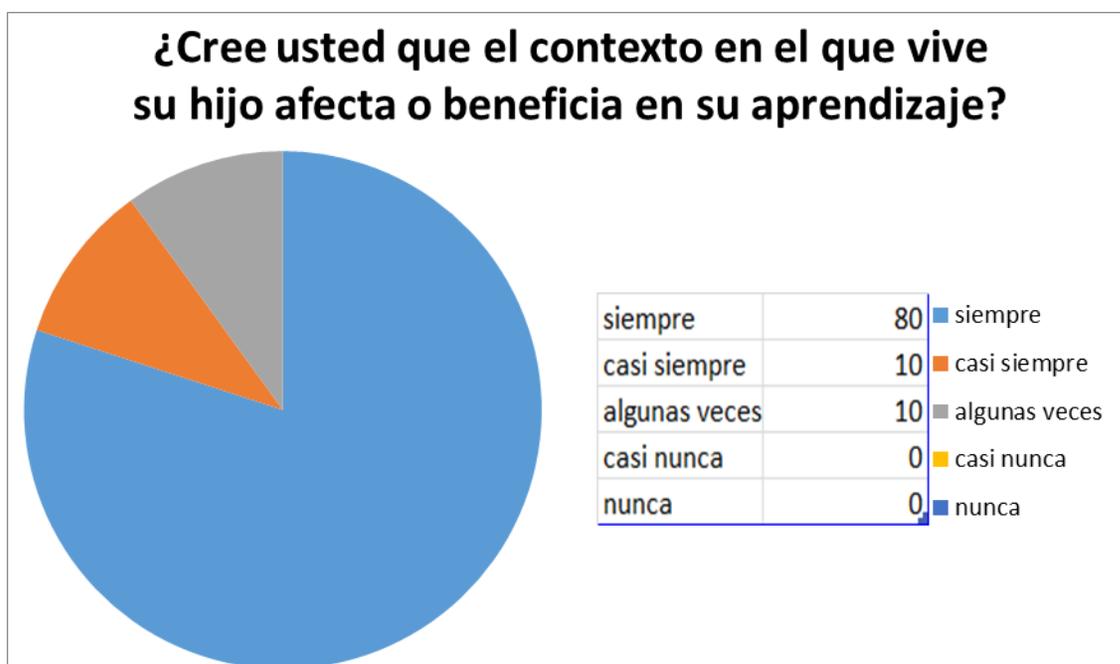


Tabla 30 El contexto

¿Cree usted que el contexto en el que vive su hijo afecta o beneficia en su aprendizaje?			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
La mayoría de los padres de familia respondieron que siempre influye el contexto en el que los niños viven para su desarrollo o formación, es por ello que la mayoría de los padres creen que los egresados de Matehuala tienen otras	El contexto influye en el desarrollo y aprendizaje de los alumnos y es importante que los padres de familia estén al pendiente de sus hijos cuando vean que es un contexto en el que se ven más cosas.	Una de las debilidades que se presentan es que algunos de los alumnos vienen de la ciudad de Matehuala, es por ello que hay un choque de culturas y de indisciplina.	Los alumnos pueden contagiarse de las malas conductas que tienen sus compañeros es por ello que el docente y el padre de familia debe estar al pendiente de la disciplina de

culturas diferentes a las de sus hijos.			sus hijos.
---	--	--	------------

#### **4.2.2 Análisis de resultados de las encuestas**

En los instrumentos que se utilizaron para la presente investigación fue un gran apoyo para poder hacer notar el impacto que cada uno de los agentes la integran, conociendo su perspectiva no solo desde el punto de vista del jugo, si no como impacta y como beneficia como estrategia para hacer uso en el fomento de valores en un aula inclusiva.

Una de las preguntas que se realizaron a los docentes nos deja saber que coinciden en conocer el plan y programa de estudios y que en base a este realizan sus planes de clase esto se ve reflejado en los alumnos y en la manera de como el docente atiende sus necesidades de aprendizaje, el docente debe tener en cuenta y sustentarse en este para cualquier situación que pudiese presentarse.

Este otro apartado tiene que ver con las actividades lúdicas que el docente aplica como estrategia en diversas asignaturas, los docentes, padres y alumnos coinciden en la opinión de que es importante trabajar actividades para fomentar los valores y la inclusión en los alumnos, ya que es una manera motivadora de aprender y trabajar en colaborativo.

Para finalizar también fue muy notorio que el contexto influye mucho en las culturas que van adquiriendo los alumnos, también es importante que los padres de familia se integren en las tareas de los alumnos y apoyarlos en cualquier situación en la que puedan estar al pendiente de ellos.

#### **4.2.3 Análisis de resultados de la investigación**

La presente investigación nos da a conocer datos importantes, que nos permite rescatar los más significativos, el proceso de recolección, análisis y evaluación de las encuestas quedo presentado en el apartado anterior mismo de lo recabado ayudo a que esta investigación fuera más minuciosa.

Podemos tener en claro que se reconoce la importancia que tiene el juego en la escuela, aunque este se utiliza en diferentes actividades, aunque aún no se lleva a cabo como debería en los procesos educativos y de convivencia.

Gracias a los objetivos y a las preguntas de investigación, nos permitieron darle un buen seguimiento a este documento y dar respuesta a ello al supuesto planteado anteriormente, reconociendo que las actividades lúdicas para fomentar los valores en los alumnos en un aula inclusiva y para fines educativos logrando mejorar la educación de calidad.

En base al supuesto planteado cual fue: a través del juego se despliegue el aprendizaje de los alumnos y el fomento de valores ayude al impulso de las aulas inclusivas, en ella, con relación a la practica en la cual se observó al grupo interactuar por medio de actividades lúdicas y la convivencia escolar, generando un ambiente propicio para el aprendizaje significativo agregando la investigación que se realizó con los distintos agentes educativos (alumnos, docentes , padres de familia) y a los datos obtenidos destacan que las actividades lúdicas como estrategia ayudan al alumno y docente a mejorar el aprendizaje, por lo tanto afirmo que mi supuesto se ha cumplido de acuerdo a lo deseado.

### 4.3 Hallazgos de la investigación

La información que se obtuvo de acuerdo a las encuestas y el análisis de estas, se obtuvieron hallazgos que se presentan a continuación, estos permiten ser la referencia para de los datos obtenidos de la investigación.

Tabla 31. Hallazgos positivos y negativos.

POSITIVOS	NEGATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estilos de aprendizaje de los alumnos de cuarto grado.</li> <li>• La reflexión de los docentes,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La debilidad de los docentes al aplicar el juego como estrategia para fomentar los valores en un</li> </ul>

<p>alumnos y padres de familia sobre la importancia de las actividades lúdicas para fomentar valores.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El conocimiento de las estrategias que el docente aplica a sus alumnos como actividades lúdicas para el fomento de valores y la inclusión en un aula.</li> <li>• La importancia que el contexto tiene para el desarrollo de los alumnos.</li> <li>• Reconocer la importancia que tiene el plan y programa de estudios para diseñar los planes de clase.</li> </ul>	<p>aula inclusiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La falta de investigaciones realizadas con el mismo fin en cuanto la lúdica y los valores, que más se enfocan en otras asignaturas.</li> <li>• El temor a las nuevas formas de enseñar y aprender.</li> </ul>
---	---

Además de los hallazgos mostrados, las encuestas permitieron encontrar aspectos importantes de acuerdo a diferentes perspectivas, también influye en gran medida conocer lo que saben los alumnos y la manera en la que ellos aprenden, así como la indisciplina que se observó.

Tabla 32. Hallazgos de la encuesta a docentes

<b>POSITIVOS</b>	<b>NEGATIVOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El mayor número de docentes toman en cuenta el plan y programa de estudios para realizar sus planeaciones.</li> <li>• Hay buena convivencia entre docentes.</li> <li>• Se reflexiono acerca de la importancia que tiene incluir las actividades lúdicas para fomentar los valores y la inclusión.</li> <li>• Importancia de la evaluación.</li> <li>• Los docentes en su mayoría conocen los estilos de aprendizaje de los alumnos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La negatividad de algunos docentes al trabajar con las actividades lúdicas ya que se cree que solo se trabaja en los primeros grados.</li> <li>• El uso del juego disminuye en cuanto va aumentando el grado escolar.</li> </ul>

--	--

En los hallazgos se percibió que los docentes al realizar sus planes de trabajo utilizan el plan y programa de estudio, lo cual ayuda que su trabajo profesional sea más eficiente además la práctica reflexiva en las actividades lúdicas que se plantean como estrategia para fomentar en los alumnos los valores necesarios para una sana convivencia en el aula.

Tabla 33. Hallazgos de la encuesta a los alumnos

POSITIVOS	NEGATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El gusto por la escuela</li> <li>• Las actividades lúdicas en todas las asignaturas</li> <li>• Disposición de las estrategias relacionadas con las actividades lúdicas en los niños.</li> <li>• el uso de vocabulario adecuado para los niños en la escuela.</li> <li>• El trabajo en equipo con los compañeros de clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El conflicto generado entre compañeros está muy enmarcado.</li> <li>• Algunos de los alumnos agreden físicamente a sus compañeros.</li> <li>• Algunos de los alumnos agreden verbalmente a sus compañeros.</li> <li>• Pocos momentos en los que se desarrollan los alumnos en la práctica de valores.</li> <li>• Falta de inclusión entre alumnos.</li> </ul>

En base a lo encontrado en lo positivo y negativo de la investigación puedo destacar que a los alumnos les agrada aprender en la escuela, saben trabajar de manera colaborativa aunque cabe mencionar que en algunos casos la práctica de valores está desapareciendo en las relaciones de sus compañeros.

Tabla 34. Hallazgos de las encuestas a padres de familia.

POSITIVOS	NEGATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo en tareas extraescolares.</li> <li>• Asisten frecuentemente a la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Falta de compromiso de algunos padres de familia.</li> </ul>

<p>escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fomento de valores en casa.</li><li>• Se le asignan actividades al niño en casa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La diversidad de contextos.</li><li>• Incumplimiento de algunos padres de familia.</li></ul>
--	--

Esto permite comprender lo bueno y lo malo de la investigación realizada lo más relevante y en lo que se debe trabajar para lograr desempeñar un buen papel de docente, alumno y padre de familia para de esta manera y en conjunto llegar lo más posible a una formación de calidad.

## **Capítulo 5 Propuesta de intervención educativa sobre las actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva**

### **5.1 Plan de acción**

La presente investigación permite encontrar la estrategia didáctica que pueda cumplir con el enfoque educativo del conocimiento pero también de inclusión, respeto con el tema de estudio Las actividades lúdicas para el fomento de valores en un aula inclusiva, el cual se desarrolla en varios apartados que hicieron posible esta investigación, así como también la práctica docente, los hallazgos obtenidos a partir de las encuestas aplicadas a docentes, alumnos y padres de familia, el diseño de la planeación es un aspecto muy importante y fundamental dentro de cualquier proceso con fines educativos.

A partir de los resultados obtenida se muestra en el siguiente plan de acción que se presentara a continuación del cual se genera algunas alternativas para la implementación de las actividades lúdicas donde se pueda trabajar para motivar a los alumnos, así como para fomentar en ellos algunos valores de los cuales sobresalen los relacionados con la disciplina y la inclusión en el aula.

Es así que la propuesta se realiza mediante el rescate de algunos puntos específicos en la cual se hace esta innovación. La propuesta de intervención educativa es una estrategia de planeación y actuación profesional que permite a los agentes educativos tomar el control de su propia practica que permite a los integrantes una solución.

#### **5.1.1 Diagnóstico del grupo**

La educación en México se encuentra en un estado grave. El sistema está fallando a las niñas, niños y jóvenes del país al no garantizar su derecho a la educación gratuita, laica, obligatoria, universal y sobre todo: de calidad.

Es responsabilidad de cada uno de nosotros -alumnos, maestros, padres de familia, autoridades- que asumamos nuestra responsabilidad como actores de la comunidad educativa. Lograr en los alumnos una calidad de enseñanza aprendizaje que permita a los alumnos poder desarrollarse significativamente con las herramientas necesarias y que prepararse para que puedan enfrentarse a cualquier situación de la vida diaria haciendo uso de los valores y formando en el alumnado unos buenos ciudadanos, otro logro más es la inclusión educativa para que se garantice la igualdad y la equidad de género así como el respeto a los demás y el trabajo colaborativo.

Es por ello que el docente debe tomar la iniciativa propia para comenzar por su trabajo de calidad, para lograr ser lo que siempre se ha soñado en las expectativas que como docente siempre se tiene.

Los estilos de aprendizaje de los alumnos en su mayoría manipulable, lo cual ayuda al docente a conocer que tipo de actividades diseñar para lograr el aprendizaje. Hoy en día es evidente que las personas aprendemos de forma distinta, tanto niños como adultos, personas de un país u otro, de una cultura u otra. Pero preferimos un ambiente, unos métodos un grado de estructura, tenemos diferentes estilos de aprender. (Domingo J. Estilos de aprendizaje como una estrategia pedagógica del siglo XXI, p. 20.)

## **5.2 Propuesta para mejorar el tema de investigación**

En el presente trabajo se hace notar la importancia que tiene las actividades lúdicas para integrarlo como estrategia con diversos fines o diversos temas para los alumnos, en esta investigación se pretende trabajarse con valores morales para autorregular la conducta de los estudiantes, en base a los documentos legales y normativos, así como las investigaciones que se realizan de acuerdo a algunos autores destacados que hacen referencia al mismo tema.

En el siguiente apartado el cual está organizado para dar inicio a una propuesta de intervención educativa, en donde están plasmados algunos elementos, principalmente el juego y su funcionalidad como estrategia, también se pretende que

### **5.2.1 Diseño de un taller interactivo, diagnóstico y necesidades.**

Los alumnos se apropian de gran cantidad de conocimientos, mismos que servirán como base a temas más complejos. El perfil de egreso de la educación básica, define aquello que se espera de los alumnos al culminar tres de los niveles educativos.

Una de las cualidades del juego es su nivel de adaptación, la mayoría de las estrategias tienen un contexto o criterios determinados de aplicación, ésta táctica puede ser utilizada en cualquier entorno, con materiales reciclados, comprados de diferente calidad, en varias edades, con apoyos externos, dentro y fuera del salón entre otras situaciones.

Es por eso que, en la propuesta se contempla el uso del juego a aplicarse en la educación primaria, intenta que el docente y futuro docente adquiera una invitación de trabajo con sus alumnos aunado a una responsabilidad de cambiar o añadir diversas técnicas de enseñanza. Las estrategias serán de gran ayuda para todos los agentes escolares, para trabajar los beneficios del juego y que se un impacto fuerte en el aprendizaje de los alumnos que lo practican.

### **5.2.2 Análisis “FAOR”**

Para poder proponer este tipo de estrategias, una matriz FAOR para reconocer las probabilidades de éxito de las actividades que se van a plantear, realizando un análisis sobre los elementos o condiciones que obstaculizan la propuesta.

Tabla 35. FAOR

<b>FACILITADORES (INTERNOS )</b>	<b>APOYOS (EXTERNOS)</b>
2 Buena relación con directivos docentes y padres de familia.	3 Docentes, directivos, padres de familia.
<b>OBSTACULOS (INTERNOS)</b>	<b>RIESGOS (EXTERNOS)</b>
4 Uso inadecuado de los juegos	5 Actividades extra por parte de supervisión.

A partir de lo anterior, se puede notar que cuenta con aspectos que pueden obstruir la realización de la propuesta, los aspectos positivos son en gran medida. La matriz FAOR sin duda alguna fue un potencializado para la propuesta educativa que será descrita en los apartados siguientes.

### 5.3 Justificación

Este tema de investigación que ha buscado una posible solución a los problemas que se presentaron anterior mente con el grupo de practica dicha investigación ha facilitado conocer más a fondo sobre esta herramienta didáctica las actividades lúdicas para la convivencia en el presente capítulo de investigación se da a conocer sobre el juego y su importancia dentro de este invito.

En el artículo tercero en la constitución política de México queda recalcado que es un derecho de todos recibir una educación de calidad , la cual es títula que todos como ciudadanos tenemos el derecho de recibir una educación de calidad puesto que en cada una de las aulas y los centros escolares se pretende que los alumnos reciban una educación de calidad, moral e intelectual el docente tiene como compromiso dar a sus estudiantes las herramientas necesarias para que el alumno puede desempeñarse significativa mente, enfrentarse al mundo

ante cualquier situación permitiendo que las actividades lúdicas en el fomento de valores para atraer a el estudiante ante situaciones innovadoras.

#### **5.4 Presentación**

El alumno aprende mejor jugando es por ello que el docente debe integrar estrategias innovadoras para facilitar el conocimiento en los alumnos, y aprender sus estilos de aprendizajes, así como identificar sus características don de los alumnos se verán reflejados a un largo o corto plazo mediante su evaluación formativa.

A continuación, se darán a conocer la estrategia didáctica diseñado para atender las necesidades anterior mente mencionadas.

#### **5.5 Propósito General**

Principalmente que los estudiantes participen en la propuesta “jugando y aprendiendo”, y reflexionen acerca de la importancia de la convivencia y un aula inclusiva.

##### **5.5.1 Propósitos específicos**

- Realizar una estrategia donde se involucren las actividades lúdicas para fomentar en los alumnos los valores en el alumnado
- incluir a los alumnos en el trabajo colaborativo sin excepciones
- La integración entre padres de familia docentes y alumnos
- Implementar el juego en la secuencia didácticas

## 5.6 Metodología

En la metodología utilizada cumple con los requisitos que nos proporciona el Plan y programa de estudios 2011, integrada en la asignatura de Formación Cívica y Ética la cual nos permite enfrentar los problemas sociales desarrollando en los alumnos un potencial ético y moral para reforzar las actitudes.

Mediante las actividades lúdicas las Secretaria de Educación Pública a través del programa escuelas de tiempo completo fortalece los valores, el desarrollo integral y motricidad en alumnos de educación dacia señalo el coordinador de este programa, el cual contempla la realización de diversas dinámicas que ponen en práctica las destrezas y habilidades del niño, señalo el coordinador de este programa Martin Gonzales Fiol.

Según Jean Piaget, enfocada al paradigma constructivista y según el enfoque cualitativo y tomando en cuenta las peculiaridades de los involucrados en esta propuesta.

## 5.7 Elaboración de un plan de mejora

Jugando y aprendiendo es una propuesta la cual está conformada por tres estrategias diseñadas para los agentes educativos los alumnos y los docentes involucrados en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Tabla 36. Estrategia 1 “Que les gusta a mis alumnos”

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA	“Que les gusta a mis alumnos”	
	DESTINATARIOS	SEDE
DOCENTE: Diana Laura Mendoza Mata.	Alumnos de educación primaria.	Escuelas primarias.

<b>PROPOSITO GENERAL:</b>	Conocer qué tipo de juegos les gustan más a los alumnos y los tipos de aprendizaje de cada uno de ellos.	
<b>PROPOSITOS ESPECIFICOS:</b>	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los alumnos contesten el test aplicado.</li> <li>• Seleccionar información sobre los resultados obtenidos.</li> <li>• Analizar los estilos de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los alumnos expresen sus gustos hacia el juego.</li> </ul>	
<b>DESARROLLO:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregar a los alumnos una hoja para contestar el TEST, se les explicará para que sirve y como deberán contestar.</li> <li>• Explicarles que eso no contará como calificación en ninguna asignatura solo contestarlo con la verdad.</li> <li>• Para ello se analizarán los resultados obtenidos y se realizara un listado con los nombres de ellos y sus características de acuerdo al test.</li> </ul>		
<b>MATERIALES:</b>	<b>TIEMPO:</b>	
Test de aplicación en hoja impresa.	25 minutos aproximados.	
<b>PLAN PARA LA EVALUACION:</b>	Se evalúa en tablas de acuerdo al nivel que corresponda cada participante.	

Tabla 37. Estrategia 2 “Cual juego eliges”

<b>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA</b>	<b>“Cual juego eliges”</b>	
	<b>DESTINATARIOS</b>	<b>SEDE</b>
DOCENTE: Diana Laura Mendoza Mata.	Alumnos de educación primaria.	Escuelas primarias.
<b>PROPOSITO GENERAL:</b>	Seleccionar los juegos que más les agraden a los alumnos para trabajar con ellos.	

<b>PROPOSITOS ESPECIFICOS:</b>	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los juegos con los que se pueden trabajar para motivar a los alumnos.</li> <li>• Diseñar algunas actividades lúdicas de acuerdo a las respuestas dadas por los alumnos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los agentes educativos conozcan la importancia del juego en las aulas.</li> </ul>
<b>DESARROLLO:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregar a los alumnos una hoja con una serie de preguntas, donde se dará a conocer los juegos que más les agradan a la mayoría de los alumnos.</li> <li>• Implementar en los juegos los valores principales con los que se van a trabajar para favorecer la convivencia en el aula.</li> </ul>	
<b>MATERIALES:</b>	<b>TIEMPO:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas impresas llamativas para contestar el cuestionamiento.</li> </ul>	50 minutos
<b>PLAN PARA LA EVALUACION:</b>	Se evalúa la participación y la actitud al momento de la realización en una rúbrica.

Tabla 38. Estrategia 3 “El cine mágico”

<b>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA</b>	<b>“El cine mágico”</b>	
	<b>DESTINATARIOS</b>	<b>SEDE</b>
LIC. Diana Laura Mendoza Mata.	Alumnos de educación primaria de cuarto grado.	Escuelas primarias.
<b>PROPOSITO GENERAL:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los alumnos reflexionen y cambien su manera de actuar.</li> </ul>	
<b>PROPOSITOS ESPECIFICOS:</b>	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de película “Intensamente”.</li> <li>• Invitar a los alumnos a reflexionar sobre sus actitudes en el aula</li> <li>• También la relación que tienen con sus compañeros dentro y fuera del aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los alumnos reflexionen sobre su actitud y los valores que no fomentan en su vida.</li> </ul>	
<b>DESARROLLO:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se instala el proyector en el aula para no perder tiempo al momento de comenzar la película.</li> <li>• Se acomodan las bancas de los alumnos de manera que todos puedan percibir la pantalla.</li> <li>• Al término de la película, se hace una reflexión grupal sobre lo antes visto.</li> </ul>		
<b>MATERIALES:</b>	<b>TIEMPO:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Película “intensamente”.</li> <li>• Proyector</li> <li>• bocinas</li> <li>• Palomitas y refrescos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2:00 horas aproximadamente.</li> </ul>	
<b>PLAN PARA LA EVALUACION:</b>	Se evalúa lista de cotejo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disciplina</li> <li>• Participación</li> </ul>	

Tabla 39. Estrategia 4 “Vamos a jugar”

<b>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA</b>	<b>“Vamos a jugar”</b>	
	<b>DESTINATARIOS</b>	<b>SEDE</b>
DOCENTE: Diana Laura Mendoza Mata.	Alumnos de educación primaria, padres de familia y docentes.	Escuelas primarias.
<b>PROPOSITO GENERAL:</b>	Que los alumnos, docentes y padres de familia convivan en un buen ambiente de aprendizaje.	
<b>PROPOSITOS ESPECIFICOS:</b>	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitación a padres de familia al aula de clases de sus hijos.</li> <li>• Diseño de 4 juegos de valores en el aula.</li> <li>• Explicación de la finalidad de la estrategia.</li> <li>• Que los padres participen en los diferentes juegos con sus hijos y el docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que se genera una buena relación de convivencia entre los alumnos el padre de familia y el docente.</li> <li>• Reflexión de estos mismos en los juegos acerca de los valores.</li> <li>• Analizar la importancia del juego para aprender jugando.</li> </ul>	
<b>DESARROLLO:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer la fecha de la aplicación de la estrategia para que los padres de familia puedan asistir a la escuela.</li> <li>• Mandar citatorio a padres de familia, dando indicaciones generales de lo que estará realizando.</li> <li>• Ambientar el aula con los juegos que se aplicaran con materiales llamativos que despierten el interés en los alumnos.</li> <li>• Poner una especie de música ambientada para que se genere confianza entre los agentes participantes alguna que sea de su agrado.</li> <li>• Para la conclusión general se piden comentarios por parte de los participantes.</li> </ul>		
<b>MATERIALES:</b>	<b>TIEMPO:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Citatorio</li> <li>• 4 Juegos (flores de valores, hojas de amistad, pares, botellas de valores).</li> <li>• Bocina</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1:00 horas aproximadamente.</li> </ul>	

<b>PLAN PARA LA EVALUACION:</b>	Se evalúa lista de cotejo. <ul style="list-style-type: none"><li>• Disciplina</li><li>• Participación</li></ul>
---------------------------------	---

Las estrategias anteriormente diseñadas con el fin de lograr la interacción de alumno, docente y padres de familia para mejorar la convivencia a través del juego, para que se practiquen los valores y se genere un mejor ambiente de aprendizaje.

## Conclusiones

La educación es uno de los factores más influyentes en el avance y progreso de las personas y sociedades además de no solo promover conocimientos, la educación también enriquece la cultura, el espíritu, los valores y todo lo que nos caracteriza como seres humanos.

Siempre ha sido importante para el desarrollo, pero ha adquirido mayor relevancia en el mundo de hoy que vive profundas transformaciones, motivadas en parte por el vertiginoso avance de la ciencia y sus aplicaciones, así como por el no menos acelerado desarrollo de los medios y las tecnologías de la información.

Para concluir este trabajo de investigación y como enseñanza a partir de su proceso, nos da a conocer lo importante que es el contexto que rodean a los alumnos así como sus culturas, características e intereses, la mayoría de las ocasiones los estudiantes muestran sus necesidades, pero muy pocas veces son escuchadas por el docente o el padre de familia, y aunque cada niño posee diferentes opiniones y piensa distinto el docente debe encontrar un aspecto en común para de esta manera atender las necesidades de todos y así partir hacia las metas propuestas. La actividad lúdica cumple con estas características, ya que a todos los niños la principal característica de motivación es el juego.

La información encontrada ayudo en gran parte para el diseño de los instrumentos de recopilación de datos, mismos que se aplicaron a los agentes más involucrados, docentes alumnos y padres de familia, esto nos llevó a realizar el diseño utilizado en el aula para atacar el problema o bien los problemas presentados.

De esta manera, la propuesta diseñada pretende dejar resultados positivos y efectivos en la aplicación, de inicio a fin se tomaron en cuenta las características más importantes para su diseño, la participación de los agentes anteriormente mencionados es de vital importancia, ya que si esto no se realiza tal y como se planteó podría haber resultado inesperado.

La integración y la adaptación del niño y la niña en la escuela o en su salón de clase dependen en gran medida empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando. Por todo lo anteriormente se culmina que las actividades lúdicas como herramienta para trabajar algún contenido educativo, siempre favorecerá en sus resultados, en la práctica de valores principalmente enfocada esta investigación nos da como obtención de hallazgos positivos.

## Referencias

- 3º, a. (29 de enero de 2016). *Constitución política. México*. Obtenido de orden jurídico: <http://www.ordenjuridico.gob.mx/constitucion/cn16.pdf>
- Arnaiz, P. (2016). *Sobre la atención a la diversidad. México* C.R.E.N., Antología.
- Cassanova, M. A. (1997). *Manual de evaluación educativa*. Madrid: la Muralla.
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*, (2016) (artículo 3º) México, 18.<sup>a</sup> edición, 487 pp.
- Dewey, J. (1997). *Mi credo pedagógico*. León México: Universidad de León.
- Domenech. J. (1999). El aula clase. *La organización del espacio y el tiempo en el centro educativo*. Barcelona, España: GRAO.
- Doménech, J. (2007), *La organización del espacio y del tiempo en el centro educativo*. España: GRAÓ
- Echeita. (2004), antología Atención educativa para la inclusión.
- Inés. (2006). *Educación inclusiva*. Obtenido de educación inclusiva: <http://www.inclusioneducativa.org/ise.php?id=1>
- Lev V. (1987), “*El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*” edición reprint
- Piaget J. (2012), Valores psicosociales
- Mata, Diana (2018). *Diario de campo*, p. 15 Cedral S.L.P CREN
- Mendoza, Diana. (2018). *Diario de campo*, p. 13 Cedral S.L.P CREN
- Sampieri, H. y Cols. (2003), *Metodología de investigación*, México, McGraw Hill.
- Sampieri, R.H Fernandez Collado, C., Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. MEXICO, D.F: McGRAW-HIÑÑ/INTERAMERICANA
- SEP. (2002). *Programa de estudios 2011*. Guía para el maestro. México.
- SEP. (2011), *Plan de Estudios (2011)*, Educación básica México, SEP.
- SEP. (2011), *Programa de Estudios*, México, D.F. SEP

SEP. (2002). *Programa nacional de fortalecimiento de la educación especial y de la integración educativa*. México: SEP

Tamayo, M.T. (2003). *El proceso de la investigación científica*.

Zapata, O.A (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria*. Didáctica de la psicología genética. México, D.F: Pax México

<http://www.ordenjuridico.gobmx/Constitucion/articulos/3.pdf>

### **Fuentes electrónicas**

<https://www.google.com.mx/search?client=opera&q=tesis>

+sobre+valores+a+nivel+internacional&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8

<https://es.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>

<https://es.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>

# ANEXOS

Anexo A Aprendiendo y conviviendo



Anexo B Juntos aprendemos



Anexo C Trabajando en equipo



Anexo D Todos a jugar



Anexo F Encuesta para alumnos

Con la finalidad de dar a conocer la relación que existe entre sus compañeros maestros y padres de familia, los valores que poseen y además saber que tan importante es trabajar con actividades lúdicas en su aula.

NOMBRE: \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_ GRUPO: \_\_\_\_\_

ESCUELA: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

INSTRUCCIONES: Lea los indicadores y marca con una x los recuadros según su respuesta.

N°	INDICADOR	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1.	¿Te gusta asistir a la escuela?					
2.	¿Tu maestra te pone actividades o juegos divertidos?					
3.	¿Te gustan tus clases?					
4.	¿Respetas a tus compañeros?					
5.	¿Generas conflictos en tu salón de clase?					
6.	¿Agredes verbalmente?					
7.	¿Te gusta convivir con tus compañeros?					
8.	¿Tienes indisciplina en tu salón de clases?					
9.	¿Agredes físicamente?					
10.	¿Respetas a tu maestra?					

Anexo G Encuesta para padres de familia

Con el objetivo de conocer sobre los valores que se practican en casa y el apoyo académico que brindan a sus hijos.

NOMBRE: \_\_\_\_\_ GRADO DE ESOLARIDAD: \_\_\_\_\_

INSTRUCCIONES: Lea los indicadores y marca con una x los recuadros según su respuesta

N°	INDICADOR	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1.	¿Le deja tiempo a su hijo(a) en casa para jugar después de hacer su tarea?					
2.	¿Supervisa el cumplimiento de tareas escolares de sus hijos e hijas?					
3.	¿Apoya a sus hijos en sus tareas extraescolares?					
4.	¿Asiste a las reuniones programadas por el docente?					
5.	¿Acompaña a sus hijos a la escuela primaria?					
6.	¿Acude contento a la primaria?					
7.	¿Su hijo (a) muestra interés a sus tareas?					
8.	¿Comparte actividades de casa con su hijo (a)?					
9.	¿Habla sobre valores con sus hijos?					
10.	¿Fomenta usted a sus hijos(a) el respeto a las personas?					

Anexo H Encuesta para docentes

Con el objetivo de conocer la manera en la que el docente aplica actividades lúdicas para fomentar los valores y autorregular la convivencia en el aula.

GRADO DE ESTUDIO: \_\_\_\_\_ AÑOS DE SERVICIO: \_\_\_\_\_

GRADO Y GRUPO: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

INSTRUCCIONES: Lea los indicadores y marca con una x los recuadros según su respuesta

N°	INDICADOR	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1.	¿Utiliza usted el plan y programa de estudios vigente para planear sus clases?					
2.	¿Implementa usted actividades en las cuales se rescaten los valores perdidos?					
3.	¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los niños de su nivel?					
4.	¿Piensa que las actividades lúdicas contribuyen a expandir las necesidades en el niño y la niña?					
5.	¿Diseña usted actividades lúdicas con la finalidad que los niños establezcan relaciones sociales?					
6.	¿Diseña usted actividades en las cuales los alumnos pongan en práctica los valores?					
7.	¿Aplica usted a sus educandos actividades en las cuales fomente					

	los valores para ser mejor ciudadanos?					
8.	¿Le ofrece usted a sus escolares un ambiente adecuado donde se utilice las actividades lúdicas como medio para adquirir competencias?					
9.	¿Brinda usted a sus alumnos mediante las actividades lúdicas la oportunidad para dialogar entre ellos?					
10.	¿Evalúa usted a sus educandos en las actividades planteadas con propósitos en formación de valores?					