



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL
DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADOS**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ESPECIAL

**LA TERAPIA DE JUEGO PARA MODIFICAR CONDUCTAS
DISRUPTIVAS EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA TERESA MOLINA DE LA
CIUDAD DE PIÑAS**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar por el
Grado de Magíster en Educación Especial.**

Autora:

Ortega Asanza, Verónica de los Ángeles

Directora:

Patricia del Consuelo Lucero Albán. MSc.

Quito – Ecuador

2016

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Verónica de los Ángeles Ortega Asanza declaro que el presente trabajo de investigación es de mi autoría y que los resultados de esta investigación son auténticos y originales. Como autor, asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de grado.

Quito, 4 de marzo del 2016

Verónica de los Ángeles Ortega Asanza
C.I.0703915918

INFORME DEL COMITÉ DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Para: Rodrigo Albuja Chaves, PhD.
Director General de Posgrados

Este trabajo de titulación escrito por Verónica de los Ángeles Ortega Asanza y titulado La Terapia de juego para modificar conductas disruptivas en niños de Tercer Grado de Educación General Básica de la Escuela Teresa Molina de la ciudad de Piñas, ha sido aprobado en cuanto a estilo y contenido académico, y se refiere a usted para ser juzgado.

El Comité de aprobación de este Trabajo de Titulación, una vez que se ha revisado y evaluado, y con la base de su mérito intelectual, recomienda sea APROBADO.

Patricia del Consuelo Lucero Albán. MSc.
Director del Trabajo de Grado

Héctor Aníbal López Bastidas. MSc.
Evaluador

Morillo Palacio Jenny Myreya. MSc.
Evaluador

DEDICATORIA

El presente trabajo de Grado lo dedico primeramente a Dios y a mi familia mi esposo, hijos y a mi madre quienes han sido el pilar fundamental en mi formación académica y poder cumplir esta meta tan anhelada, en especial a mis hijos Steeven, Stephany y Dania quienes han sido la inspiración y el motor de lucha para cada día seguir adelante y llegar a ser su ejemplo a seguir.

Verónica de los Ángeles Ortega Asanza

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios quien nos dio la vida y me ha llenado de bendiciones en todo este tiempo, a él que con su infinito amor me ha dado la sabiduría suficiente para culminar una meta más.

Agradezco también al Dr. Héctor López Bastidas, Coordinador de Posgrados.

Gracias MSc. Patricia Lucero directora de tesis quien me ha apoyado incondicionalmente gracias por su buen criterio, su capacidad de esfuerzo y simpatía.

Verónica de los Ángeles Ortega Asanza

TABLA DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	ii
INFORME DEL COMITÉ DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
TABLA DE CONTENIDOS	vi
LISTA DE GRÁFICOS	viii
LISTA DE TABLAS.....	ix
LISTA DE ANEXOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO I.....	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción	1
1.2. Contextualización del Problema	2
1.3. Objetivos de la Investigación.....	3
1.3.1. Objetivo General	3
1.3.2. Objetivos Específicos	4
1.4. Justificación.....	4
1.5. Antecedentes de la investigación	5
1.6. Marco teórico	6
1.6.1. Terapia del Juego	6
1.6.2. Funciones de la terapia del juego	8
1.6.3. Tipos de terapias de juego	8
1.6.4. Beneficiarios de la terapia del juego.....	8
1.6.5. Las técnicas de la terapia del juego	9
1.6.6. Conductas Disruptivas.....	10
1.6.7. Características de las conductas disruptivas	11
1.6.8. Etiología de las conductas disruptivas	12
1.6.9. Tipos de conductas disruptivas.....	14
1.6.10. Influencia de las conductas disruptivas	15
CAPÍTULO II.....	17
METODOLOGÍA	17
2.1. Diseño de la Investigación.....	17
2.2. Métodos de Investigación.....	17
2.2.1. Instrumentos.....	18

2.3. Población y Muestra de la Investigación	18
2.4. Operacionalización de variables	19
2.5. Técnicas y tratamiento de los datos	23
2.6. Confiabilidad y Validez del instrumento	23
CAPÍTULO III	25
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	25
3.1. Análisis y Resultados	25
3.1.1. Resultados de Encuesta a Docentes de la Institución	25
3.2.1. Ficha de Observación a los niños y niñas	35
CAPITULO IV	55
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	55
CAPÍTULO V	56
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	56
5. Conclusiones	56
5.2. Recomendaciones.....	58
5.3. Manual Para el Docente	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	96
ANEXOS	101

LISTA DE GRÁFICOS

Figura 1: Terapia del juego	9
Figura 2: Conductas disruptivas: agresividad	11
Figura 3: Conductas disruptivas: agresividad	12
Figura 4: Deambular por los espacios de juego	25
Figura 5: Hacer ruidos bucales hasta gritar mientras juega.....	26
Figura 6: Se levanta constantemente de la silla	27
Figura 7: Interrumpe las actividades con preguntas fuera de contexto	28
Figura 8: Se burlan de los compañeros/as	29
Figura 9: Rompe el esquema del juego.....	30
Figura 10: Agrede físicamente a sus compañeros/as	31
Figura 11: Agrede verbalmente a sus compañeros/as	32
Figura 12: Destruye los materiales del juego.....	33
Figura 13: Pide permiso para ir al baño	34
Figura 14: Sesión 1 Mis amigos y Yo	35
Figura 15: Sesión 2 El juego de los sueños	36
Figura 17: Sesión 3 Aprendo jugando a comportarme.....	37
Figura 18: Sesión 4 Mi Familia y Yo	38
Figura 19: Sesión 5 Aprender valores hace de mi un mejor ser humano	39
Figura 20: Sesión 6 Historia de un mundo imaginario	40
Figura 21: Sesión 7 Diseño y Construcción del Baúl Mágico	41
Figura 22: Sesión 8 Mensajes del Baúl Mágico.....	42
Figura 22: Sesión 9 El Teatro de la Vida.....	43
Figura 23: Sesión 10 me divierto siendo actor.....	44
Figura 24: Sesión 11 San Bendito	45
Figura 25: Sesión 12 Paletas de las Emociones	46
Figura 26: Sesión 13 El Preguntón y El respondón.	47
Figura 27: Sesión 14 un despertar de Emociones	48
Figura 28: Sesión 15 El espejo expresivo	49
Figura 29: Sesión 16 Cuido con amor el vivero de mi club	50
Figura 30: Sesión 17 El juego de la sortija	51
Figura 31: Sesión 18 ¿con qué me identifico y por que??	52
Figura 32: Sesión 19 Paseo de Integración	53
Figura 33: Sesión 20 Recibo Gratificación por el esfuerzo logrado.....	54

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Variable Independiente: Conductas disruptivas.....	19
Tabla 2: Variable Dependiente: Terapia del juego	21
Tabla 3. Resumen de procesamiento de casos	23
Tabla 4. Estadísticas de fiabilidad	23
Tabla 5. Estadísticas de total de elemento	23
Tabla 6: Deambular por los espacios de juego	25
Tabla 7: Hacer ruidos bucales hasta gritar mientras juega.....	26
Tabla 8: Se levanta constantemente de la silla.....	27
Tabla 9: Interrumpe las actividades con preguntas fuera de contexto.....	28
Tabla 10: Se burlan de los compañeros	29
Tabla 11: Rompe el esquema de juego	30
Tabla 12: Agrede físicamente a sus compañeros (as)	31
Tabla 13: Agrede verbalmente a sus compañeros (as).....	32
Tabla 14: Destruye los materiales del juego	33
Tabla 15: Pide permiso para ir al baño.	34
Tabla 16. Sesión 1: Mis amigos y yo.....	35
Tabla 17. Sesión 2: “El Globo de los Sueños”	36
Tabla 18. “Aprendo Jugando a Comportarme”	37
Tabla 19. Sesión 4: Mi Familia y yo.....	38
Tabla 20. Sesión 5: Aprender valores hace de mí un mejor ser humano	39
Tabla 21. Sesión 6: Historia de un mundo imaginario	40
Tabla 22. Sesión 7: Diseño y Construcción del Baúl Mágico	41
Tabla 23. Sesión 8: Mensajes del Baúl Mágico	42
Tabla 24. Sesión 9: El Teatro de la Vida	43
Tabla 25. Sesión 10: Me divierto siendo actor	44
Tabla 26. Sesión 11: San Bendito.....	45
Tabla 27. Sesión 12: Paletas de las emociones	46
Tabla 28. Sesión 13: El preguntón y el respondón	47
Tabla 29. Sesión 14: Un Despertar de emociones	48
Tabla 30. Sesión 15: El espejo Expresivo.....	49
Tabla 31. Sesión 16: Cuido con amor el vivero de mi club	50
Tabla 32. Sesión 17: El juego de la sortija	51
Tabla 33. Sesión 18: ¿Con que me identifico y porque?.....	52
Tabla 34. Sesión 19: Paseo de Integración	53
Tabla 35. Sesión 20: Recibo gratificación por el esfuerzo logrado.....	54

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1: Encuesta a Docentes de la Escuela de Educación Básica Teresa Molina	101
Anexo 2: Cuestionario de apoyo a la Investigación	102
Anexo 3: Registro Diario de Actividades	103
Anexo 4: Ficha de Observación.....	104

RESUMEN

Las conductas disruptivas han estado presentes desde siempre en las aulas, manifestándose de distintas formas: niños agresivos, manipuladores o rebeldes, destructivos, etc. sin que los docentes sepan ya que hacer para prevenir o cambiar éstos comportamientos los cuales tienden a empeorar con el paso del tiempo si no reciben una atención adecuada y oportuna.

Estas conductas disruptivas se evidencian entre los estudiantes del Tercer Grado de la Escuela Teresa Molina de la ciudad de Piñas, razón por la que se emprendió un arduo proceso investigativo a fin de terminar su incidencia y establecer alternativas de solución; en base a los resultados obtenidos pudo establecerse que la mejor forma de contrarrestar estos comportamientos es a través de actividades lúdicas de descarga y expresión emocional, pues muchos niños lo que realmente necesitan es de un poco de cariño, atención y comprensión por parte de los docentes y de sus compañeros.

Ante la falta de un orientador educativo en el establecimiento, estos juegos terapéuticos serán dirigidos por el docente en base a un manual de terapia de juego previamente desarrollado para este fin.

Palabras clave: Conductas disruptivas, Juegos terapéuticos, Terapia del juego, Ludo terapia, descarga, expresión emocional, docente, agresivas.

ABSTRACT

Disruptive behaviors have always been present in the classroom, it is manifested itself in different ways such as: children aggressive, manipulative or rebellious, destructive, etc. never the les the teachers do not know wath to do to prevent or change these behaviors which tend to worsen over time they do not receive adequate and timely care.

These disruptive behaviors are evident among students of Grade School Teresa Molina Piñas City, It is the main reason why an arduous investigative process was undertaken in order to finish its impact and establish alternative to get solutions; based on the results obtained it could be established that the best way to counter these behaviors is through playful emotional realise activities download and emotional expression, As many children really need is a little love, attention and understanding by teachers and their class mates.

In the absence of an educational counselor in school, this therapeutic gameswill be directed by the teacher based on a manual gametherapy previously developed for this purpose.

Keywords:Disruptivebehavior, therapeuticgames, game therapy, discharge, emotional expressions, teaching, aggressive.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

Todo niño al nacer es un ser indefenso, que necesita del cariño, amor, cuidado y la comprensión de todos los que le rodean, sin embargo, a medida que éste va creciendo, observa y aprende del medio en el cual vive ciertas conductas y valores, algunos positivos y otros negativos; los conflictos entre los padres, el descuido o el abandono, los malos ejemplos que recibe en el hogar, la vecindad, el barrio, la violencia intrafamiliar, la soledad, los castigos severos o la falta de amor, respeto y cuidados llenan su alma de rebeldía, dolor, odio, envidia, etc.

En relación a la agresividad se puede percibir que los niños que presentan estas características han sido violentados y tienden a sentirse avergonzados y carecen de afecto. Es evidente que los niños rebeldes y agresivos no nacen, sino, es su medio familiar, social, o educativo el que de alguna manera influyen en estos síntomas. Se observa la agresividad como indicio de problemas conductuales. “La agresividad que expresa el niño de manera rebelde expresa todo el dolor que calla el pequeño, lleno de penas y angustias”.(Briceño, 2014, pág. 22)

Ciertas conductas observables en el aula pueden ofrecer una pauta para determinar este tipo de conducta antisocial, entre las cuales se pueden mencionar: hacer ruidos corporales o con objetos, levantarse constantemente y deambular por la clase, interrumpir el ritmo de clase con preguntas fuera de orden, salir y entrar de clase sin permiso, insultar a los compañeros, etc.

El presente informe se encuentra distribuido por títulos:

En el primer título que contempla la INTRODUCCIÓN, en donde se describe los antecedentes y la estructuración del marco teórico y referencial sobre otros estudios relacionados, justificación y determinación de objetivos.

En el segundo título se incluye el METODOLOGÍA, se describe el tipo de estudio realizado así como los métodos, técnicas e instrumentos de investigación utilizados para la

recolección, tratamiento, análisis e interpretación de la información obtenida tanto de las fuentes primarias como secundarias.

En el tercer título se incluyen los resultados y análisis de la investigación, mismos que son representados en tablas y gráficos estadísticos de frecuencia y de porcentajes, lo que facilitó su posterior discusión y comparación con otros resultados.

En el cuarto título se incluye la discusión y contraste de los resultados obtenidos, se comparan y contrastan los resultados de la investigación con los resultados obtenidos en otros trabajos/publicaciones sobre el mismo tema y que se identificaron previamente en el marco referencial.

En un quinto título se exponen las conclusiones y recomendaciones, luego del análisis de toda la investigación.

En un sexto capítulo se incluye la propuesta de mejoramiento educativo misma que consistió en la elaboración de un manual para el docente donde se incluyen algunas actividades lúdicas *de Descarga y de Expresión Emocional en forma detallada*.

1.2. Contextualización del Problema

El estudio se realizará en el aula del tercer grado de la Escuela de Educación General Básica Teresa Molina, ubicada en la ciudad de Piñas, provincia de El Oro. Este grupo conformado por 30 estudiantes, provenientes de distintos lugares de la ciudad, condición social y tipos de familias, situaciones que derivan en que algunos de ellos presenten conductas disruptivas dentro del aula, dificultando la labor de los docentes quienes deben estar pendientes de ellos a cada instante, llamándoles la atención, cuidando que se mantengan en sus asientos y cumplan con las actividades escolares, situación que muchas veces puede provocar conflictos en el hogar, deriva de una mala educación o porque los niños y niñas ansían llamar la atención de sus docentes y padres a través de su comportamiento.

Este comportamiento se enmarca en el ámbito de las conductas disruptivas y lo que se pretende es establecer estrategias que permitan controlarlas y disminuirlas a través de

actividades lúdicas desarrolladas por el docente dentro del aula con la participación de todos los compañeros y compañeras.

Muchas de éstas conductas suelen presentarse a diario en el aula del Tercer Grado de Educación General Básica de la Escuela Teresa Molina de la ciudad de Piñas, en algunos estudiantes de forma variada, lo que dificulta el desarrollo normal del proceso de enseñanza – aprendizaje, pues interrumpe lo planificado en clase.

Esta falta básica de sentido de lazo con personas trascendentes en sus vidas, compone un área fundamental de la fragilidad en la personalidad del niño, son niños que coleccionan celos, miedos y esto lo dicen con furia y ansiedad en la relación con sus compañeros y docentes; situación que puede cambiar si en la escuela le proporcionan el afecto y cuidado que no tiene en su hogar y qué mejor forma de hacerlo a través de actividades lúdicas.

Los niños necesitan el juego para crecer, estar activos y divertirse, por este motivo todo el tiempo están jugando, pero la actividad lúdica también es importante como afirman los autores referenciados para la socialización y experimentación de emociones como la sorpresa, expectación o alegría o la solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse, ayudándolos de esta manera a enfrentar situaciones cotidianas.

Se espera que la presente investigación sirva como referente para futuras investigaciones al respecto y a todos los docentes interesados en aplicar la ludo terapia como estrategia para la prevención de conductas disruptivas entre sus estudiantes.

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Aplicar la Terapia de juego para modificar conductas disruptivas en niños de Tercer Grado Educación General Básica de la Escuela Teresa Molina en el Cantón Piñas.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Establecer los factores por los que los niños y niñas de Tercer Año de Educación Básica presentan conductas disruptivas en la interacción con sus compañeros y docentes.
- Aplicar la terapia de juego de descarga y expresión emocional en relación con las características y necesidades de la población.
- Medir los efectos de la aplicación de la terapia de juego en los estudiantes.

Elaborar una propuesta manual para los docentes de terapia de juego.

1.4. Justificación

El niño, todo el tiempo está jugando, a la vez está experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin darse cuenta aprende, adquiere nociones de espacio y tiempo, desarrolla su cuerpo, al mismo tiempo da vida a los objetos y a las situaciones; del mismo modo, le resulta agradable, pues a través de él descarga la energía del cuerpo, libera tensiones familiares, sirviendo además para las coordinaciones musculares. El juego, es un herramienta esencial en desarrollo del lenguaje y el pensamiento.

La terapia del juego es una técnica psicoterapéutica basada en la interpretación que se hace del juego del niño a través del cual éste puede expresar sus sentimientos y problemas, constituyéndose en una valiosa estrategia para ayudarle a resolver sus conflictos emocionales; esta terapia es recomendada para niños y niñas entre 4 y 11 años, edad en la que usualmente cursan la educación inicial y básica.

Si bien es cierto no todos los niños que cursan este año de estudio presentan conductas agresivas, las actividades lúdicas permitirán integrarlos entre sí y prevenir que las mismas se susciten más adelante; así como determinar los casos que si requieren de ayuda o atención especializada para ayudarles a sobrellevar la situación de una mejor manera sin marginarlos o excluirlos del resto de sus compañeros como suele hacerse.

De igual forma los juegos se enfocan hacia la adquisición de valores tales como la tolerancia, el respeto, la colaboración mutua, el trabajo colaborativo y otros valores necesarios para la sana convivencia dentro y fuera del establecimiento educativo. Se espera con este

aporte ayude a mejorar el clima escolar y las relaciones entre los estudiantes en el aula y fuera de ella, cambiando la visión que usualmente los docentes e incluso los mismos padres tienen de estos niños considerados como problemáticos o malcriados y les proporcionen todo el cariño, cuidado, atención y el afecto que éstos requieren y que piden a gritos a través de su comportamiento, haciendo de ellos niños dóciles, felices, amables, solidarios, dejando atrás cualquier tipo de resentimientos, dolor o rebeldía.

1.5. Antecedentes de la investigación

Según investigaciones realizadas respecto a la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la conducta humana, específicamente en lo relacionado a la socialización y el tratamiento de conductas agresivas, destacan que el juego en el contexto escolar tiene un gran valor terapéutico pues ayuda a los niños y niñas a prevenir y resolver problemas psicosociales, logrando su óptimo desarrollo.

Las instituciones educativas constituyen un segundo hogar para los niños y adolescentes, quienes pasan gran parte de sus vidas, aprendiendo las disciplinas básicas, complementarias o de especialización según su nivel de estudio, interactuando con otros estudiantes y docentes, en donde además se generan conductas negativas en ciertos estudiantes que no logran adaptarse al medio social o que pretenden llamar la atención.

Al hablar de conductas disruptivas se hace alusión a comportamientos de tipo antisocial proveniente de uno o varios estudiantes que amenazan la armonía y quebrantan las pautas de conducta y los valores establecidos dentro del aula, causando disturbios y molestias; conductas generalmente ocasionadas por situaciones de marginalidad, hiperactividad, prepotencia, sobre protección de los padres, violencia física y verbal, negativismo, falta de atención en el aula, desmotivación, baja autoestima, etc.

La existencia de estos problemas durante la infancia o adolescencia suelen ser predictores de una conducta antisocial en la edad adulta, si no se logra modificar oportunamente. En este caso, muchos docentes al no saber cómo actuar y frenar estos comportamientos, tienden a perder su autoridad y agravando la situación.

A pesar de la importancia y trascendencia del tema existen pocos estudios respecto a la utilización del juego como mecanismo para cambiar conductas disruptivas de los niños y niñas en edad escolar.

Basándome en estudios realizados por Lic. Heidy Carolina Oviedo Noguera puedo señalar que las actividades deportivas, recreativas y educativas implementadas en la educación básica en niños y niñas de 5 a 8 años, logran que estos cumplan con las tareas independientemente, muestren mayor interés por integrarse en las actividades escolares. Además la integración de niños y niñas con problemas conductuales en actividades deportivas, la integración de los padres y representantes, conferencias, talleres enfocados en temas de interés para la familia con niñas y niños que presentan conductas disruptivas, enriquecen las relaciones interpersonales, mejoran el ambiente educativo y la comunicación.

De igual forma Jesús M. Rivera Rijos da un enfoque relevante en este tema y permite reconocer que el juego y el desarrollo social de los niños están evidentemente relacionados. En el proceso de enseñanza-aprendizaje el juego puede ser utilizado como una herramienta para determinar conductas disruptivas en el salón de clases y también para modificar las mismas una vez que han sido identificadas. Las ventajas de los juegos recreativos influyen no solamente en el ámbito educativo sino también en hábitos alimenticios, de estudios, en general.

1.6. Marco teórico

1.6.1. Terapia del Juego

Existe una gran diversidad de Terapias Lúdicas, cada una con fines específicos mismas que se ha venido utilizando como intervención terapéutica en la que se utiliza el juego como técnica, y esto se ha llevado a cabo en todos los tratamientos que se ofrecen a los niños, siendo su principal beneficio la creación de una atmósfera segura, en la que los niños pueden expresarse, intentar nuevas cosas, aprender acerca de cómo funciona el mundo, las restricciones que le impone y trabajar sobre sus problemas.

Algunas situaciones que pudieran resultar normales y sin importancia para los adultos, en los niños pueden tener un gran impacto si no consigue asimilarlas con éxito como

discusiones con sus compañeros o haber sido ridiculizado, a través de la terapia del juego conseguirá manejarlas, entenderlas e integrarlas en forma saludable.

De acuerdo a la Asociación Española de Terapia del Juego esta se compone de métodos y técnicas lúdicas diseñadas para que el niño y niña logre descubrir múltiples oportunidades mediante la expresión y autocontrol de sus emociones, la expansión de la conciencia, reconocimiento de lo que lo rodea y reconocer sus capacidades propias, como también permite que se desarrollen normalmente.

La “Terapia de juego” no es más que una mera interpretación que se hace del juego del niño, en donde se puede evidenciar las emociones, y la facilidad para expresar sus sentimientos y problemas. De esta manera, se ayuda al niño a que pueda resolver sus conflictos por sí mismo, sean estos emocionales o sociales. Se sugiere que esta terapia se la realice entre los 4 a 11 años de edad.

A partir de estas definiciones se puede manifestar que la terapia del juego ofrece un conjunto de métodos y técnicas que permiten al niño expresar sus emociones, sentimientos y problemas por medio de la actividad lúdica.

El juego es una actividad simultánea producida en la primera infancia que se manifiesta mediante el deseo que tienen los niños de explorar y conocer el entorno, la importancia que tienen para ellos el afecto y la integración social, el reconocimiento y desarrollo en el medio en el que viven el interés del niño por manipular objetos y materiales que le pueden servir como medio de experimentación.

La actividad lúdica y el juego están directamente relacionados con el bienestar físico, emocional, escolar, y todas las áreas del desarrollo infantil. (García Milla 2012,p 34).

Además cabe señalar que el juego es una actividad grupal, individual, colectiva, que marca el desarrollo infantil y el proceso educativo ya que mejora la integración, interacción, la comunicación, toma de decisiones, relaciones humanas y les permite formar su sentido de socialización e interpretación de los roles de su comunidad social y mejora la interacción entre la familia y la comunidad educativa.

1.6.2. Funciones de la terapia del juego

De acuerdo Fundación Consentidos, (2014), la terapia del juego, abarca aspectos socioculturales intra e inter personales, biológicos, mediante las mismas se puede alcanzar el reconocimiento de situaciones, la comprensión de funciones mentales, desarrollo cognitivo, la exploración, y en estas terapias de juego están enmarcadas las habilidades motrices y sociales y la separación-individualización.

Las funciones de la terapia del juego son variadas pero en este caso lo que se considera es el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas. La terapia del juego es un modelo terapéutico muy efectivo para los niños y niñas que han experimentado situaciones conflictivas que influyen en sus relaciones sociales.

1.6.3. Tipos de terapias de juego

En la Terapia de juego se evalúan las conductas expresadas de los niños y niñas y pueden reflejarnos ciertas conductas problema. Se puede utilizar en niños desde los 4 años hasta los 11 años y permite analizar sus defensas, su nivel de tolerancia a la frustración, sus fortalezas y dificultades, ansiedad, agresividad, y su dependencia o independencia. Su objetivo es ayudar al niño/a a expresarse, elaborar y resolver sus conflictos emocionales.

Es en los centros de educación inicial donde los niños experimentan vivencias físicas y sensoriales, se desarrolla la comunicación y expresión con sus familiares y compañeros por ende si se incluyen juegos de narración con sonidos, movimientos y libre expresión se logrará fortalecer la confianza, participación y espontaneidad de los infantes.

1.6.4. Beneficiarios de la terapia del juego

De acuerdo a la investigación realizada por Soto, 2011, la Terapia del juego es muy beneficiosa como terapia de apoyo emocional para los niños que presentan características como:

- Baja autoestima, inseguridad, retraimiento
- Angustia, retraimiento, inseguridad
- Amigos imaginarios, fantasías, terrores nocturnos

- Problemas de hiperactividad
- Actividades de interferencia a la hora de tener amigos
- Dificultades para ajustarse a cambios familiares.
- Huidas, comportamiento antisocial, Comportamientos inmaduros
- Depresión. Habla de que no quiere vivir.
- Miedos, fobias, tristeza, enfado continuo.

La terapia del juego puede ser utilizada en niños que han sufrido situaciones de violencia ya sea de maltrato físico, psicológico o sexual, o de aquellos que son sometidos a presenciar actos de violencia intrafamiliar, social y pedofilia.

1.6.5. Las técnicas de la terapia del juego

El terapeuta - docente observa al niño mientras juega con muchos elementos diferentes: casas, muñecas, pintura, cuentos, narraciones, juego simbólico, creatividad, representación dramática, máscaras, dibujos, elementos que favorezcan la expresión de los sentimientos. Mientras va construyendo un clima que permite conectar con el niño y comprender las causas de su comportamiento disturbado, ofreciéndole, además, herramientas para entender sus vivencias y manejar los asuntos que influyen y condicionan su vida.



Figura 1: Terapia del juego

Fuente: <http://www.antena125.com/wp-content/uploads/2014/04/ni%C3%B1o-537x350.jpg>

Una terapia de juego bien direccionada permite canalizar la comunicación, la espontaneidad para que el niño actúe y se exprese sin temor y sin considerar aspectos externos.

La terapia del juego ayuda al niño o niña restaurar su capacidad de dar y de recibir afecto, por lo tanto el rol del docente que hace el papel de terapeuta durante la actividad del juego; la relación que éste establece con el niño y las técnicas de terapia utilizada son fundamentales para el logro de su objetivo, en este caso evitar que se produzcan conductas disruptivas en el aula de clase; durante la terapia del juego las situaciones de comportamiento antisocial que interfieren en el pensamiento claro y positivo del niño deben ser enfrentados y externados, para lo cual se pueden utilizar muchos materiales de preferencia reciclables y otras actividades a fin de que el niño suelte los sentimientos reprimidos y los deje ir.

1.6.6. Conductas Disruptivas

El término disruptivo proviene del término inglés y hace referencia a una ruptura brusca, aunque simbólicamente se refieren a algo que genera un cambio importante o determinante, por lo tanto, su uso es bastante amplio y puede aplicarse tanto a una persona, un objeto o un fenómeno; llevado al aula este término hace alusión a problemas y situaciones que interrumpen el desarrollo normal del proceso de enseñanza – aprendizaje o quebrantan la relación estudiante – estudiante o estudiante – docente debido a conductas inapropiadas por parte de algunos estudiantes.

Reciben tal nombre debido a que su presencia implica la interrupción o desajuste en el desarrollo evolutivo del niño imposibilitándolo para crear y mantener relaciones sociales saludables, tanto con adultos como con sus pares. Conglomerado de conductas inapropiadas o “enojosas” de estudiantes que “obstaculizan” la “marcha normal” de la clase: Falta de cooperación, mala educación, insolencia, desobediencia, provocación, agresividad, etc. Se muestran en estrategias verbales o en estrategias no verbales.

Basado en los estudios Tortolero & Contreras de La disrupción interrumpen el aprendizaje y las relaciones interpersonales. Se evidencian principalmente en niños/as que buscan llamar la atención de quienes la rodean, se caracterizan por padecer normas, reglas y acuerdos, todas estas anomalías se manifiesta para llamar la atención y provocar una reacción del adulto y sobresalir de entre los demás compañeros.

Dependiendo de la situación provocada y del clima escolar en que se desarrolla el proceso, el comportamiento disruptivo de algunos estudiantes conlleva diversas

consecuencias pero la más frecuente es sin duda el malestar del docente y el impacto negativo en el aprendizaje y comportamiento de los demás; un comportamiento común es el murmullo, el ruido, la desatención, etc., mismas que imposibilitan el normal desarrollo de la clase y constituyen una falta grave si se realizan en forma constante e irrespetuosa.



Figura 2: Conductas disruptivas: agresividad
Fuente: <http://www.bebesangelitos.com/img/2.jpg>

Es verdad que todo estudiante en determinado momento llega a sentirse aburrido, cansado, estresado, lo que dificulta su capacidad para prestar atención a lo que dice el maestro, o que el cansancio le dificulte mantenerse despierto, pero esto no les da ningún derecho de entorpecer el trabajo de los demás, en todo caso lo mejor sería pedir permiso y retirarse a fin de no interrumpir el aprendizaje de los demás o distraerlos con su comportamiento.

1.6.7. Características de las conductas disruptivas

Para Eva Antón (2011) los comportamientos de los niños que presentan conductas disruptivas pueden ser muy variados, entre sus características están según el autor:

- Mala educación, insolencia.
- Falta de cooperación.
- Desobediencia.
- Provocación, agresividad.
- Se puede notar en estrategias verbales y no verbales.
- Dificulta el aprendizaje y las relaciones interpersonales.
- Causa gran estrés en el profesor.

- Suele ser producida principalmente por estudiantes que quieren llamar la atención
- Impulsivos. (Anton, 2011)

Como puede observarse son diversas las formas en la que suele presentarse las conductas disruptivas dentro del aula escolar, es decir, les cuesta adaptarse a las normas establecidas en el centro educativo porque no entienden la importancia de su cumplimiento para una sana convivencia, tratando siempre de demostrarlo en su comportamiento.

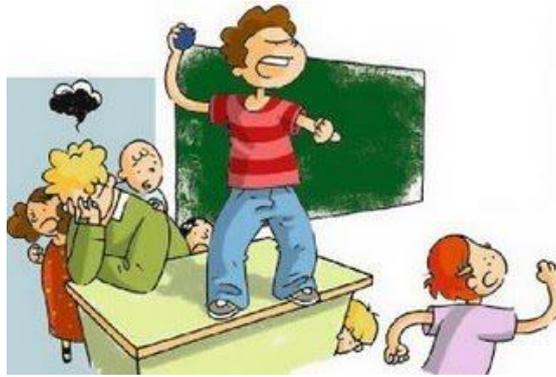


Figura 3: Conductas disruptivas: agresividad

Fuente: <https://gervilla.es/wp-content/uploads/2014/08/conductas.jpg>

1.6.8. Etiología de las conductas disruptivas

Las conductas disruptivas pueden llegar a producir múltiples factores, entre los principales se tiene:

Montenegro (2014) determina los siguientes factores psicológicos:

- Sentimientos de abandono y desesperanza
- Maltratos físicos y verbales
- No escolarización
- Ningún establecimiento de límites y normativas en el núcleo familiar
- Presencia de un trastorno psicológico (TDAH, trastorno disocial, ansiedad, estrés, depresión infantil, etcétera)
- Discriminación o rechazo.

García y Rebanal (2015) cita los siguientes factores familiares:

- Base genética.

- Interacción padres e hijos: Actitud de los padres hacia el niño/a durante los primeros años es esencial.
- Uso de métodos de disciplina excesivamente autoritarios o relajados por parte de padres se relaciona con la delincuencia y conductas antisociales.
- Permisividad y tolerancia hacia -dicha conducta la refuerzan.

Otros factores familiares:

- Malos tratos y modelado violento familiar.
- Falto de afecto entre los cónyuges.
- Familias numerosas.

Yennifer Yáñez (2012) establece los siguientes Factores escolares como los causantes de las conductas disruptivas:

El contexto escolar puede provocar el aprendizaje de interacciones agresivas produciendo un aprendizaje directo o vicario:

Relaciones profesor/a- profesor/a:

- Falta de consenso sobre estilo de enseñanzas y normas de convivencia.
- Inconsistencia en la actuación ante los estudiantes.
- Falta de respeto hacia los compañeros.
- Poca implicación en las decisiones del centro.
- Relaciones de poder/victimización entre los propios profesores/as
- Tendencia de profesores a trabajar solos.

Relaciones profesora- estudiante:

- Falta de motivación hacia los contenidos
- Dificultades para establecer canales de comunicación
- Estudiantes con conductas disruptivas
- Metodología de trabajo poco atractiva
- Falta de sensibilidad por parte del docente
- Dificultades del profesor/a para controlar al grupo y hacer valer su autoridad

Relaciones estudiante/a – estudiante/a:

Se muestra que dentro del grupo de iguales hay una gran influencia en la aparición y persistencia del comportamiento antisocial.

Factores socioculturales:

Los factores socioculturales como la pobreza los contenidos violentos, programas televisivos generan tres efectos negativos, imitación, temor a ser víctimas, efecto a ser espectador. Todo esto está relacionado con la conducta antisocial(Yanez, 2012)

Son muchos los factores que pueden incidir en el comportamiento disruptivo del niño en el aula de clases, antiguamente se creía que las causas de éstos comportamientos provenían exclusivamente del hogar, producto de la interacción de padres e hijos o del contexto social o cultura en el cual se desarrollaba el niño, principalmente por acción de los medios; sin embargo, éstos se deben también a factores propios de los centros educativos como el clima escolar y las relaciones entre los profesores, entre estudiantes o entre éstos y los docentes.

1.6.9. Tipos de conductas disruptivas

Caicedo, 2012 señala que las conductas disruptivas en el aula suelen adoptar distintas formas, entre las más comunes se encuentran:

- Agresiones: Son estrictamente manifestaciones de violencia:
- Vandalismo: violencia contra las cosas.
- Agresión física: violencia contra las personas.
- Problemas de disciplina: Se presentan comúnmente como conflictos en la relación entre el docente y el estudiante.
- Conductas que implican un mayor o menor componente de violencia, desde la resistencia o boicot pasivo hasta el desafío o el insulto activo al maestro. Puede desestabilizar la vida cotidiana en el aula.
- Conductas sexuales: Besos entre el mismo género o género opuesto. Tocar partes íntimas del cuerpo de otros niños. Masturbación.

1.6.10. Influencia de las conductas disruptivas

En el Rendimiento Académico

El rendimiento académico de muchos estudiantes se muestra afectado cuando existen comportamientos disruptivos, como agresiones, problemas disciplinarios o conflictos entre docentes y estudiantes, mismos que generan tensiones y hacen pesado el ambiente escolar para todos los estudiantes involucrándolos en el problema de forma indirecta; por este motivo lo recomendable sería el diálogo y acuerdo en forma personal sin involucrar al resto de estudiantes, enmarcados en lo que establecen las normas institucionales y en caso de reincidencia aplicar los correctivos necesarios.

En el clima escolar

El clima escolar se ha visto afectado por problemas sociales que se centra en la convivencia escolar, principalmente en el ambiente del aula concretamente en el comportamiento del estudiantado. Esto se evidencia en todos los aspectos que enmarcan una unidad educativa. (Lajara & Probueno, 2010, pág. 261)

La calidad del clima escolar se define por la eficacia de relaciones entre sus miembros y los sentimientos de aceptación o rechazo de los unos por los otros; la aparición de conductas disruptivas en el aula lo contaminan y dificultan el aprendizaje de los estudiantes, razón por la que el docente debe ejercer un liderazgo socioemocional a partir de la realidad y necesidades de los estudiantes a fin de determinar los factores para conseguir un buen clima en el aula.

En las normas de convivencia escolar

Las normas de convivencia se rigen para toda la comunidad educativa dentro y fuera de la misma sirve para esta establecer normas basadas en los valores humanos de respeto a las personas, lugares y cosas, que permitan normar la manera de actuar. La conducta disruptiva quebranta estas normas y dificultan la sana convivencia de la institución.

El establecimiento y difusión de las normas es fundamental para la sana convivencia en las instituciones educativas, pero más que hablar de ellas la mejor forma de enseñarlas es a

través de la práctica diaria, velando porque todos las conozcan y cumplan, concientizando a los estudiantes sobre la necesidad de su establecimiento y las consecuencias de su quebrantamiento.

En las relaciones con sus compañeros

En relación a las conductas disruptivas, los autores Cabrera y Ochoa señalan que estas interrumpen el desarrollo evolutivo de los niños y niñas dentro del aula de clase esto desencadena inestabilidad emocional, carencia de relaciones sociales saludables con adultos y su compañeros. Son una respuesta a la poca adaptación del medio social.

Las buenas relaciones entre los estudiantes es fundamental, el docente deberá promover actividades que les permitan a sus estudiantes trabajar en conjunto, socializar, confraternizar ya que esto evita que se produzcan conductas disruptivas sobre todo aquellas relacionadas con agresiones, vandalismo e indisciplina.

En el aspecto emocional

Las dificultades emocionales y conductuales en los escolares son un problema institucional, social, familiar y la salud mental de los niños ya que estos se reflejan en un bajo rendimiento escolar, cognitivo, psicomotor y emocional, posee leves alteraciones en su desarrollo, síndrome de déficit atencional o trastornos específicos del aprendizaje. (Jadue, 2002)

Las emociones o sentimientos son parte de nuestra vida y son las que motivan hacia la realización de una actividad o la resolución de un problema, en el caso de situaciones de conductas disruptivas, esta permanece activa pues detecta que el individuo se encuentra ante algún peligro eminente, por ello es indispensable desde la más tierna infancia enseñar a los niños y niñas a regular sus emociones a través de una educación emocional, que les permita relacionarse con situaciones conflictivas como la tristeza, el miedo y el enfado.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Diseño de la Investigación

De acuerdo al tipo de estudio realizado, la investigación ha sido de tipo experimental, los tipos de terapia descriptiva y explicativa, y su finalidad fue determinar las conductas disruptivas más frecuentes en los estudiantes dentro del aula, con el fin de seleccionar el tipo de terapia de juego más idónea según los requerimientos del grupo de estudio.

Para una mejor comprensión del problema se recurrió a la investigación bibliográfica a fin de conocer las mejores actividades y o recursos lúdicos factibles de aplicación. También se hizo un estudio de campo a fin de medir el grado de efectividad de las estrategias planteadas respecto al cambio de conducta de los educandos involucrados en el estudio a través de un seguimiento de casos.

Siendo el objeto de la investigación la comprobación o refutación de los objetivos planteados al inicio de la investigación, se empleó el método científico, la ficha de observación para registrar los comportamientos de los estudiantes que presentan una conducta disruptiva dentro del aula, con relación a la socialización de éstos niños y niñas entre compañeros y con el docente.

2.2. Métodos de Investigación

Para la recolección de datos sobre el comportamiento disruptivos de los estudiantes se empleó la técnica de la observación misma que permitió una percepción atenta, racional, planificada y sistemática de los fenómenos relacionados con el objetivo de la investigación, mismo que se desarrolló en sus condiciones habituales, sin ser provocadas, con vista a ofrecer una explicación científica sobre la naturaleza interna de estos fenómenos.

Esto permitió llevar al conocimiento profundo a partir del registro de determinada información, la que por lo regular no se puede obtener por otros medios.

2.2.1. Instrumentos

Para determinar las conductas disruptivas más frecuentes entre los estudiantes, se aplicaron encuestas a los padres de familia y educadores (ver anexo 1), además para la evaluación del comportamiento de los estudiantes se emplearon fichas de registro de conductas (Anexo 2), donde se anotaron periódicamente las conductas observadas antes, durante y después de la terapia lúdica a fin de determinar su efectividad.

2.3. Población y Muestra de la Investigación

La escuela de Educación Básica Teresa Molina de la ciudad de Piñas, es un establecimiento de tipo fiscal al que acuden alrededor de 350 estudiantes de primero a séptimo año de básica, sin embargo para el estudio se consideraron a los 30 estudiantes del tercer año paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica.

2.4. Operacionalización de variables

Tabla 1: Variable Independiente: Conductas disruptivas

CONCEPTUALIZACIÓN	INDICADORES	MEDIDAS	INSTRUMENTOS
<p>Conductas disruptivas</p> <p>Reciben tal nombre debido a que su presencia implica la interrupción o desajuste en el desarrollo evolutivo del niño imposibilitándolo para crear y mantener relaciones sociales saludables, tanto con adultos como con sus pares. Conglomerado de conductas inapropiadas o “enojosas” de estudiantes que “obstaculizan” la “marcha normal” de la clase: Falta de cooperación, mala educación, insolencia, desobediencia, provocación, agresividad, etc. Se muestran en estrategias verbales o en estrategias no verbales. La disrupción dificulta el aprendizaje y las relaciones interpersonales. Suelen ser producidas principalmente por niños/as que quieren llamar la atención de sus compañeros/as o del adulto y que tienen problemas de carencia de normas/afecto, muy impulsivos/as, etc. Son tácticas para probar al adulto y tener protagonismo entre los demás niños.(Freire, 2014)</p>	Deambular por la clase.	Frecuentemente Pocas veces Nunca	<p>Cuestionario a Docentes Autora: V. Ortega Año 2015 Validación: Alfa de Cronbach</p>
	Hacer ruidos bucales hasta gritar.	Frecuentemente Pocas veces Nunca	
	Se levanta constantemente de la silla.	Frecuentemente Pocas veces Nunca	
	Interrumpe la clase con preguntas fuera de contexto.	Frecuentemente Pocas veces Nunca	
	Se burla de los compañeros	Frecuentemente Pocas veces Nunca	
	Las calificaciones comportamentales de su representado reflejan que tiene algún problema en su conducta	Siempre Casi siempre Nunca	<p>Cuestionario a Padres Autora: V. Ortega Año 2015 Validación: Alfa de Cronbach</p>
	¿Ha presenciado comportamientos	Siempre	

	de tipo agresión física de su hijo (a) con otros miembros en el hogar?	Casi siempre Nunca	
	¿Ha sido llamado a la escuela por comportamientos disruptivos de su hijo/a en el aula?	Siempre Casi siempre Nunca	
	¿Considera usted que los problemas familiares podrían estar interfiriendo en el comportamiento de su hijo/a?	Siempre Casi siempre Nunca	
	¿Concuerda usted con las acciones desarrolladas por el/la docente para prevenir o sancionar las conductas disruptivas de su hijo/a?	Siempre Casi siempre Nunca	

Elaborado por: Verónica Ortega

Tabla 2: Variable Dependiente: Terapia del juego

CONCEPTUALIZACIÓN	INDICADORES	MEDIDAS	INSTRUMENTOS
<p>Terapia de Juego</p> <p>La terapia del juego se emplea para el tratamiento de los trastornos psicológicos, como técnica para comprender los mecanismos del juego infantil, que es la manera natural de comunicación del niño. A través del juego, el chico expresa sus ansiedades y resuelve sus conflictos. Los niños juegan como forma de comunicación, y la terapia del juego busca entender los mecanismos del juego, para su aplicación al tratamiento de problemas psicológicos. El juego permite que el niño exprese y resuelva sus conflictos, y promueve el crecimiento y desarrollo en lo cognitivo, así como la interacción apropiada con los semejantes. Ericsson define al juego como una función del yo, en busca de un ajuste entre los procesos sociales y corporales, con la</p>	Se Integra al juego	Siempre A veces Nunca	<p>Cuestionario al Docente de aula</p> <p>Autora: V. Ortega</p> <p>Año 2015</p> <p>Validación: Alfa de Cronbach</p>
	Participa de las actividades diseñadas para el juego	Siempre A veces Nunca	
	Respeto su turno	Siempre A veces Nunca	
	Acata las órdenes.	Siempre A veces Nunca	
	Sigue las instrucciones.	Siempre A veces Nunca	
	Es colaborador.	Siempre A veces Nunca	<p>Cuestionario a Padres</p> <p>Autora: V. Ortega</p> <p>Año 2015</p> <p>Validación: Alfa de Cronbach</p>
	Tiene un buen comportamiento.	Siempre A veces	

personalidad del niño.(Hernandez, 2013)		Nunca	
	Acepta por igual ganar o perder.	Siempre A veces Nunca	
	Respeto a sus opositores.	Siempre A veces Nunca	
	Cumple las reglas del juego con honestidad.	Siempre A veces Nunca	

Elaborado por: Verónica Ortega

2.5. Técnicas y tratamiento de los datos

Una vez recolectada la información a través de las encuestas realizadas a padres de familia y docentes, se procedió estadísticamente a tabular los datos en tablas de frecuencias y porcentajes, efectuando la representación gráfica de los mismos, lo que facilitó su análisis e interpretación, producto de lo cual se pudieron obtener las respectivas conclusiones, recomendaciones y propuestas de solución al problema investigado.

2.6. Confiabilidad y Validez del instrumento

Luego de aplicado el Alfa de Chronbach, con la muestra piloto, se expone los siguientes resultados:

Tabla 3. Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	10	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	10	100,0

Tabla 4. Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach ^a	N de elementos
,800	10

Tabla 5. Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Se Integra al juego	17,00	2,222	,085	1,282 ^a
Participa de las actividades diseñadas para el juego	17,00	2,000	,079	1,425 ^a
Le agrada jugar	17,50	2,944	-,093	,798 ^a

Cumple las instrucciones.	17,00	3,556	-,319	,450 ^a
Es colaborador.	17,10	3,656	-,367	,315 ^a
Se motiva al jugar	17,00	3,556	-,319	,450 ^a
Acepta por igual ganar o perder.	16,80	3,511	-,292	,541 ^a
Respeto a sus opositores.	16,90	2,767	,000	,940 ^a
Cumple las reglas del juego.	17,10	3,211	-,118	,747 ^a
Respeto su turno	16,70	3,789	-,397	,396 ^a

Elaborado por: Verónica Ortega

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Análisis y Resultados

3.1.1. Resultados de Encuesta a Docentes de la Institución

Tabla 6: Deambular por los espacios de juego

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido SIEMPRE	18	60,0	60,0	60,0
A VECES	12	40,0	40,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Verónica Ortega



Figura 4: Deambular por los espacios de juego

Fuente: Encuesta a Docentes

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados que se muestran, se manifiesta que el 60% de los docentes señalan que sus estudiantes logran deambular por la clase en las actividades que se proponen. Esto hace suponer que existe poca cooperación de parte de ellos hacia el docente y sus compañeros.

Tabla 7: Hacer ruidos bucales hasta gritar mientras juega

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido SIEMPRE	30	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Verónica Ortega

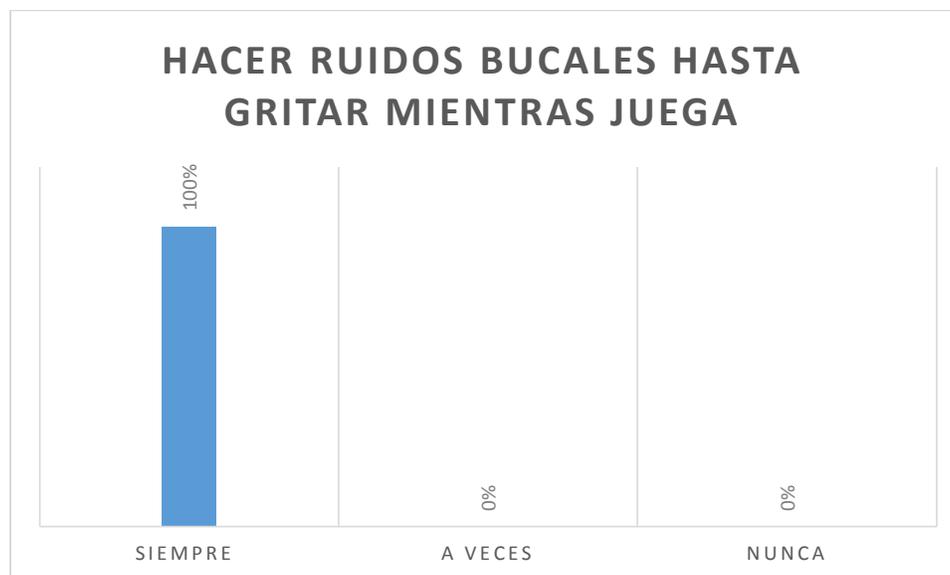


Figura 5: Hacer ruidos bucales hasta gritar mientras juega

Fuente: Encuesta a Docentes

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que el 100% de los docentes, evidencian en sus estudiantes “hacer ruidos bucales hasta gritar mientras juegan”, lo que demuestra mucha interacción de ellos ante las actividades de juego que ubica el docente.

Esto supone que los estudiantes se activan por medio del juego.

Tabla 8: Se levanta constantemente de la silla

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	12	40,0	40,0	40,0
	A VECES	18	60,0	60,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: Verónica Ortega

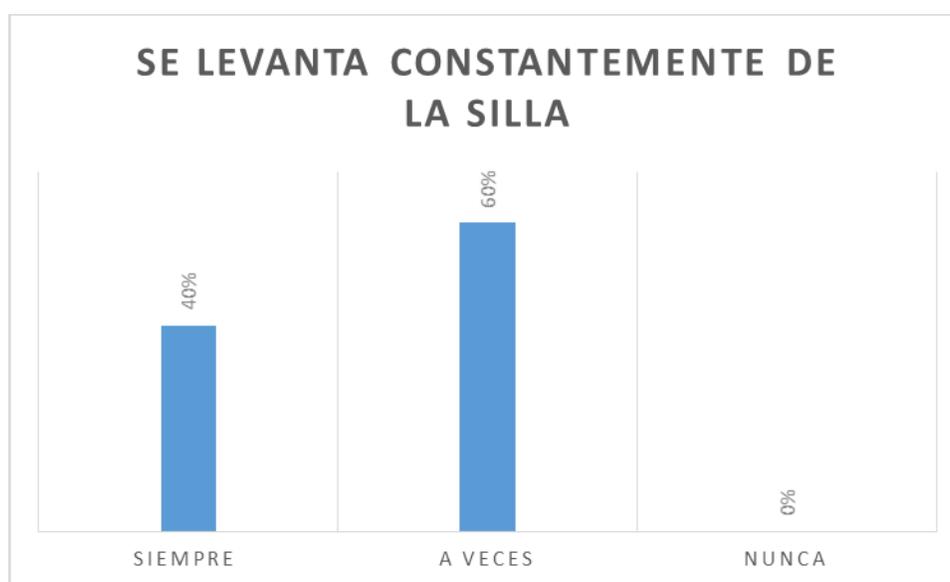


Figura 6: Se levanta constantemente de la silla
Fuente: Encuesta a Docentes

Análisis e interpretación

Se evidencia de los resultados que en su mayoría, el 60% a veces y 40%, de los docentes evidencian en sus estudiantes un mal comportamiento, pues “se levantan ocasionalmente de sus asientos”, es decir, que para los estudiantes no hay un trabajo organizado dentro de clase.

Tabla 9: Interrumpe las actividades con preguntas fuera de contexto.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido SIEMPRE	30	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Verónica Ortega

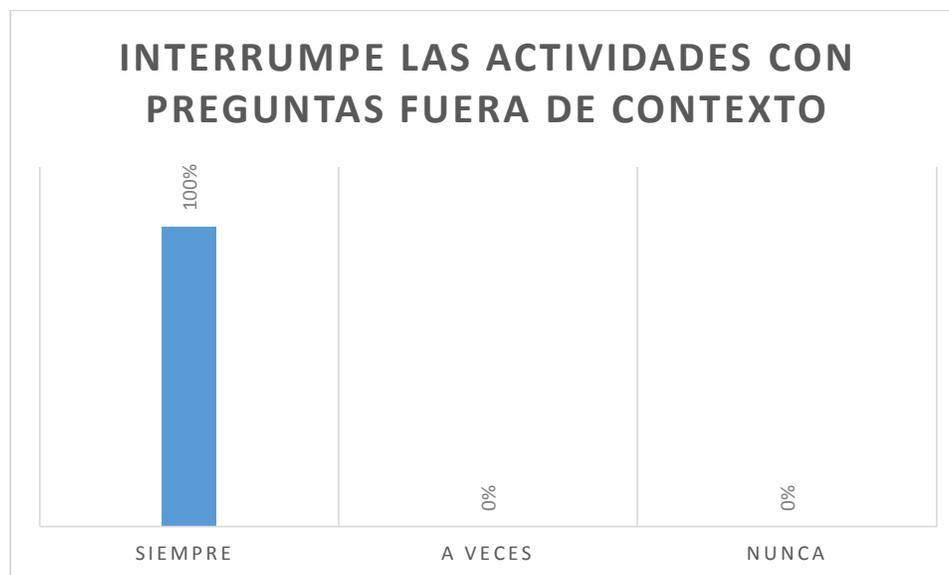


Figura 7: Interrumpe las actividades con preguntas fuera de contexto

Fuente: Encuesta a Docentes

Análisis e interpretación

Los resultados evidencian que el 100% de los docentes, observan que sus estudiantes “interrumpen las actividades que llevan a cabo con preguntas que salen del contexto”. En este sentido, se puede deducir que no existe una atención óptima de parte de los estudiantes, y limita el buen desarrollo de lo planificado por los docentes, además se genera que la clase no logre el objetivo propuesto.

Tabla 10: Se burlan de los compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	24	80,0	80,0	80,0
	A VECES	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Verónica Ortega

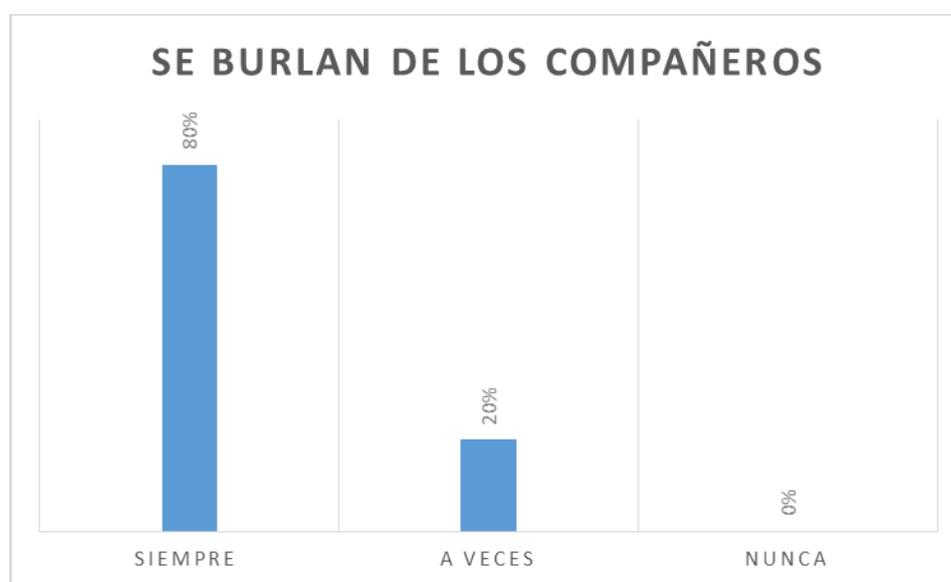


Figura 8: Se burlan de los compañeros/as

Fuente: Encuesta a Docentes

Análisis e interpretación

Se evidencia que el 80% de los docentes, evidencian que de parte de sus estudiantes existe una actitud de burla hacia sus compañeros, lo que genera que las actividades no se lleven de forma adecuada y reduzca la motivación del estudiante que es afectado por dichas burlas.

Esto supone que los estudiantes presentan conductas fuera de contexto que limitan su aprestamiento al aprendizaje.

Tabla 11: Rompe el esquema de juego

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido SIEMPRE	30	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Verónica Ortega

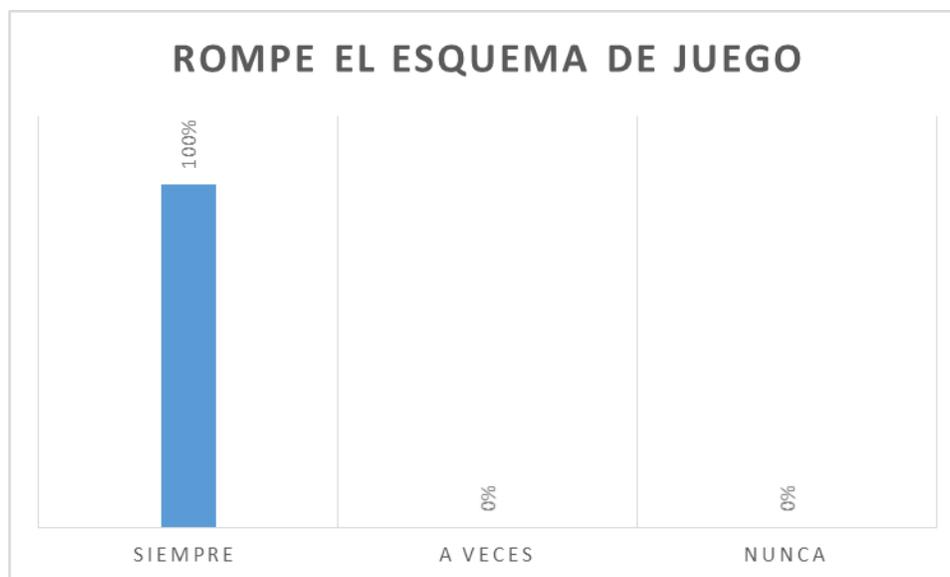


Figura 9: Rompe el esquema del juego

Fuente: Encuesta a Docentes

Análisis e interpretación

Se observa que el 100% de los docentes, señalan que sus estudiantes “rompen el esquema de juego”, es decir, existe una ausencia de atención a las indicaciones del docente, ante el juego, y una limitada predisposición ante la actividad a llevarse a cabo.

Esto además genera que los docentes no puedan concluir el juego tal y como se debería, limitando su accionar ante las conductas de los niños y niñas.

Tabla 12: Agrede físicamente a sus compañeros (as)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido SIEMPRE	30	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: Verónica Ortega

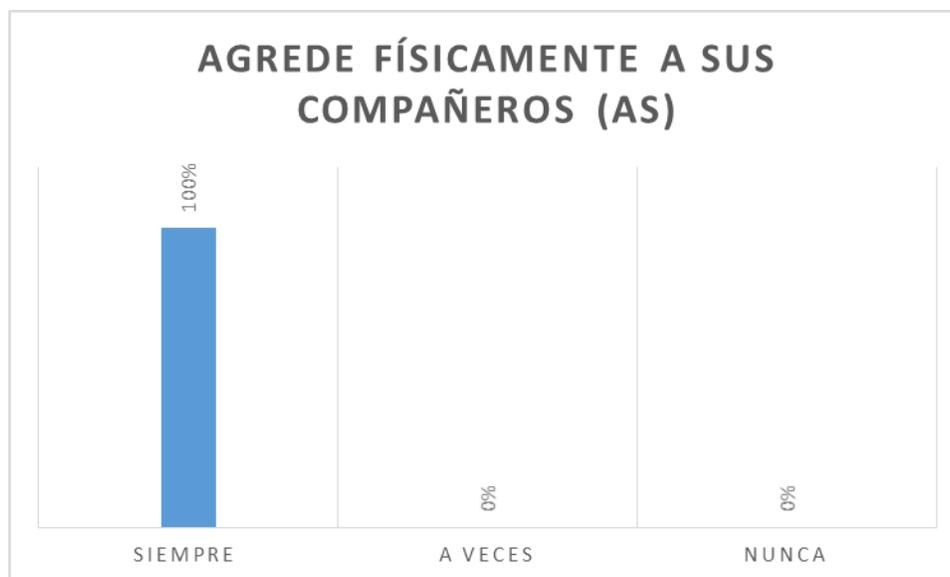


Figura 10: Agrede físicamente a sus compañeros/as
Fuente: Encuesta a Docentes

Análisis e interpretación

Se observa que el 100% de los docentes, señalan que sus estudiantes “agreden físicamente a sus compañeros”, lo que conlleva a que exista desorganización, poca atención y una disciplina fuera de control en el aula. Además esto dificulta el manejo de las actitudes de forma individual, por tratar de mejorar el ambiente en la clase.

Tabla 13: Agrede verbalmente a sus compañeros (as)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	6	20,0	20,0	20,0
	A VECES	24	80,0	80,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Verónica Ortega

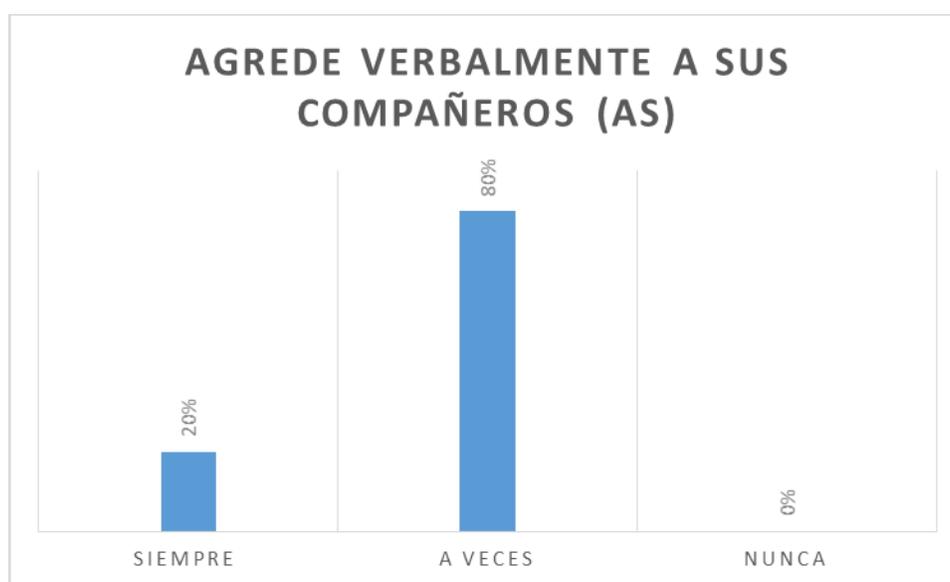


Figura 11: Agrede verbalmente a sus compañeros/as

Fuente: Encuesta a Docentes

Análisis e interpretación

Se observa que el 80% de los docentes, señalan que sus estudiantes “agreden de forma verbal a sus compañeros (as)”, es decir, que a lo que se mostró en la figura anterior, además de agredirlos de forma física, lo hacen también de manera verbal, lo que aumenta un clima inadecuado en el aula de clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	12	40,0	40,0	40,0
	A VECES	18	60,0	60,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Verónica Ortega

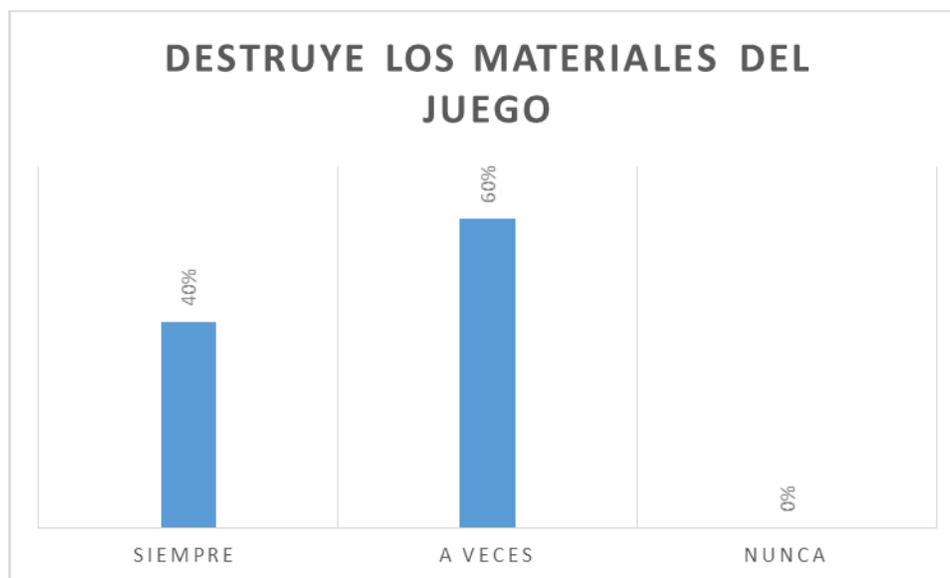


Figura 12: Destruye los materiales del juego

Fuente: Encuesta a Docentes

Análisis e interpretación

Se evidencia que el 60% (A veces) y el 40% (Siempre) de los docentes, dicen que sus estudiantes “destruyen los materiales de juego”, lo que muestra que no existe cuidado de parte de ellos con las cosas que le entrega el profesor, además de una conducta inapropiada en relación a la responsabilidad que tiene cada uno con sus materiales.

Esto hace que el trabajo didáctico de los docentes sea limitado y genere un problema al contrario de dar una solución.

Tabla 15: Pide permiso para ir al baño.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	12	40,0	40,0	40,0
	A VECES	18	60,0	60,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Verónica Ortega

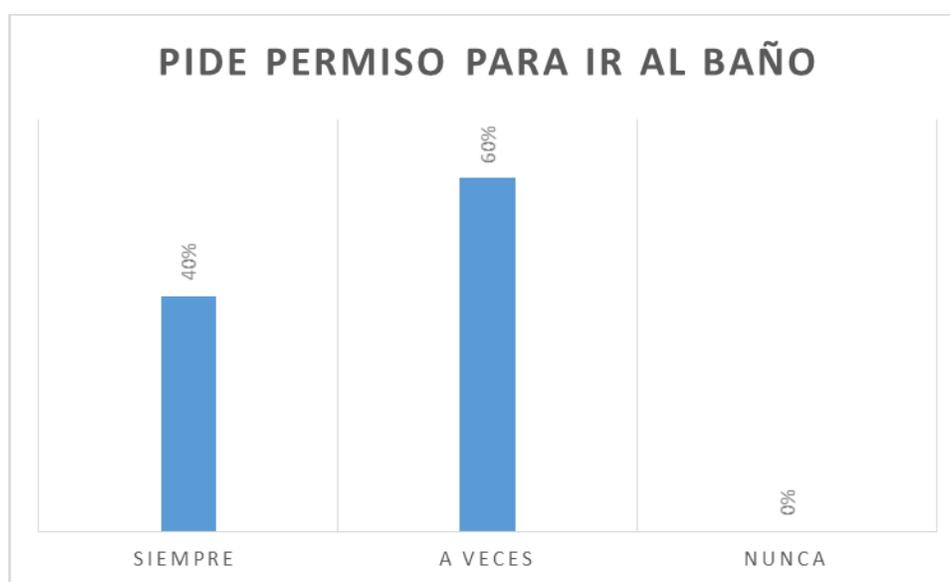


Figura 13: Pide permiso para ir al baño

Fuente: Encuesta a Docentes

Análisis e interpretación

De los resultados se muestran que el 60% (A veces) y el 40% (Siempre) de los docentes, mencionan que sus estudiantes “piden permiso muy frecuentemente para ir al baño”, evidenciando que existe una leve costumbre de irrespeto hacia el docente que está a cargo del grupo, y sobre todo que sus valores no están siendo bien fomentados en casa.

3.2.1. Ficha de Observación a los niños y niñas

Tabla 16. Sesión 1: Mis amigos y yo	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	0%	10%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	90%	0%	10%
Le agrada jugar	67%	23%	10%
Cumple las instrucciones.	90%	0%	10%
Es colaborador.	87%	3%	10%
Se motiva al jugar	67%	23%	10%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	3%	7%
Respeto a sus opositores.	90%	0%	10%
Cumple las reglas del juego.	90%	0%	10%
Respeto su turno	90%	23%	10%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

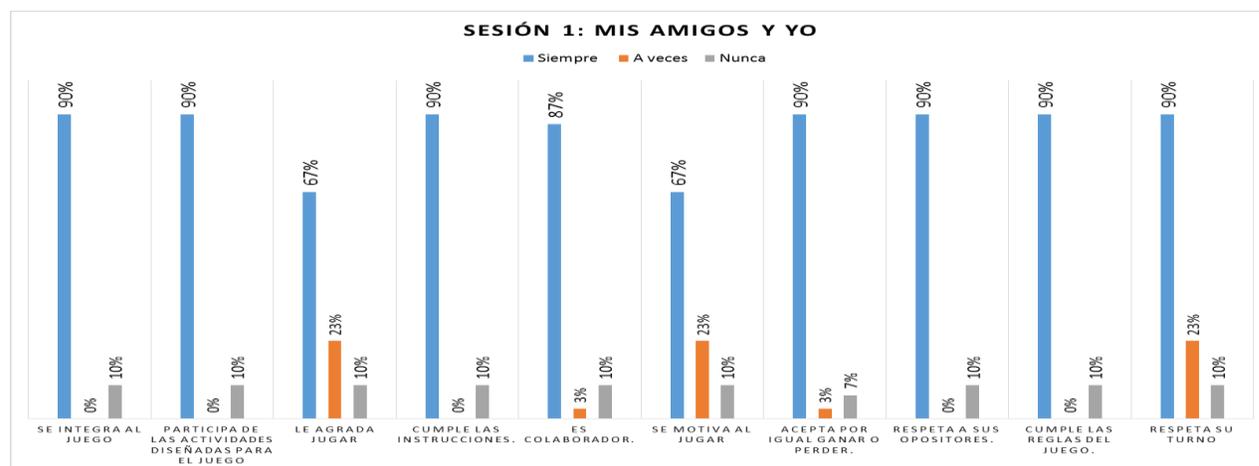


Figura 14: Sesión 1 Mis amigos y Yo
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

Se evidenció que luego de la aplicación del manual, la mayoría de los criterios de la ficha de evaluación respecto al juego “Mis amigos y Yo”, promedian el 90% en casi todos los ítems. Esto demuestra un desarrollo enorme con el juego y que se lograron limitar muchas dificultades que mostraron en un inicio.

Tabla 17. Sesión 2: “El Globo de los Sueños”	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	80%	10%	10%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	80%	20%	0%
Le agrada jugar	75%	25%	0%
Cumple las instrucciones.	75%	15%	10%
Es colaborador.	90%	0%	10%
Se motiva al jugar	90%	0%	10%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	0%	10%
Respeto a sus opositores.	75%	25%	0%
Cumple las reglas del juego.	90%	0%	10%
Respeto su turno	90%	10%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

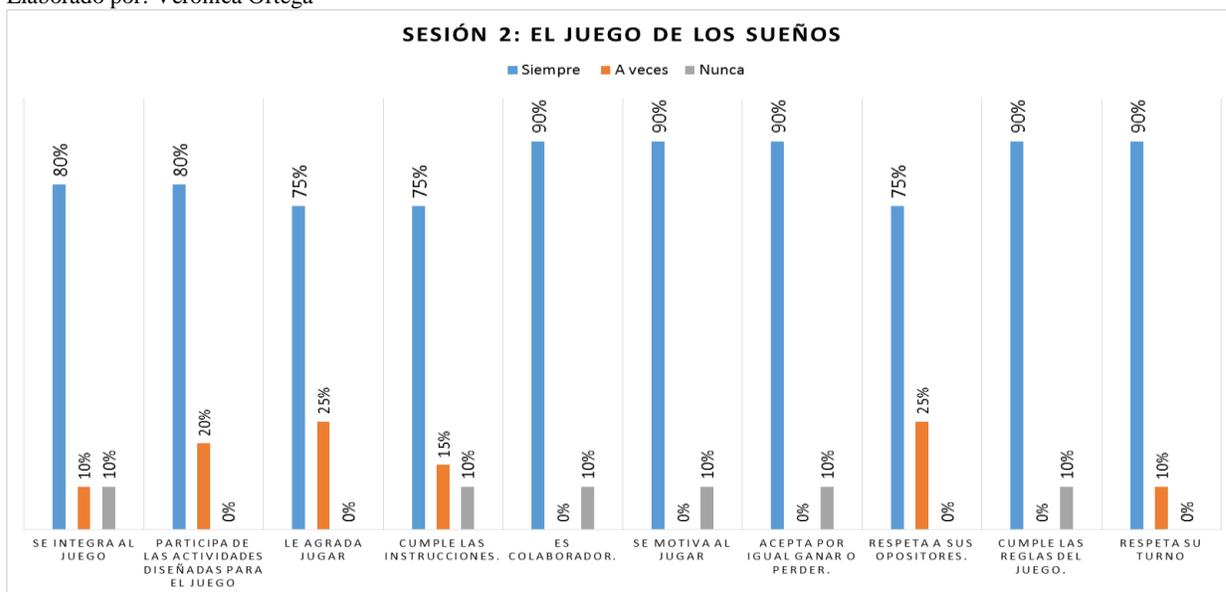


Figura 15: Sesión 2 El juego de los sueños
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

De los resultados que se obtuvieron en la ficha de observación en la segunda sesión, se evidencia que los puntos más altos que resaltan en este juego tiene relación con la colaboración, aceptación al ganar o perder, y motivación. En donde no se muestra una mejora significativa tiene que ver con el agrado para jugar y el incumplimiento de instrucciones.

Tabla 18. “Aprendo Jugando a Comportarme”	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	0%	10%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	90%	10%	0%
Le agrada jugar	75%	25%	0%
Cumple las instrucciones.	90%	0%	10%
Es colaborador.	80%	20%	0%
Se motiva al jugar	80%	10%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	90%	10%	0%
Cumple las reglas del juego.	90%	10%	0%
Respeto su turno	90%	20%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Verónica Ortega

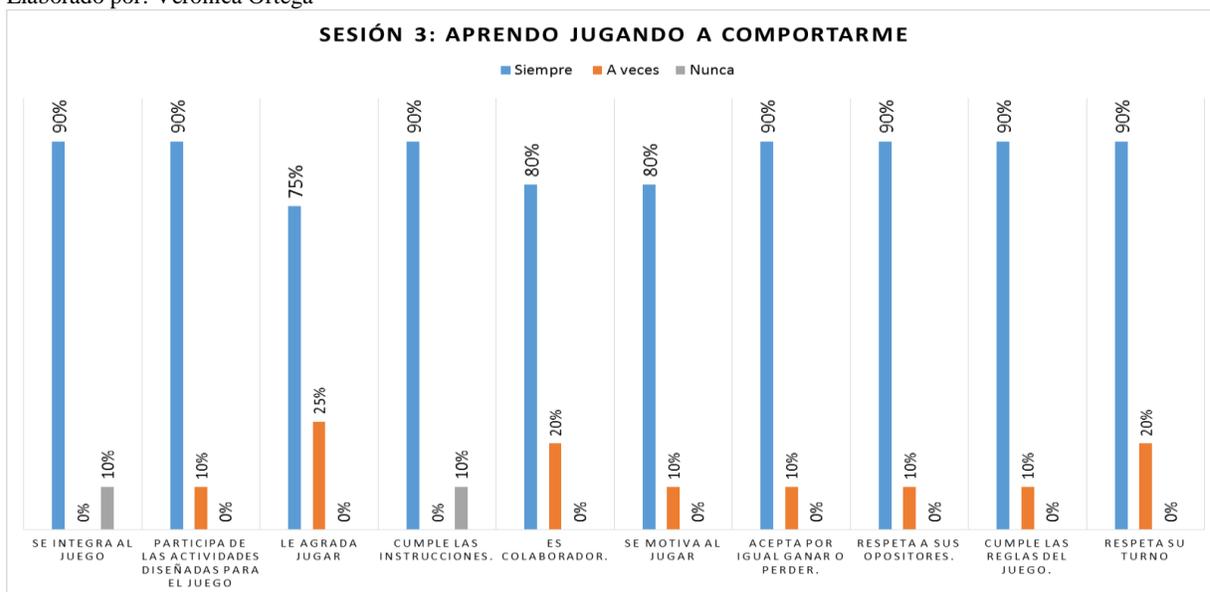


Figura 17: Sesión 3 Aprendo jugando a comportarme

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

De los resultados se muestra que en la mayoría de criterios de la ficha de evaluación en la tercera sesión con los niños y niñas, se muestran por encima del 80%, sin embargo, aún queda aspectos de agrado al jugar que están pendientes por fortalecer. Así de esta manera, se puede concluir que el juego es muy adecuado y subsana varios problemas.

Tabla 19. Sesión 4: Mi Familia y yo	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	0%	10%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	90%	0%	10%
Le agrada jugar	90%	10%	0%
Cumple las instrucciones.	80%	0%	10%
Es colaborador.	80%	10%	10%
Se motiva al jugar	80%	10%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	90%	0%	10%
Cumple las reglas del juego.	75%	25%	0%
Respeto su turno	90%	20%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Elaborado por: Verónica Ortega

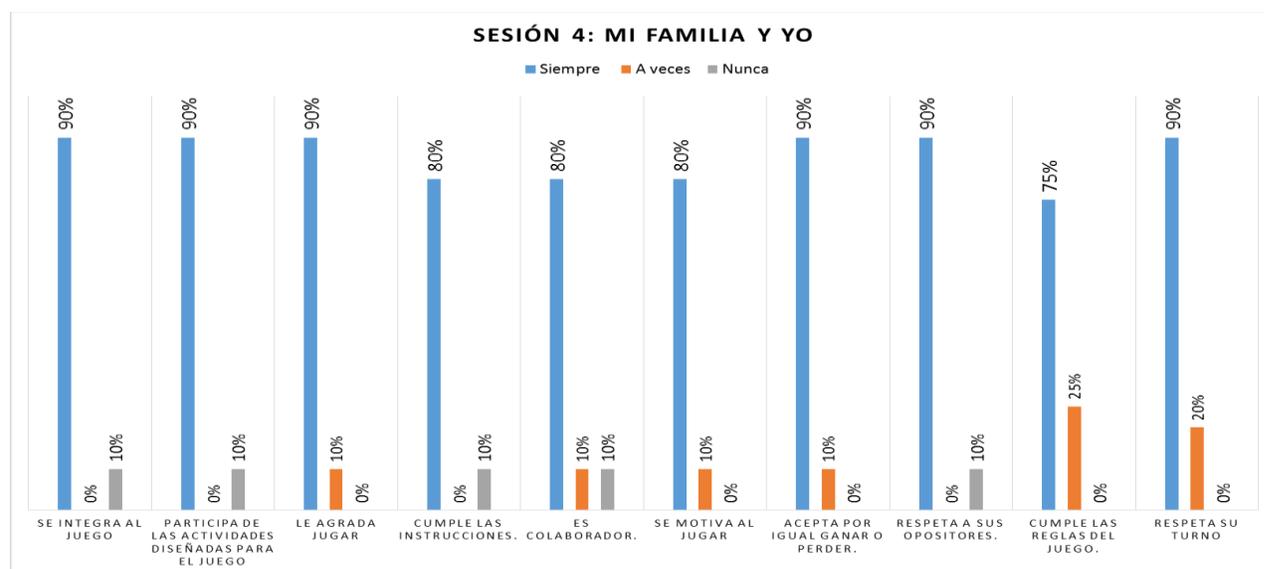


Figura 18: Sesión 4 Mi Familia y Yo

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

Se evidencia que en estos resultados se presenta un limitado progreso en los criterios de motivación, colaboración y aceptación de ganar o perder. Es necesario ante este resultado reconocer que el papel del padre de familia es muy valioso.

Tabla 20. Sesión 5: Aprender valores hace de mí un mejor ser humano	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	80%	10%	10%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	80%	20%	0%
Le agrada jugar	80%	20%	0%
Cumple las instrucciones.	75%	25%	10%
Es colaborador.	80%	10%	10%
Se motiva al jugar	80%	10%	10%
Acepta por igual ganar o perder.	75%	25%	0%
Respeto a sus opositores.	90%	10%	0%
Cumple las reglas del juego.	75%	25%	0%
Respeto su turno	90%	10%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

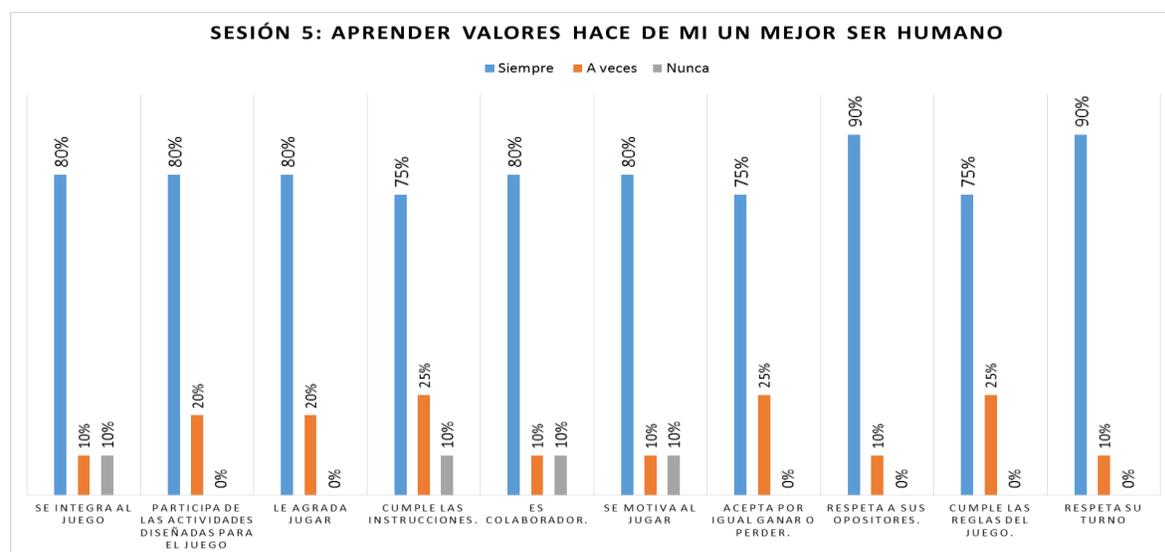


Figura 19: Sesión 5 Aprender valores hace de mí un mejor ser humano
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

Se muestra en los estos resultados se presenta un leve desarrollo en todos los aspectos, que se puede deber a la planificación de este juego y la metodología que se aplique, con el fin de ser efectivo.

Tabla 21. Sesión 6: Historia de un mundo imaginario	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	10%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	80%	20%	0%
Le agrada jugar	90%	0%	10%
Cumple las instrucciones.	90%	0%	10%
Es colaborador.	80%	20%	0%
Se motiva al jugar	90%	10%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	90%	10%	0%
Cumple las reglas del juego.	75%	25%	0%
Respeto su turno	90%	10%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

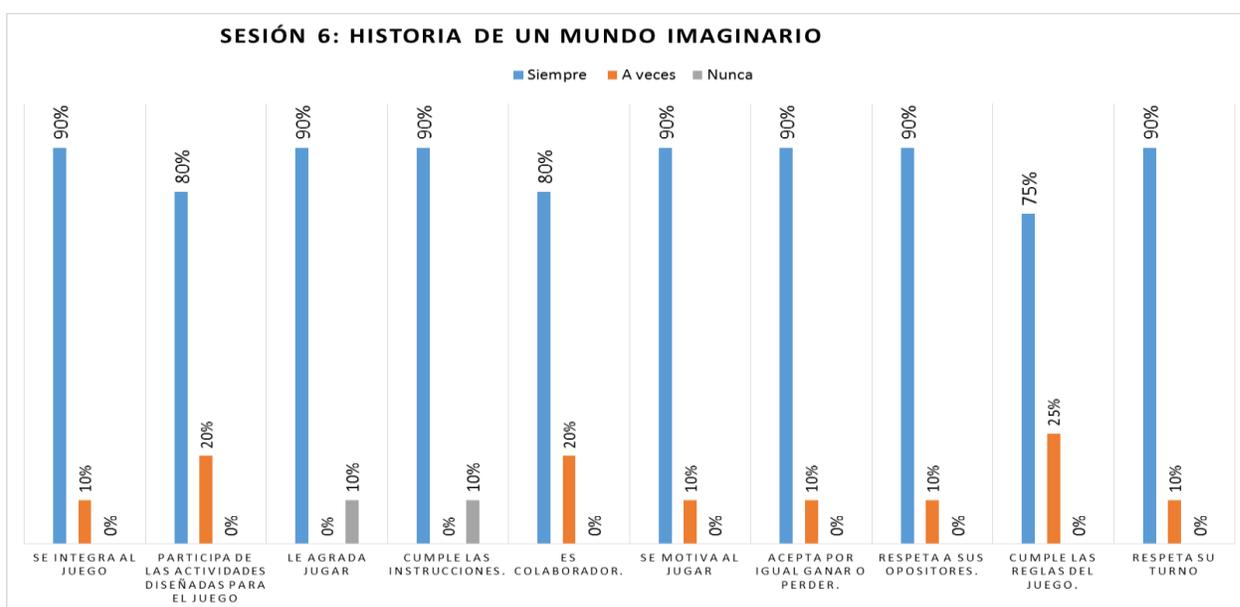


Figura 20: Sesión 6 Historia de un mundo imaginario
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

Los resultados reflejan que en su mayoría, los criterios evaluados se encuentran entre 80% y 90%, permitiendo entender que existió un mejoramiento en varias actitudes del menor, y solo hubo dificultad en el cumplimiento de las reglas del juego.

Tabla 22. Sesión 7: Diseño y Construcción del Baúl Mágico	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	80%	20%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	100%	0%	0%
Le agrada jugar	80%	10%	10%
Cumple las instrucciones.	90%	0%	10%
Es colaborador.	80%	20%	0%
Se motiva al jugar	100%	0%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	90%	10%	0%
Cumple las reglas del juego.	90%	0%	10%
Respeto su turno	90%	10%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

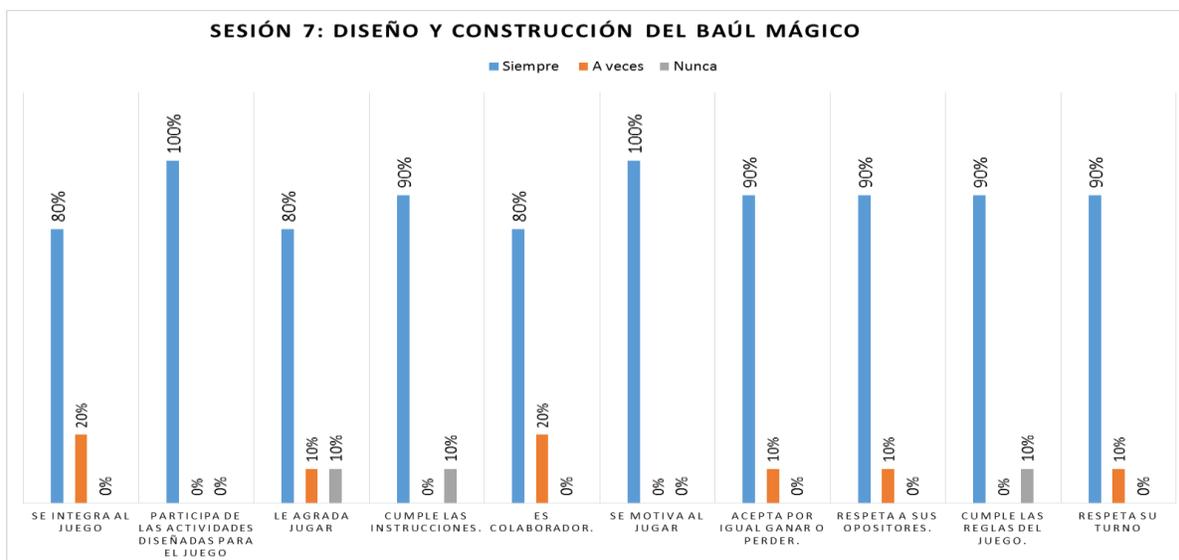


Figura 21: Sesión 7 Diseño y Construcción del Baúl Mágico

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

Los resultados reflejan que si bien la mayoría de los criterios sobrepasa el 80%, solamente la participación de la actividad y la motivación para jugar alcanzaron el más alto nivel. Así se determina que con un poco más de organización en la ejecución de las actividades se podría llegar a mejores resultados.

Tabla 23. Sesión 8: Mensajes del Baúl Mágico	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	100%	0%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	100%	0%	0%
Le agrada jugar	90%	0%	10%
Cumple las instrucciones.	90%	0%	10%
Es colaborador.	90%	10%	0%
Se motiva al jugar	100%	0%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	100%	10%	0%
Cumple las reglas del juego.	80%	20%	0%
Respeto su turno	90%	10%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

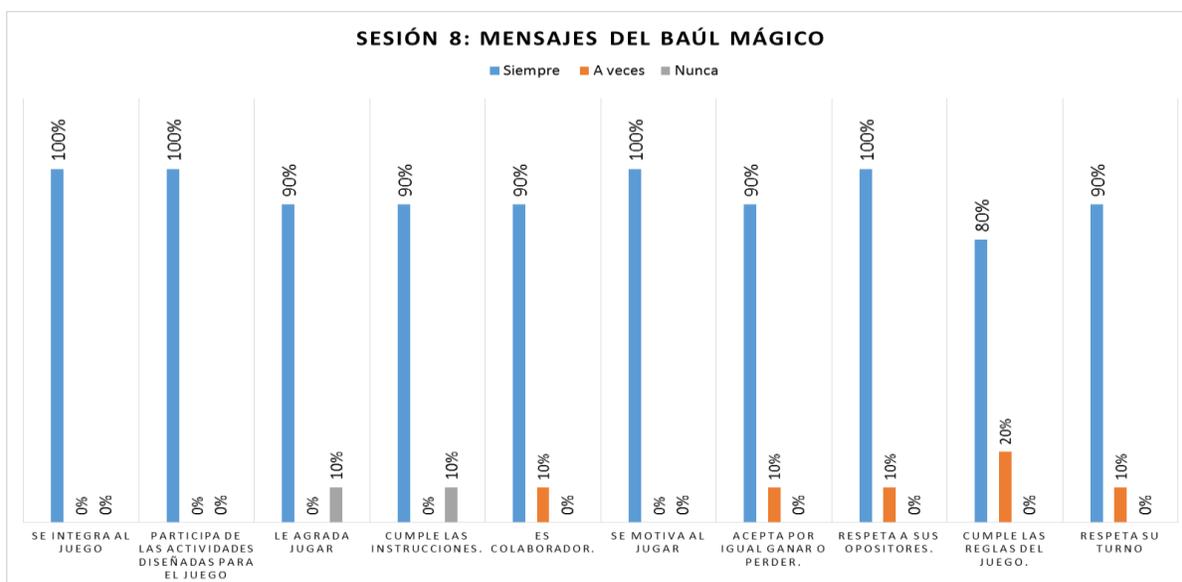


Figura 22: Sesión 8 Mensajes del Baúl Mágico
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

En esta gráfica se puede evidenciar que los resultados sobrepasan el 90%, y se entiende que el juego aplicado sería uno de los más tomados en cuenta para desarrollar mejores respuestas.

Tabla 24. Sesión 9: El Teatro de la Vida	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	10%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	100%	0%	0%
Le agrada jugar	90%	10%	0%
Cumple las instrucciones.	90%	10%	0%
Es colaborador.	100%	0%	0%
Se motiva al jugar	90%	0%	10%
Acepta por igual ganar o perder.	80%	10%	10%
Respeto a sus opositores.	100%	0%	0%
Cumple las reglas del juego.	80%	20%	0%
Respeto su turno	100%	0%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

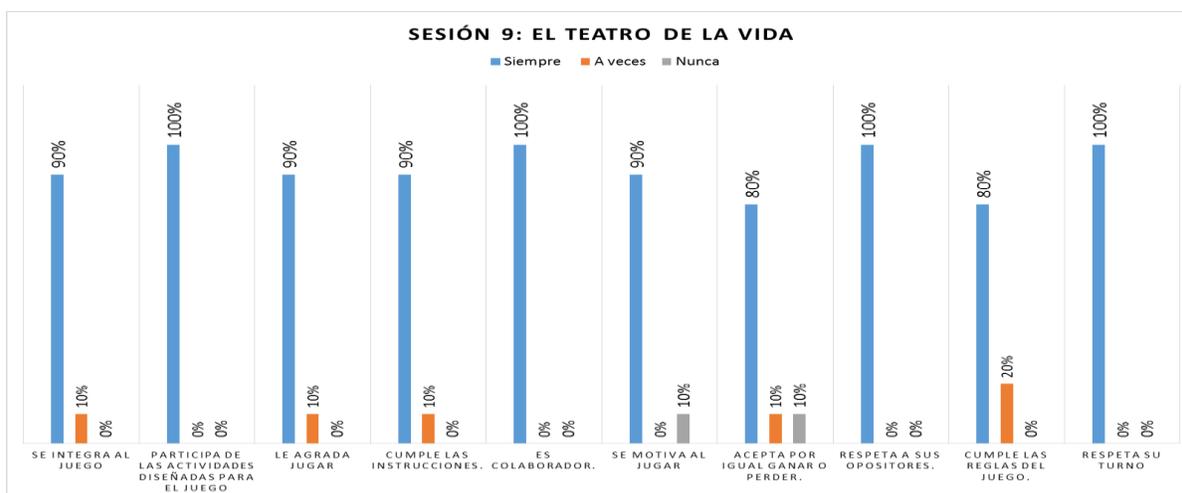


Figura 22: Sesión 9 El Teatro de la Vida

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

Al igual que anteriores gráficas, los resultados en cada criterio sobrepasan el 90%, pero existen a tomar en cuenta como aceptar el ganar o perder, los cuales están entre el 80%. En conclusión, se puede manifestar que se debe considerar que al ser una actividad bastante “creativa”, esto ha hecho que no sea efectiva para mejorar el cumplimiento de las reglas del juego.

Tabla 25. Sesión 10: Me divierto siendo actor	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	0%	10%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	100%	0%	0%
Le agrada jugar	100%	0%	0%
Cumple las instrucciones.	90%	10%	0%
Es colaborador.	90%	0%	10%
Se motiva al jugar	90%	0%	10%
Acepta por igual ganar o perder.	80%	10%	10%
Respeto a sus opositores.	90%	10%	0%
Cumple las reglas del juego.	80%	20%	0%
Respeto su turno	100%	0%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

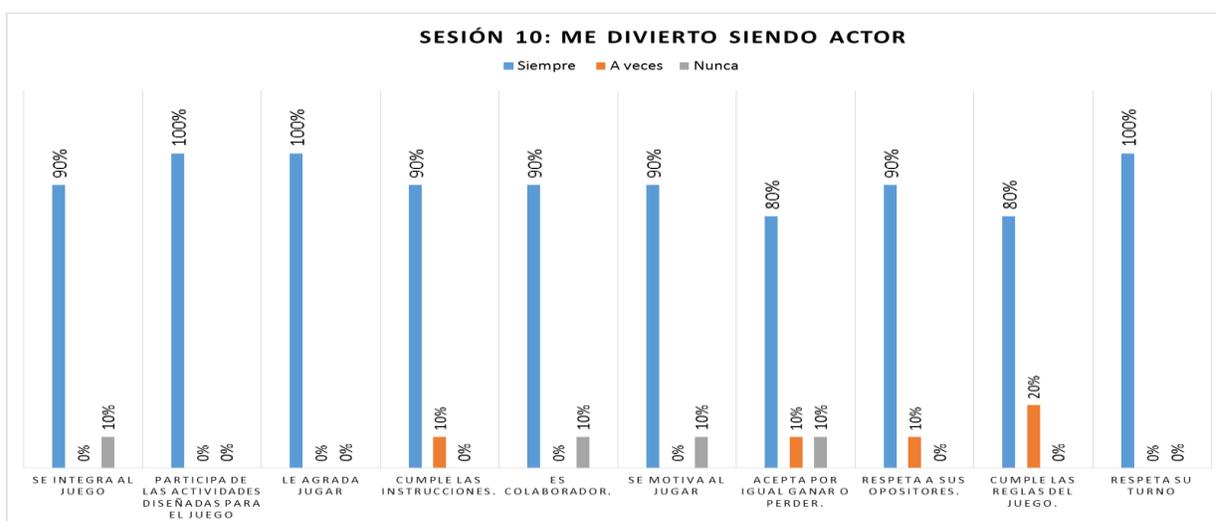


Figura 23: Sesión 10 me divierto siendo actor
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

En la presente gráfica, los resultados en cada criterio sobrepasan el 90%, pero existen a tomar en cuenta como el respeto y el cumplimiento. En conclusión, se puede manifestar que una buena planificación de esta sesión puede representar una posible solución ante los limitantes que tienen los niños.

Tabla 26. Sesión 11: San Bendito	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	10%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	100%	0%	0%
Le agrada jugar	100%	0%	0%
Cumple las instrucciones.	90%	10%	0%
Es colaborador.	100%	0%	0%
Se motiva al jugar	100%	0%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	80%	20%	0%
Respeto a sus opositores.	90%	10%	0%
Cumple las reglas del juego.	100%	0%	0%
Respeto su turno	100%	0%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

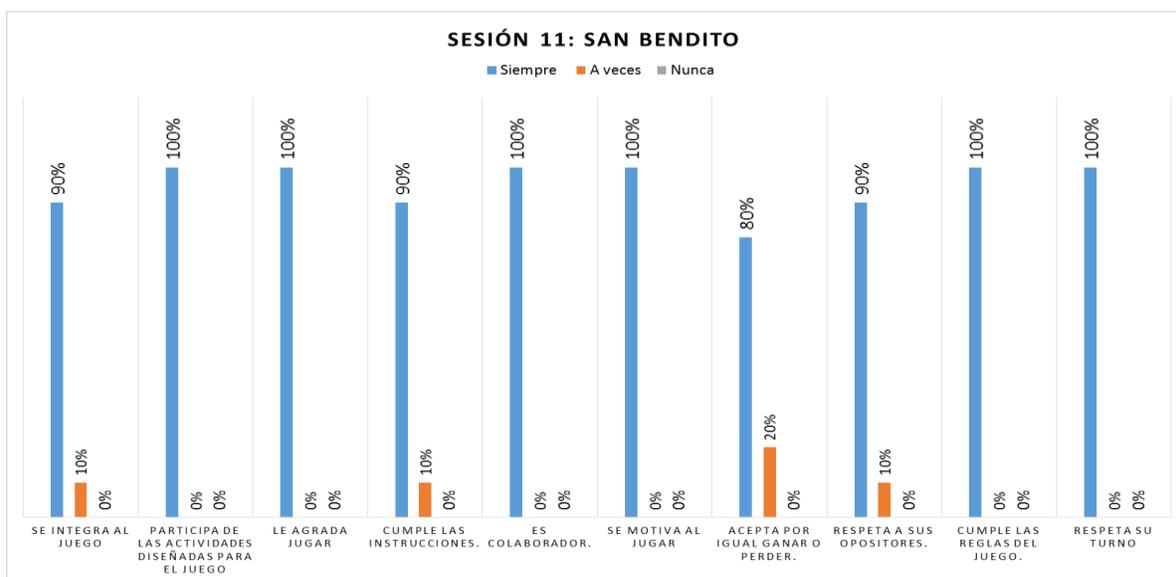


Figura 24: Sesión 11 San Bendito
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

En la presente gráfica, los resultados de la sesión que se realizó con el juego de San Bendito, existen muchos criterios que se encuentran en el 100% de cumplimiento, lo que permite describir que el juego tiene efectividad. De esta manera, la aplicación de los juegos de San bendito ayuda al agrado y participación de los niños con este juego.

Tabla 27. Sesión 12: Paletas de las emociones	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	10%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	80%	20%	0%
Le agrada jugar	80%	20%	0%
Cumple las instrucciones.	80%	10%	10%
Es colaborador.	100%	0%	0%
Se motiva al jugar	100%	0%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	80%	20%	0%
Respeto a sus opositores.	100%	0%	0%
Cumple las reglas del juego.	100%	0%	0%
Respeto su turno	100%	0%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

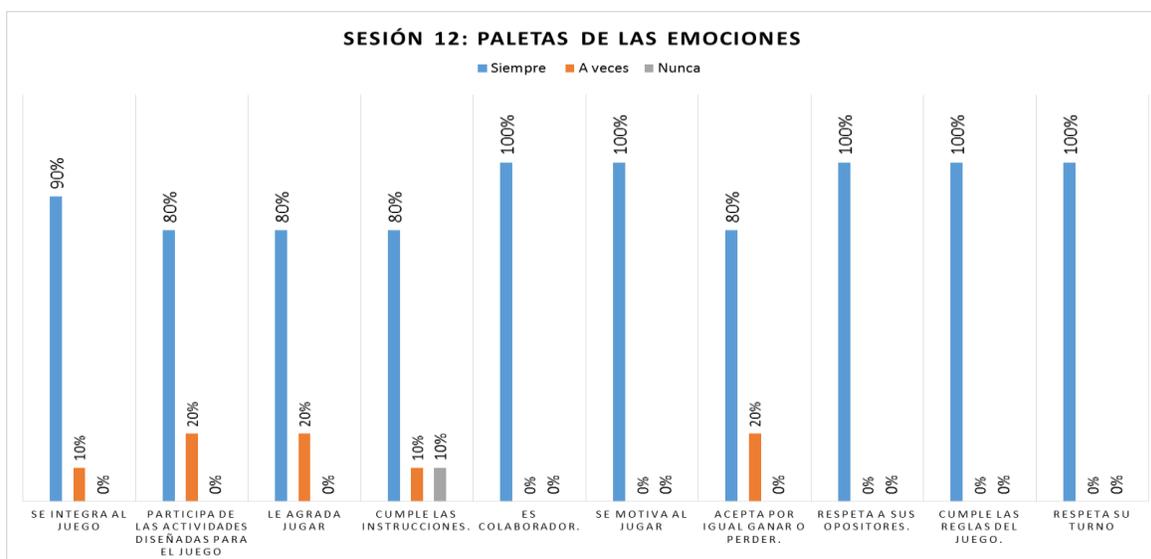


Figura 25: Sesión 12 Paletas de las Emociones
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

De la presente gráfica, señalan que la mitad de los criterios alcanzaron un 100% de los niños que lo cumplieron, pero la otra mitad es un aspecto que se debe analizar, pues criterios como integración, agrado al jugar, y la aceptación representan elementos necesarios en el diario vivir de los estudiantes y docentes.

Tabla 28. Sesión 13: El preguntón y el respondón	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	10%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	80%	20%	0%
Le agrada jugar	90%	10%	0%
Cumple las instrucciones.	80%	20%	0%
Es colaborador.	90%	10%	0%
Se motiva al jugar	100%	0%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	100%	0%	0%
Respeto a sus opositores.	90%	10%	0%
Cumple las reglas del juego.	100%	0%	0%
Respeto su turno	100%	0%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

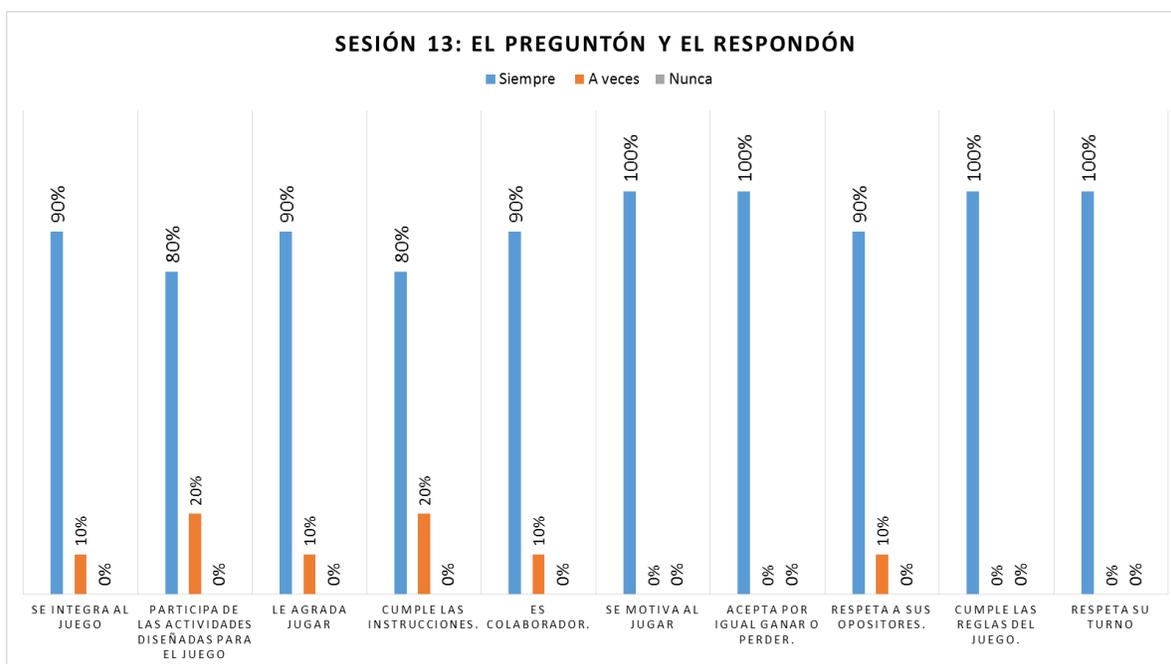


Figura 26: Sesión 13 El Preguntón y El respondón.
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

Se evidencia que existen niveles aún bajos en los criterios analizados, en su mayoría entre los 80% y 90%, pero que se logra establecer una leve mejoría en la práctica de estos mismos elementos durante las clases y en la familia.

Tabla 29. Sesión 14: Un Despertar de emociones	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	10%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	80%	10%	10%
Le agrada jugar	90%	10%	0%
Cumple las instrucciones.	80%	20%	0%
Es colaborador.	90%	10%	0%
Se motiva al jugar	90%	10%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	90%	10%	0%
Cumple las reglas del juego.	100%	0%	0%
Respeto su turno	90%	10%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

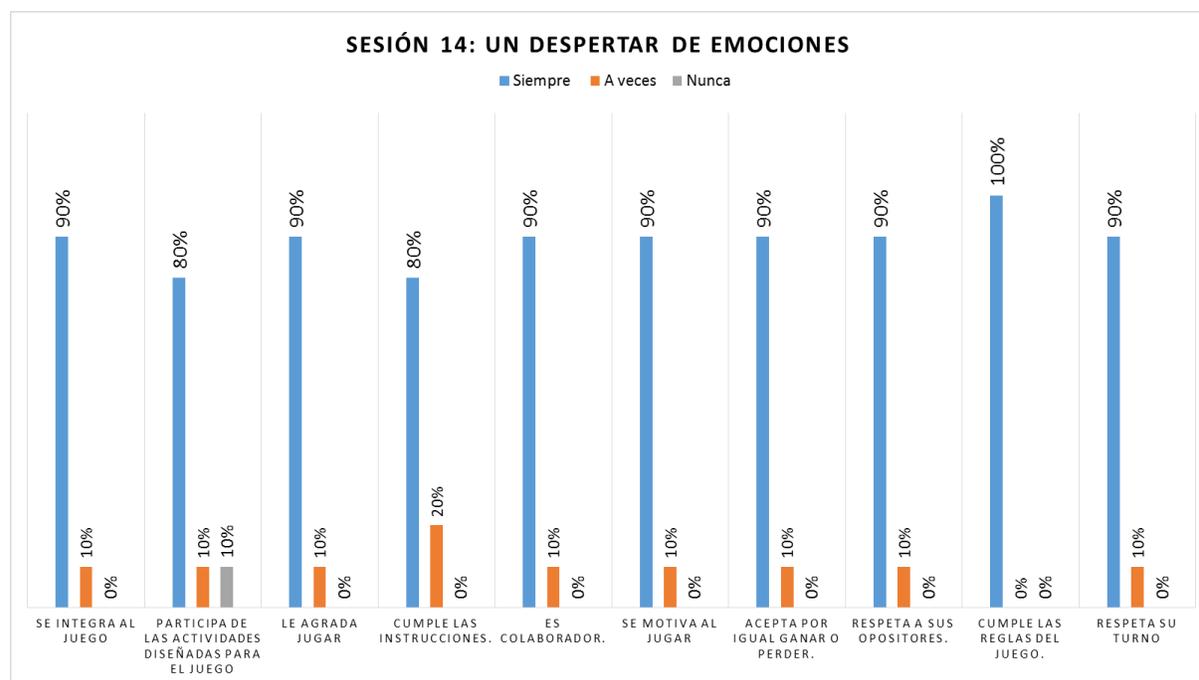


Figura 27: Sesión 14 un despertar de Emociones
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

De los resultados se tiene que tan solo un criterio alcanzó un porcentaje de 100%, pero el resto de criterios pueden significar un problema en la conformación de estos juegos para así tener en cuenta qué recursos y actividades van siendo efectivas.

Tabla 30. Sesión 15: El espejo Expresivo	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	10%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	100%	0%	10%
Le agrada jugar	100%	0%	0%
Cumple las instrucciones.	90%	10%	0%
Es colaborador.	90%	10%	0%
Se motiva al jugar	100%	0%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	90%	10%	0%
Cumple las reglas del juego.	100%	0%	0%
Respeto su turno	100%	0%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

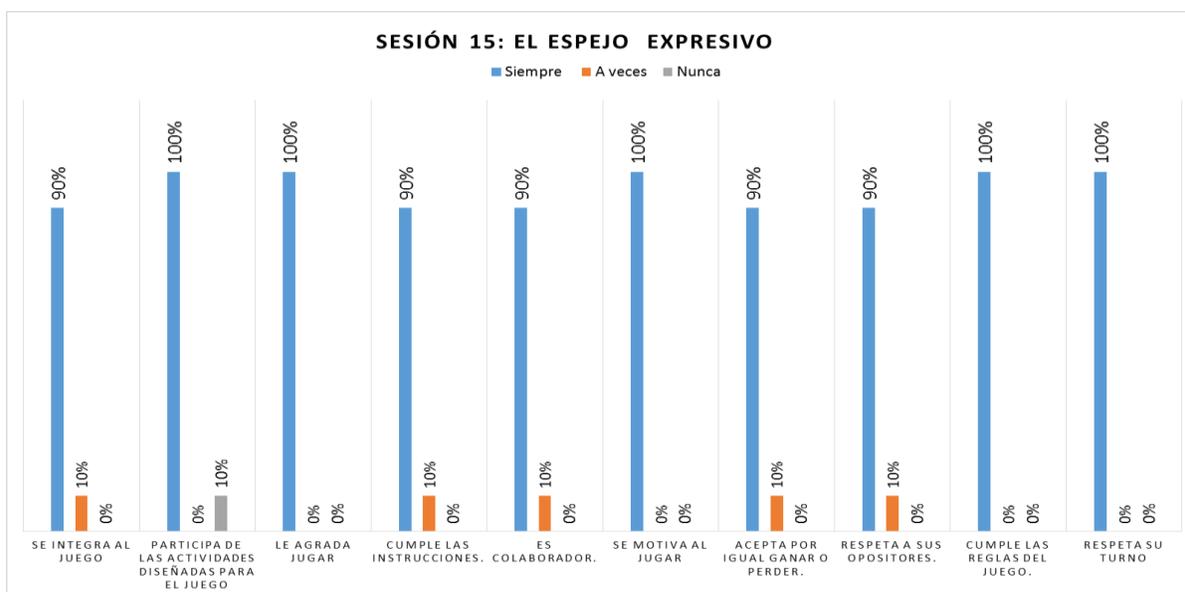


Figura 28: Sesión 15 El espejo expresivo
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

Se puede evidenciar que en la mitad de criterios tienen un 100% y la otro mitad tan solo un 90%, que en términos generales muestra un desarrollo muy significativo en la solución de problemas de parte de los niños. Un punto crítico sería que existe incumplimiento de las instrucciones y la colaboración en dichos juegos.

Tabla 31. Sesión 16: Cuido con amor el vivero de mi club	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	100%	0%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	90%	10%	10%
Le agrada jugar	90%	10%	0%
Cumple las instrucciones.	80%	20%	0%
Es colaborador.	90%	10%	0%
Se motiva al jugar	100%	0%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeta a sus opositores.	80%	10%	10%
Cumple las reglas del juego.	90%	10%	0%
Respeta su turno	100%	0%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

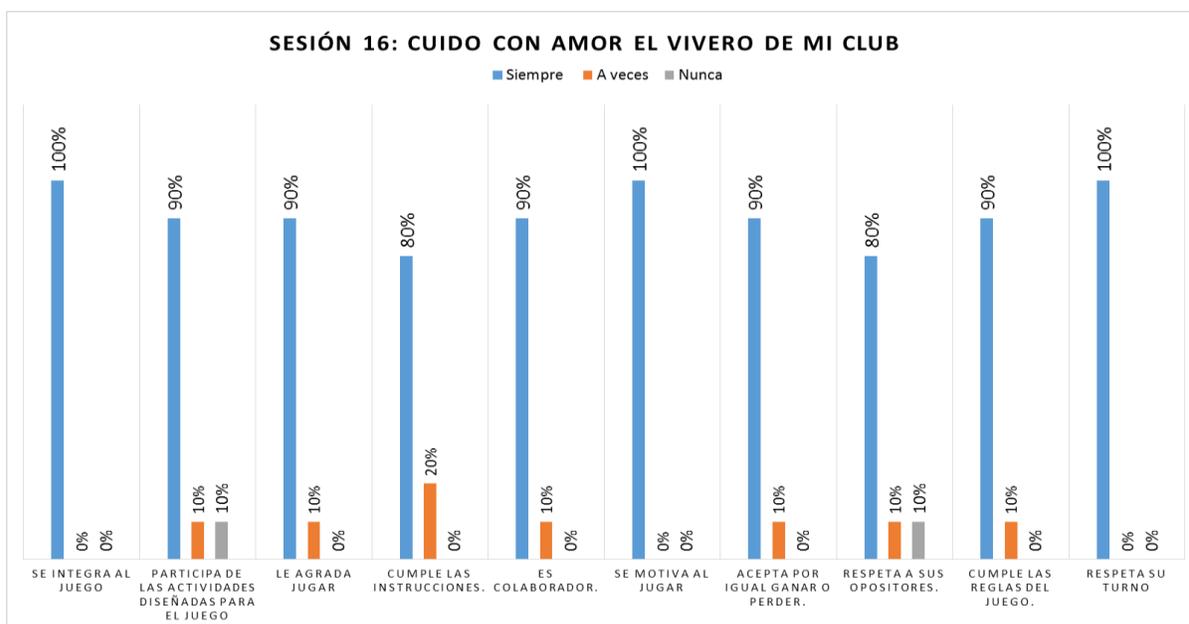


Figura 29: Sesión 16 Cuido con amor el vivero de mi club
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

De los resultados se establece que la mayoría tiene un porcentaje que varía entre los 80% y 90% y tan solo en integración, motivación y respeto se obtuvo un 100%, por lo que es necesario tomar medidas sobre este tipo de aspectos.

Tabla 32. Sesión 17: El juego de la sortija	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	10%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	80%	10%	10%
Le agrada jugar	100%	10%	0%
Cumple las instrucciones.	80%	10%	10%
Es colaborador.	80%	20%	0%
Se motiva al jugar	100%	0%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	80%	20%	0%
Cumple las reglas del juego.	90%	10%	0%
Respeto su turno	100%	0%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

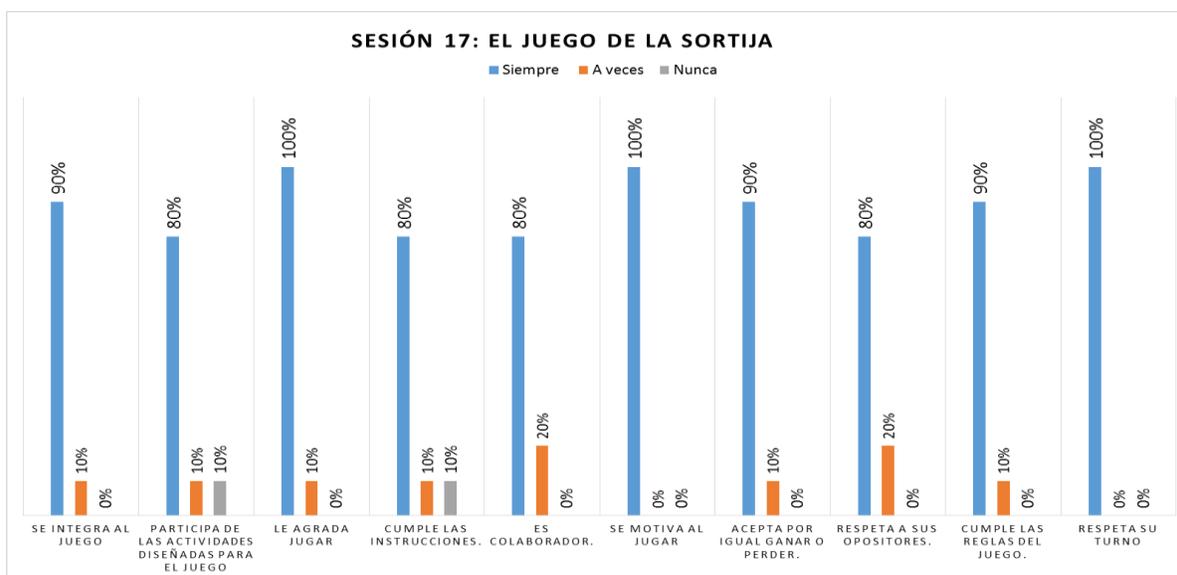


Figura 30: Sesión 17 El juego de la sortija
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

De los resultados se establece que la mayoría tiene un porcentaje que varía entre los 80% y 90% y tan solo en integración, motivación y respeto se obtuvo un 100%, por lo que es necesario tomar medidas sobre este tipo de aspectos y mejorarlos en este tipo de juegos en donde se requiere la motivación de parte del profesor.

Tabla 33. Sesión 18: ¿Con que me identifico y porque?	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	100%	0%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	90%	10%	0%
Le agrada jugar	100%	0%	0%
Cumple las instrucciones.	80%	10%	10%
Es colaborador.	80%	20%	0%
Se motiva al jugar	100%	0%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	100%	0%	0%
Cumple las reglas del juego.	90%	10%	0%
Respeto su turno	90%	10%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

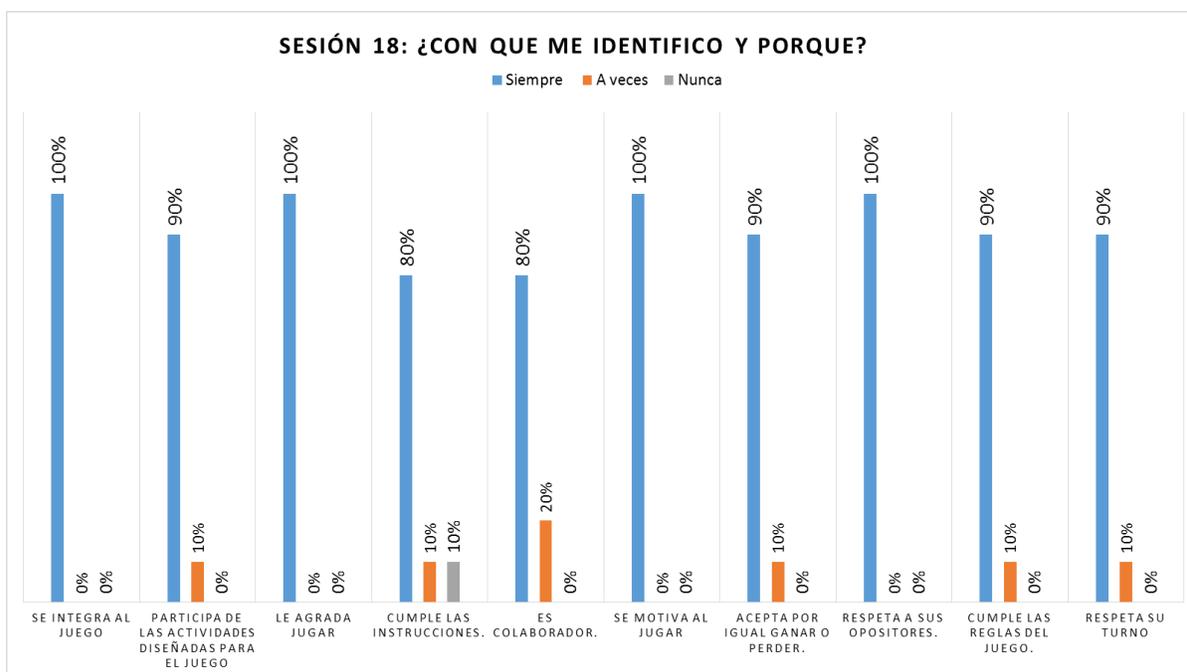


Figura 31: Sesión 18 ¿con qué me identifico y por que??
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

De los resultados se establece que la mayoría tiene un porcentaje que varía entre los 80% y 90% y que como en muchos juegos anteriores el cumplimiento de instrucciones no son acatadas, y que por el contrario siempre están presentes para tomarlos en cuenta.

Tabla 34. Sesión 19: Paseo de Integración	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	90%	10%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	90%	10%	0%
Le agrada jugar	90%	10%	0%
Cumple las instrucciones.	100%	0%	0%
Es colaborador.	100%	0%	0%
Se motiva al jugar	80%	20%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	80%	20%	0%
Cumple las reglas del juego.	90%	10%	0%
Respeto su turno	90%	10%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

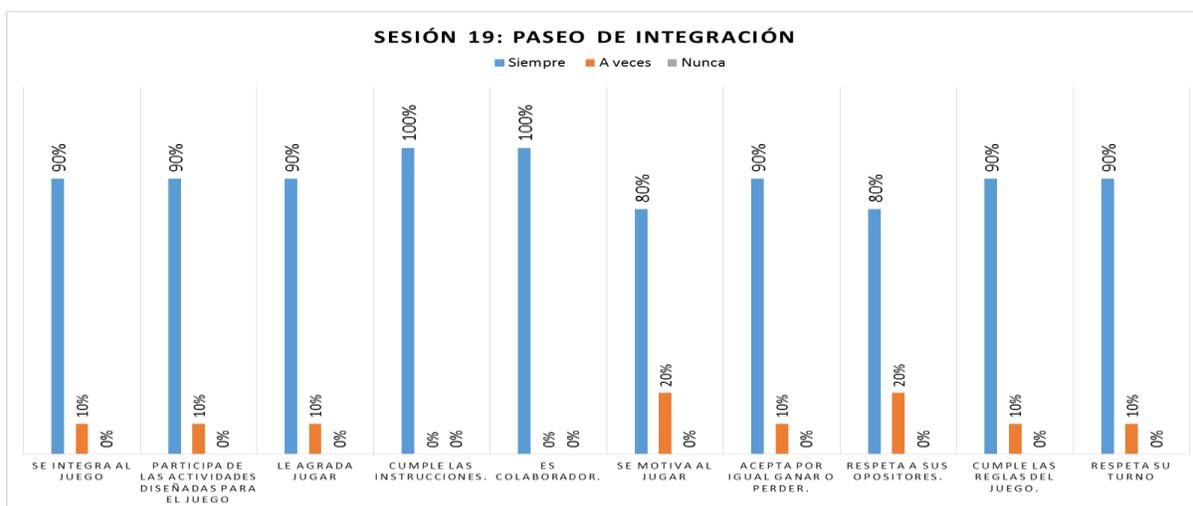


Figura 32: Sesión 19 Paseo de Integración
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

En esta gráfica se evidencia que tan solo en dos criterios se puede ver un 100% de cumplimiento, manifestando un claro limitante al aplicar este tipo de juego en los niños y niñas. De esta manera, este juego representa uno de los más bajos en cuanto a resultados positivos.

Tabla 35. Sesión 20: Recibo gratificación por el esfuerzo logrado	Siempre	A veces	Nunca
Se Integra al juego	100%	10%	0%
Participa de las actividades diseñadas para el juego	100%	10%	0%
Le agrada jugar	90%	10%	0%
Cumple las instrucciones.	100%	0%	0%
Es colaborador.	90%	10%	0%
Se motiva al jugar	100%	0%	0%
Acepta por igual ganar o perder.	90%	10%	0%
Respeto a sus opositores.	80%	20%	0%
Cumple las reglas del juego.	90%	10%	0%
Respeto su turno	100%	0%	0%

Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas
 Elaborado por: Verónica Ortega

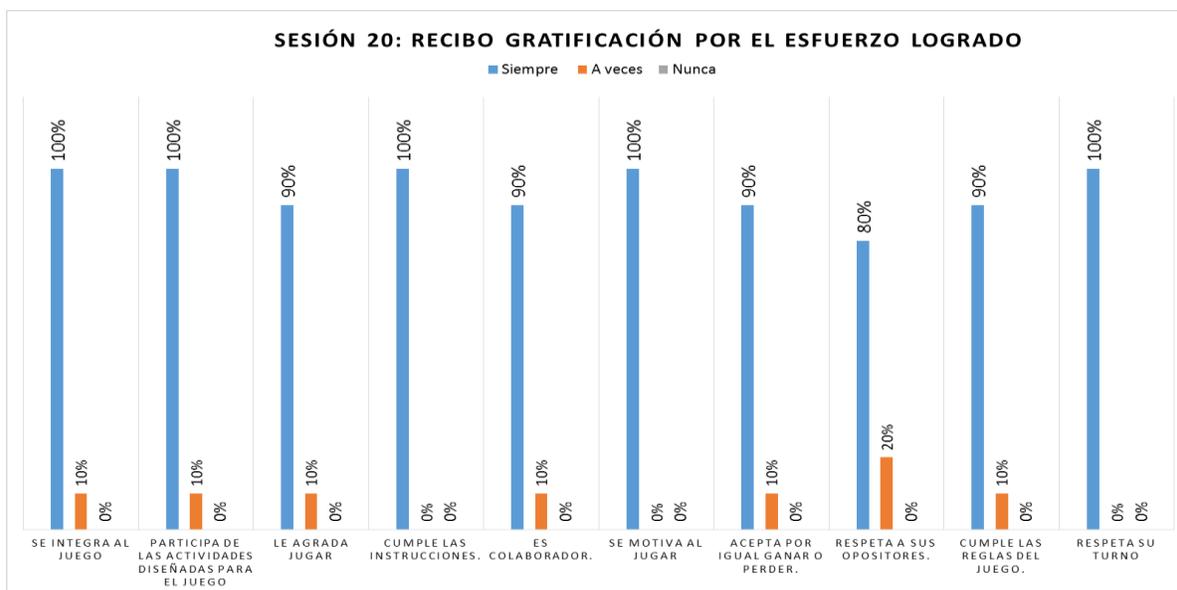


Figura 33: Sesión 20 Recibo Gratificación por el esfuerzo logrado
 Fuente: Ficha de observación a los niños y niñas

Análisis e interpretación

De los resultados se evidencia que en la mayoría de los criterios se observa bastante efectividad al ser aplicado, pero en relación al respeto, éste es un criterio que no ha obtenido resultados adecuados. Esto permite resaltar que se debe poner más énfasis en este tipo de valores.

CAPITULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a los resultados, se evidenció que particularmente los conflictos son generados por una cultura inadecuada que es adquirida en el entorno familiar y el medio social más próximo en donde se desarrolla el niño. En el estudio de Cabrera y Ochoa (2014), se establece frente a este aspecto que no existe una planificación dentro de los contenidos curriculares que permitan la asimilación de normas y patrones de conducta. Este resultado tiene relación con las características que señala Eva Antón (2011), entre las cuales se encuentra la desobediencia, provocación y agresividad.

Otro resultado a considerar dentro de la investigación tiene que ver con actividades que se logren realizar para conocer más a fondo a los estudiantes, como señalan (García Milla 2012, p 34), que el juego contribuye a una mejora de la integración y comunicación en la toma de decisiones. De acuerdo a esto, se puede manifestar que con la aplicación de la terapia del juego, se puede construir un clima que permita conectar al niño y comprender sus causas de comportamiento, para ir modificándolo.

El rol del profesor ante este panorama debe ser enfocada en la aplicación del juego como una actividad que integre aspectos socioculturales, intrapersonales y facilite la comprensión de funciones mentales de los estudiantes. Ya lo menciona (Lajara & Probueno, 2010, pág. 261), que la calidad del clima escolar se define por la eficacia de relaciones entre sus miembros y los sentimientos de aceptación o rechazo de los unos por los otros, y por tanto es necesario generar un gran clima dentro del aula escolar y desarrollar estrategias efectivas para un cambio en los estudiantes manteniendo además un liderazgo de parte de los docentes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5. Conclusiones

- Los conflictos que ocurren entre los niños en el aula suelen presentarse de manera cotidiana en el transcurso de las interacciones con sus pares y en algunas ocasiones con el maestro, la interrelación que existe con la familia y el medio social; por ende es común encontrar actitudes y comportamientos diversos ante situaciones de conflictos, es decir el aula puede convertirse en un ring de boxeo, un constante ir y venir de gritos, llantos, pataletas y acusaciones diversas hacia el docente en todo momento, por ende es preciso entender desde una visión más extensa el motor de sus actitudes, pues al ser niños les garantizará un mejor manejo de las diarias frustraciones de la vida cotidiana, es más puedo afirmar que los niños pequeños se encuentran más expuestos a diversos factores como las situaciones nuevas de inter aprendizaje social, en donde se va a poner en juego los componentes afectivos y cognitivos adquiridos en el hogar y con sus compañeros de aula.
- En el trabajo realizado se ha abordado la Terapia de juego para modificar conductas disruptivas con la firme concepción de que las actividades realizadas en el aula y en espacios abiertos contribuirán a que los docentes tengan la oportunidad de conocer más a fondo a cada uno de sus estudiantes y así comprendan el porqué de sus conductas, si bien es cierto cada niño y niña es diferente y el hecho de trabajar las emociones o sentimientos que son parte de nuestra vida, que son las que nos motivan hacia la realización de una actividad o la resolución de un problema es un aspecto de alta importancia para el desempeño de la vida de los infantes.
- La investigación enfocada al estudio y análisis de las conductas disruptivas, permitió comprobar que cuando los individuos se encuentran ante algún peligro eminente, tienen reacciones diversas, muchas de ellas inclusive pueden tornarse peligrosas para los demás, por ello es indispensable que desde la más tierna infancia se enseñe a los niños y niñas a regular sus emociones a través de una educación emocional que se inicia en la familia y continúa y se complementa en la escuela, la misma que les ayudará a identificarlas, comprenderlas, expresarlas y controlarlas

sobre todo, para que los niños puedan auto identificar e identificar en los demás las situaciones diversas como la tristeza, el miedo y el enfado, las que pueden desencadenar conductas conflictivas o disruptivas.

- La calidad del clima escolar se define por la eficacia de las relaciones entre sus miembros y los sentimientos de aceptación o rechazo de los unos por los otros, la aparición de conductas disruptivas en el aula lo pueden contaminar y dificultar el ambiente que debe ser propicio para lograr el aprendizaje de los estudiantes, razón por la que el docente debe ejercer un liderazgo socioemocional a partir de la realidad y necesidades de los educandos a fin de determinar los factores causales para elaborar un proyecto o iniciar acciones que le permitan conseguir un buen clima en el aula.

- La terapia del juego ayuda a los niños y niñas a desarrollar su capacidad para dar y recibir afecto, por lo tanto el rol del docente que hace el papel de terapeuta durante la actividad del juego, es ayudar a que la relación que se establece con los niños en las distintas actividades desarrolladas son fundamentales para el cumplimiento de sus objetivos, en este caso eliminar o disminuir la presentación de conductas disruptivas en el aula de clase; por tal razón durante la terapia del juego las situaciones de comportamiento antisocial que interfieren en el pensamiento claro y positivo del niño deben ser enfrentadas y externalizadas, para lo cual conviene utilizar materiales variados de preferencia reciclables a fin de que el niño aflore los sentimientos reprimidos y los deje ir.

5.2. Recomendaciones

- Tener en cuenta que el inicio de cualquier tipo de actividad que se realice con niños de ninguna manera puede ser un acto mecánico ni formal, puesto que no estamos frente a personas adultas que tienen un criterio más o menos formado y en muchos aspectos no conviene ir directamente al tema, por ello al trabajar con niños debido a su naturaleza evolutiva se observa que algunos de ellos pueden presentar ciertos rasgos de timidez e incluso otros pueden estar tensos e inhibidos, más aún si tienen que interrelacionarse con una persona poco conocida, por lo que puede haber pocas muestras de buena predisposición para aceptar al extraño (a) en sus aulas, estas actitudes emocionales psíquicas de cierta resistencia deben ser muy sutilmente captadas por el docente y diseñar un buen plan de acercamiento para crear confianza y predisponer al grupo de niños (as) a la colaboración y generar entusiasmo, curiosidad, deseos de participar para que pueda cumplirse satisfactoriamente una especie de acuerdo tácito, en ese acuerdo entra en juego la capacidad, y la habilidad del docente para crear ese ambiente de forma propicia y sostenible para el cumplimiento de objetivos.
- Aprovechar la curiosidad natural del niño (a) para generar la confianza, la creación de una empatía eficaz y efectiva con los niños, entonces se hace imperioso utilizar los juegos lúdicos como aquellos juegos con los que los niños pueden asimilar información, desarrollar creando, ese tipo de actividades en los ambientes educativos nos pueden asegurar un cambio en las conductas emocionales y afectivas.
- Poner en juego la gran capacidad creativa del docente que va más allá de los conceptos para diseñar situaciones agradables, aceptables y atractivas, tomando en consideración que las actividades propuestas son solamente pautas o lineamientos generales que ayudan a conducirlos en la búsqueda de infinidad de actividades que generen cooperación real y efectiva del niño con sus compañeros de su clase.
- Recalcar a la comunidad educativa sobre los beneficios que tienen estos programas de iniciativa y que deben ser socializados con todo el personal del entorno es decir los mismos compañeros docentes, directivos, y con mucho empeño con los padres de familia, pues si les hacemos una amplia explicación de lo que pretendemos lograr con los niños, con toda seguridad vamos a lograr la cooperación entusiasta ya que pueden sentirse satisfechos de haber confiado a sus hijos a un docente altamente capacitado y humanamente sensible a las actitudes y comportamientos de los niños.

- Comprender que el docente va a tratar no con uno, sino con muchos casos de estudiantes con conductas disruptivas dentro y fuera del aula educativa y partiendo de la premisa de que cada persona es un mundo diferente, con seguridad al revisar opciones para aplicarlos a manera de proyectos de aula vana encontrar una gran variedad, pero con la aplicación del recurso lúdico muchos casos especiales que ameritan un trato diferente o que tal vez puedan requerir de los servicios de un profesional especializado les resultará de utilidad, ya que al elegir la aplicación del manual para el docente del juego terapéutico en las aulas encontrará beneficios que lo convertirán en una importante herramienta para el manejo de conductas disruptivas.
- Utilizar Material reciclable para motivar a los niños y niñas a la conservación de nuestro planeta tierra, lo que ayudará a tomar conciencia en los pequeños niños sobre el valor de cuidar el entorno en el cual vivimos y también les permitirá socializar con sus compañeros de la clase sobre el cómo utilizar estos materiales convirtiéndolos en objetos que les servirán para su aprendizaje,
- Optar por innovaciones en las actividades como la utilización del recurso musical, ya que esto ayudará a los niños y niñas a desarrollarse de buena manera y crear un ambiente armónico y relajado que inspire al niño y niña a aflorar sus sentimientos reprimidos y así le permita expresarse con libertad pero respetándose a sí mismo y a los demás dentro de un ambiente de calidad y con afecto en el medio escolar; es por esto que es importante combinar estos juegos lúdicos con los juegos educativos acompañados de una música clásica, tomando en cuenta siempre el tipo de actividad que se llevara a cabo dentro de lo planificado para utilizar la música más apropiada.

5.3. Manual Para el Docente



ACTIVIDADES PARA MEJORAR CONDUCTAS DISRUPTIVAS DENTRO Y FUERA DEL SALÓN DE CLASE



INTRODUCCIÓN

El juego es la principal actividad de las personas durante su niñez y una excelente distracción durante toda su vida, jugando nos desarrollamos físico y emocionalmente, el juego favorece el aprendizaje en todas las áreas de su desarrollo.

Considero que es importante destacar que la familia es el núcleo del desarrollo afectivo del niño ya que dentro de esta se establece rutinas, normas y valores los mismos que permitirán que se desenvuelva adecuadamente en sus respectivos ambientes.

A esta realidad no estamos ajenos los educadores ya que debemos conocer el contexto familiar de cada uno de nuestros estudiantes, con el fin de atender sus necesidades emocionales y afectivas para lograr en ellos un desarrollo integral.

Los compromisos laborales y profesionales de los padres y la falta de tiempo para la supervisión de sus hijos hacen que ellos sean más vulnerables a problemas sociales, de comportamiento y bajo rendimiento académico.

Existe una gran diversidad de Terapias Lúdicas, cada una con fines específicos mismas que se ha venido utilizando como intervención terapéutica en la que se utiliza el juego como técnica, y esto se ha llevado a cabo en todos los tratamientos que se ofrecen a los niños en una edad de siete a ocho años edad que enfoca este manual, siendo su principal beneficio la creación de una atmósfera segura, en la que los niños pueden expresarse, intentar nuevas cosas, aprender acerca de cómo funciona el mundo, las restricciones que le impone y trabajar sobre sus problemas, que muchas veces afectan su aprendizaje y no le permite al niño desenvolverse es por este motivo que nos ha llevado a tomar este punto de partida y crear actividades que ayuden a estos niños a mejorar su conducta mediante juegos lúdicos.

Los **comportamientos disruptivos** en el aula es una de las temáticas más antiguos que antecede a nuestra educación por lo tanto siempre ha estado presente en las aulas, respecto a esta controversia el papel de las escuelas para promover la práctica de valores que si bien es cierto es responsabilidad de las familias hoy en día no se practica, ni se enseña en la medida en que la sociedad espera.

Los problemas más frecuentes que se vivencia en las aulas de clase y fuera de ella es la conducta disruptivas de los estudiantes que cada vez preocupa más a los docentes y en sí afecta a toda la comunidad educativa, entendemos por conducta disruptiva aquella que influye de manera negativa en el procesos enseñanza-aprendizaje por ende se torna un grave trastorno para el normal desarrollo de la vida del estudiante, esta conducta es aquella que genera conflictos en el aula, la mayoría de las veces estas conductas se aprenden de los padres, y las personas que los rodean, para lograr que el niño aprenda a manejar adecuadamente sus emociones, los padres, docentes deben contar con suficiente información y así poder controlar sus estados emocionales y se desarrollen de la mejor manera.

Objetivos:

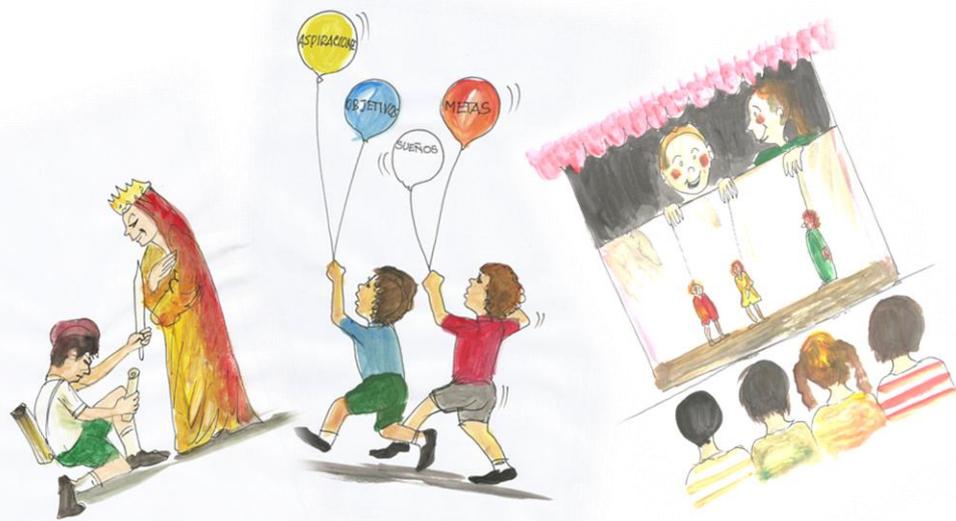
- Seleccionar y aplicar actividades lúdicas para niños y niñas que presenten conductas disruptivas dentro y fuera de las aulas escolares, e incluso puede ser utilizado de manera ordinaria en los distintos ámbitos del quehacer educativo.
- Conseguir que nuestros niños y niñas sientan y demuestren sus propias emociones y a su vez lograremos cimentar que desarrollen la base de los valores y la educación emocional que debería trabajarse durante toda la vida.
- Lograr que las interrelaciones entre pares mejoren al punto que los estudiantes puedan desarrollar niveles de tolerancia a la frustración, y a las diferencias que presentan los niños y niñas que cumplen con los parámetros de inclusión educativa.

CONDUCTAS

- Deambular por la clase.
- Hace ruidos bucales hasta gritar.
- Se levanta constantemente de la silla
- Interrumpir sucesivamente a los demás la clase con preguntas fuera de contexto.
- Se burla de los compañeros
- Falta de cooperación.
- Desobediencia.
- Provocación.
- Agresividad.
- Dificulta el aprendizaje y las relaciones interpersonales.
- Impulsivos



Impulsivos



Terapia con juegos lúdicos



Actividad No 1



TEMA: Mis amigos y yo

OBJETIVOS

- Presentar a los estudiantes y el facilitador
- Motivar a los participantes de las terapias del juego
- Dar a conocer la forma en que se trabajará durante las sesiones.
- Establecer algunas normas y compromisos que todos deberán cumplir.

Materiales:

- Proyector
- Diapositivas

Descripción de la actividad

Apertura: Saludo y presentación de la docente mediante dialogo abierto

Desarrollo:

- Explicar lo que son conductas disruptivas de una manera rápida y sencilla y cuáles son las más comunes en el aula, dando a conocer que este tipo de conductas son muy frecuentes ...
- Exponer la importancia de las sesiones para prevenir o modificar las conductas disruptivas dentro del aula...y que están diseñadas mediante juegos, actividades ..
- Recoger las impresiones y expectativas de los estudiantes que participarán en las sesiones.





Cierre: Se establecen algunos compromisos con los estudiantes.

Evaluación. Con una ficha establecida

Recomendaciones:

- 1) Esta actividad la puede dirigir otra persona que no sea docente por que no implica conocimientos pedagógicos.
- 2) El desarrollo de la actividad se la puede realizar a campo abierto en el patio de la Institución.
- 3) Se puede realizar una técnica rompehielos para ambientar la jornada.



Actividad N° 2

TEMA: “EL GLOBO DE LOS SUEÑOS”

OBJETIVOS

- Expresar los sueños y aspiraciones de los niños.
- Inculcar la importancia de luchar por la consecución de sus metas.
- Respetar los sueños y aspiraciones de los demás.
- Colaborar los unos con los otros en la cristalización de sus sueños.

Materiales:

- Globos de colores

Descripción de la actividad

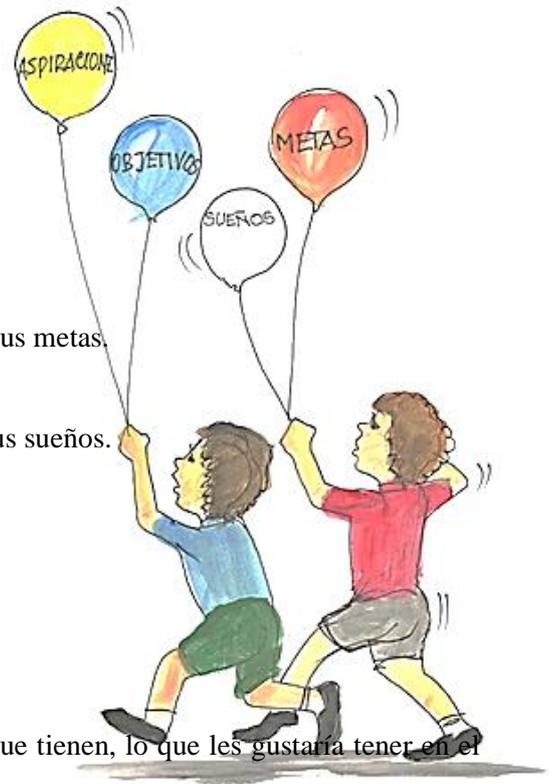
Apertura: Invitar a los niños a pensar en todos los sueños que tienen, lo que les gustaría tener en el futuro.

Desarrollo:

- Explicación rápida de la actividad a realizar.
- Entregar un globo a cada uno de los niños para que cada uno cierre los ojos primero, luego les infle y finalmente deposite en él sus sueños y aspiraciones. éste cerrando los ojos lo infle y deposite en él sus sueños y aspiraciones
- Una vez que hayan terminado se les pide que amarren el globo con piola o cinta Scott y lo cuiden mucho de los ladrones de los sueños
- Los ladrones de sueños (tres niños asignados previamente) harán hasta lo imposible para reventarles el globo
- Los niños durante 5 minutos tendrán que resguardar sus sueños encerrados en el globo y evitar que lo rompan ya que los perderían.

Cierre

Concluida la actividad cada niño que conserve su globo podrá llevárselo; hacer la reflexión de que nunca se debe dejar de perseguir los sueños y metas hasta alcanzarlas y cuidar que ningún ladrón de sueños se los arrebate.



Evaluación:

Se la realizará acorde a los parámetros de una ficha establecida. (Ver Anexo)

Recomendaciones:

En esta actividad el docente puede utilizar un video para motivar a los niños a aflorar sus sentimientos “Un beso antes de desayunar” (<https://lamenteesmaravillosa.com/9-videos-para-educar-emociones/>).

Actividad N° 3

TEMA: “APRENDO JUGANDO A COMPORTARME EN MI SALÓN DE CLASE Y FUERA DE EL”

OBJETIVOS

- Guiar el comportamiento de los estudiantes
- Establecer normas, reglas, y compromisos en el salón de clase y fuera de ella.
- Establecer estímulos para que los estudiantes cumplan con las reglas establecidas.



Materiales:

- Proyector....
- Tarjetas de cartulina de colores
- Lápiz
- colores

Descripción de la actividad

Apertura: Observación y comentario del video “el orden”

Desarrollo:

- Con ayuda del proyector explicaremos a los estudiantes la importancia del establecimiento de reglas y de su cumplimiento para la sana convivencia dentro del aula y de los establecimientos escolares.
- Conocer las normas de convivencia en el aula.
- Determinar la importancia de cada una de ellas y cómo su incumplimiento afectaría la convivencia pacífica en el establecimiento.
- Inculcar sobre la importancia de controlar las emociones para la resolución de problemas.

Cierre:

- Establecer acuerdos y compromisos y plasmarla en una cartulina que la docente entregara.

Evaluación:

- Tomar el modelo de la ficha establecida que se encuentra al final como anexo.

Recomendaciones:

- Organizar los materiales previos a la actividad
- Tener las tarjetas de cartulina de colores pasteles.
- Se puede aplicar la técnica de la economía de fichas....

	1 semana	2 semana	3 semana	4 semana
	15 Estudiantes	18 Estudiantes	25 estudiantes	30 estudiantes

Actividad N° 4

TEMA: “Mi familia y yo”

OBJETIVOS

- Conocer actitudes de los niños ante su familia
- Aprender a expresar sentimientos positivos y negativos hacia los/las demás.
- Establecer situaciones y conflictos familiares que pudieran estar influyendo negativamente en el comportamiento de los niños y niñas dentro y fuera del aula.



Materiales:

- Cartulinas de colores, Lápices de colores
- Fotos de la familia de cada estudiante
- Tijera
- Goma



Descripción de la actividad

Apertura: dialogo abierto sobre el significado de la familia y las responsabilidades de cada uno de los integrantes.

Desarrollo:

- La docente solicita a los estudiantes arreglar los pupitres
- La actividad en la consistirá en armar un collage con los materiales previamente solicitados
- Se conformarán grupos de acuerdo al número de estudiantes en el aula
- Cada estudiante armara su collage y dentro del grupo cada integrante dialogara sobre quienes integran su familia y de que forman colaboran en su casa.

Cierre:

Reflexión sobre lo hablado durante la clase, puede utilizar diapositivas con frases o dibujos, teniendo en cuenta que un niño comprende mejor mediante la observación.

Evaluación:

Collage terminado (llenar ficha establecida ver anexo 1)

Recomendaciones:

Pedir a los niños que lleven el collage a su casa y lo coloque donde todos los miembros de la familia lo puedan observar.

Acompañar la actividad con un fondo de música instrumental.

Actividad N° 5

TEMA: “Aprender valores hace de mi un mejor ser humano”



OBJETIVOS

- Fomentar la práctica de valores
- Mejorar la convivencia
- Motivar hacia la práctica de los valores sociales del respeto y solidaridad.



Materiales:

- [Video](#): la niña que no se sentía mal cuando actuaba mal.
- Computadora
- Proyector
- Cartulina
- Marcadores
- Recortes de revistas y periódicos
- Tijeras
- Goma



Descripción de la actividad

Apertura: Se inicia la actividad con la observación del video y su correspondiente comentario.

Desarrollo: Se conformaron 6 grupos de 5 estudiantes para elaborar un collage sobre los valores observados en el video.

Cierre: Ubicación del collage en diferentes puntos estratégicos de la escuela.

Evaluación: Conversatorio sobre la importancia de los valores para la convivencia

Recomendación: Esta actividad puede ir acompañada al final con una divertida reflexión en diapositivas (el vuelo de los gansos) la que servirá para fomentar el valor del compañerismo y la importancia de trabajar en equipo.

El material del collage se puede enviar a la casa con la finalidad de que los estudiantes hagan una retroalimentación con los padres y familiares.



http://www.powerpoints.org/presentacion_909_El-vuelo-de-los-gansos.html

Actividad N° 6

TEMA: “Historia de un mundo imaginario”

OBJETIVOS

- Lograr que los niños expresen a través de la escritura sus sentimientos y emociones.
- Estimular las emociones positivas.
- Fortalecer lazos de amistad y confianza entre los niños y niñas.
- Fomentar una actitud de respeto hacia el compañero o compañera con quien habla.

Materiales:

- Grabadora
- Canción “Soy una taza”
- Hojas de papel bond
- Lápiz



Descripción de la actividad

Apertura: Dinámica: video “soy una taza”

Desarrollo: Se pedirá a los niños y niñas que se ubiquen en forma de semicírculo y luego mediante la lectura “El búho y las aves” utilizando secuencias con tarjetas de la lectura, incentivar a los niños a crear una historia imaginaria y compartirla con sus compañeros., se les explicara que la historia debe ser de “Un mundo imaginario”, una aventura a través de la cual los niños adquirirán, de forma lúdica, conocimientos básicos sobre las emociones: cuáles son, cómo funcionan y cómo se pueden controlar. El juego se desarrolla en un entorno imaginario, un lugar hermoso donde ellos desearían vivir, donde existen lugares y habitantes mágicos: hadas, castillos, las personas que más aman y quienes no les gustaría que estén ahí. En el juego de expresión emocional, se genera, estados emocionales tanto negativos como positivos.

Cierre: Exposición oral de su historia.

Evaluación: Con una ficha establecida (ver anexo)

Recomendaciones: Para el mejor desarrollo de esta actividad, el facilitador (a) puede optar por reemplazar las diapositivas del cuento “sin palabras” como ejemplo “las pinturas de Willy” de doble clip al cuadro para observar la presentación., estos cuentos ayudaran a los pequeñitos a imaginar.

Actividad No 7

TEMA: “DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DEL BAÚL MÁGICO”

OBJETIVOS

- Integrar a los padres de familia en actividades de trabajo colaborativo.
- Mejorar las relaciones entre los padres de familia.
- Fomentar su participación en las actividades organizadas por la institución.

Materiales:

- Cajas de cartón reciclables
- Tijeras
- Papel periódico
- Goma
- Pistola de silicón
- Pintura
- Paletas de helado recicladas

Descripción de la actividad

(En esta actividad se trabaja con los padres de familia)

Apertura: Bienvenida a los padres de familia a través de una dinámica de integración “la migaja de pan”

Desarrollo: Conformación de equipos de trabajo y explicación de la actividad que desarrollarán en forma conjunta la misma que consistirá en el diseño y construcción de un baúl mágico para que sus hijos, lo puedan utilizar durante las actividades lúdicas.

Cierre: Exposición de los trabajos realizados por los padres de familia.

Evaluación: El baúl concluido.

Recomendaciones:

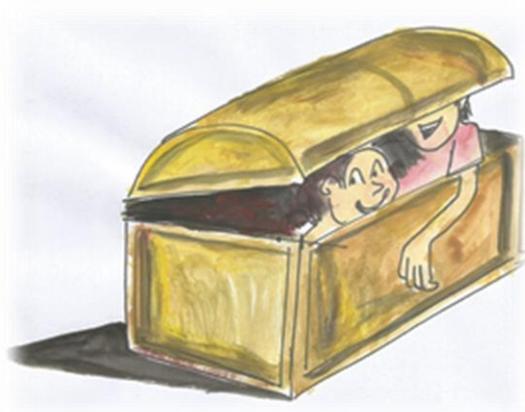
Es importante que el material a utilizar sea de tipo reciclable con el fin de que los padres no tengan que realizar ingentes gastos económicos.

Acompañar de música alegre

Compartir un pequeño refrigerio entre los padres para aprovechar la reunión y fomentar la interrelación entre ellos.

Actividad No 8

TEMA: “MENSAJES DEL BAÚLMÁGICO”



OBJETIVOS

- Ayudar al conocimiento de sí mismos (as).
- Desarrollar el sentimiento de ser una persona respetada y valorada por los demás.
(AUTOESTIMA)
- Aprende a valorar a sus compañeros/as.
- Identificar sentimientos positivos de su persona.
- Aprender a expresar sentimientos positivos hacia los/las demás.

Materiales:

- Baúl Mágico
- Papel
- Lápiz

Descripción de la actividad

Apertura: Ubicación de los baúles elaborados por los padres con los respectivos niños.

Desarrollo: Procedemos a sentarnos en círculo en el patio o en un salón amplio.

Se sugiere iniciar con un diálogo abierto entre el facilitador y los niños, en el que se les informará que de la misma manera en que nosotros queremos a nuestros padres, amigos, o familiares, también es muy importante que aprendamos a querernos a nosotros mismos/as, les explicaremos a los niños/as que vamos a conocer las cosas positivas que los compañeros/as ven en nosotros/as para así conversar un poquito más de que somos merecedores de su amistad.

Cada niño(a) deberá escribir imaginariamente un mensaje cariñoso en un papel que tenga un distintivo, luego lo coloca en el baúl encantado, que previamente habrá sido diseñado por los padres con ayuda de la docente. Un ejemplo de frase sería “Te quiero porque eres, haces, dices...” y escribir el nombre de compañero/a de clase.

A continuación una vez que cada niño haya hecho su presentación, se solicita que reflexionen sobre sus sentimientos positivos y aprendan a expresarlos a los demás.

Cierre: Se organiza a los estudiantes por parejas y se les pide que mencionen los aspectos que más les gustaron.

Evaluación: Marcando con una “x” en los aspectos de la ficha establecida.

Recomendaciones: El docente debe evitar poner interés en la ortografía y caligrafía de los mensajes de los estudiantes, ya que el objetivo que prevalece es el logro de expresión de sentimientos y los reconocimientos de ellos en otras personas.

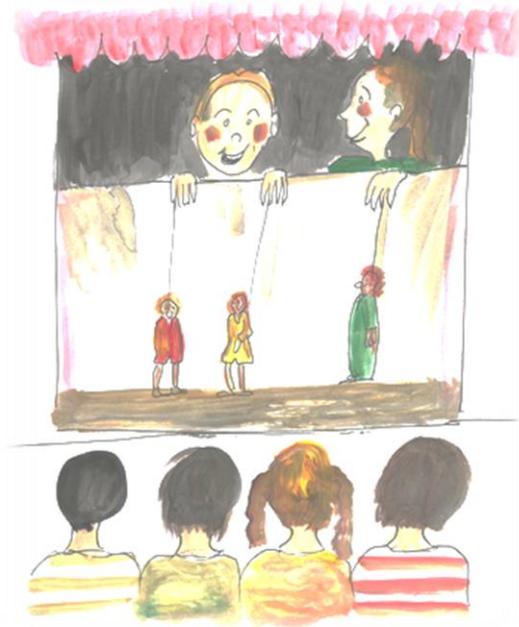
Este tipo de actividad puede ser acompañada con un fondo de música clásica como la obra: Las cuatro estaciones de Vivaldi.

Actividad No 9

TEMA: “EL TEATRO DE LA VIDA”

OBJETIVOS

- Permitir a los niños expresar a través de títeres sus vivencias en el hogar y en la escuela.
- Fomentar la creatividad de los niños para contar historias y representar personajes.
- Aprender a expresar sentimientos positivos y negativos y superarlos mediante el dialogo.



Materiales:

- Paletas
- Recortes de personajes
- Goma
- Tijeras
- Cartón
- Tela

Descripción de la actividad

Apertura:

- Sentamos a los niños en el piso frente al escenario del teatro previamente elaborado.
- Indicamos la actividad que se va a realizar.

Desarrollo:

- Repartimos a los niños en grupos para que se organicen y seleccionen la situación del hogar o de la escuela que les agrada o molesta y que desean representarla utilizando para ello los personajes que se disponen.
- Concluida cada intervención solicitamos a los niños expresar sus sentimientos y emociones respecto a lo observado.

Cierre: Se organiza a los estudiantes por parejas y se les pide que mencionen los aspectos que más les gustaron y los que no.

Evaluación: Con una ficha establecida.

Recomendaciones:

El facilitador debe propiciar que el trabajo en equipo sea participativo y proponer la conformación de los grupos.

Procurar que la repartición de los grupos sea equitativa en cuanto a número y género variable en cuanto a capacidades.

Actividad No 10

TEMA: “Me divierto siendo actor”



OBJETIVOS

- Enseñar a los niños y niñas a expresar emociones en forma verbal, gestual o corporal.
- Promover relaciones interpersonales saludables.
- Permitir a los niños representar distintos roles.
- Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo.

Materiales:

- Mobiliario
- Objetos del aula

Apertura:

- Al igual que en el taller anterior pediremos a los niños que se sienten frente al escenario del teatro donde sus compañeros van a representar situaciones cotidianas.
- Indicamos la actividad que se va a realizar y la forma como deben comportarse.

Desarrollo:

- Previamente se reparten a los niños en grupos para que se organicen y representen la situación del hogar o la escuela que hayan elegido, interpretando los distintos personajes que intervienen en la historia.
- Cada grupo tendrá 10 minutos máximos para representar la situación.

Cierre:

Concluida cada intervención solicitamos a los niños expresar sus sentimientos y emociones respecto a lo observado.

Evaluación: Ficha establecida (Ver anexo)

Recomendaciones:

Mediante un anecdotario proceder a recopilar la información por escrito de aquellos aspectos que se consideran más relevantes.

Se puede filmar esta actividad con la finalidad de hacer retroalimentación con los estudiantes.

Actividad No 11

TEMA: “San Bendito”

OBJETIVOS

Contribuye al desarrollo de.

Comunicación

Porque mejora su lenguaje, existiendo un intercambio de palabras, al momento de llamar a San Bendito.



Relaciones Afectivas

Mantienen contacto y se relacionan con amigos.

Autoestima

Porque mediante este juego los niños/as, expresan sus emociones, al momento que el diablo les persigue, también al momento que llega San Bendito.

Relaciones con su entorno

Las experiencias de convivencia de éste juego, lleva a la estimulación de sus sentidos, mejorando su socio- afectividad

Descripción de la actividad

En este juego se pide la participación de dos niños/as, que tengan el papel de San Bendito y del diablo, los demás niños/as, serán los protegidos de San Bendito, cuando éste sale a dar un paseo, aprovecha el Diablo que están solos los niños/as, y aprovecha para llevarles de uno en uno, los niños/as, piden auxilio, gritan “san bendito nos lleva el diablo.”, entonces, regresa san bendito y el diablo huye llevándose los niños hasta que no quede nadie.

Tomado de:<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>

Actividad No 12

TEMA: Paletas de las emociones

OBJETIVO

- Esta técnica ayudara al niño a que aprenda a asociar los colores con las emociones y la conducta.

Materiales:

- Paletas de colores de preferencia (roja, amarilla y blanca)

Descripción de la actividad

Apertura:

Desarrollo:

ROJA: PARARSE. Cuando sentimos mucha rabia nos ponemos muy nerviosos, queremos gritar y patalear... ¡¡ALTO!! Es el momento de pararnos:

AMARILLA A PENSAR.

Ahora es el momento de pararse a pensar. Tenemos que averiguar cuál es el problema y lo que estamos sintiendo.

BLANCA: SOLUCIONARLO.

Ahora, es el momento de solucionarlo. Es la horade elegir la mejor solución y ponerla en marcha

Cierre: mediante un dibujo asociar que los niños entiendan el objetivo de los colores, emociones-conducta

Evaluación: ficha de observación (ver anexo)

Recomendaciones:

Se puede poner en un lugar visible 3 globos grandes con los mismos colores y expresiones de las paletas con la finalidad de facilitar la comprensión de la temática a trabajar.



Actividad No 13

TEMA: “El preguntón y el respondón”

OBJETIVO

- . Reflexionar y aprender a solucionar situaciones que se puedan suscitar en el grupo y ayudar a normalizar las emociones ante un conflicto.

Materiales:

- Patio
- vendas

Descripción de la actividad

Apertura: Dialogo

Desarrollo: Se pedirá a los niños colocarse en fila y dirigirse al patio, se pedirá que se formen en parejas y se les explicara la actividad durante diez minutos estarán interactuando el uno del otro haciéndose preguntas tales como:

¿Cómo te sentirías si...?

- ...un compañero de tu clase te dice “tú no puedes jugar”.
- ...un amigo te dice que empujes a otro.
- ...un compañero te rompe el dibujo que habías hecho.
- ...un conocido te dice que te burles de otro

Cierre: se contarán la experiencia vivida a todos los compañeros y se reflexionara de cada aportación brindada por cada estudiante.

Evaluación: ficha de observación (ver anexo)

Recomendaciones: Se puede pedir a los niños que se formen por afinidad a fin de conseguir una mejor confianza entre ellos.

Se puede utilizar la dinámica migaja de pan a fin de sensibilizar y concientizar a los pequeños.

Esta actividad consiste en ubicarlos en forma de circulo a todos los niños y vendarse los ojos, la persona encargada les pasara un Pan que ellos irán percibiendo para luego decir que producto era, al final se lo repartirá haciéndolo alcanzar para todos los participantes al final contar las experiencias.



Actividad N° 14

TEMA: “UN DESPERTAR DE EMOCIONES”

OBJETIVOS

Ayudar al niño a controlar sus emociones

Materiales:

Descripción de la actividad

Apertura: Solicitar a los niños salir al patio y luego ubicarlos en un semicírculo y explicar detalladamente la actividad a realizar.

Desarrollo:

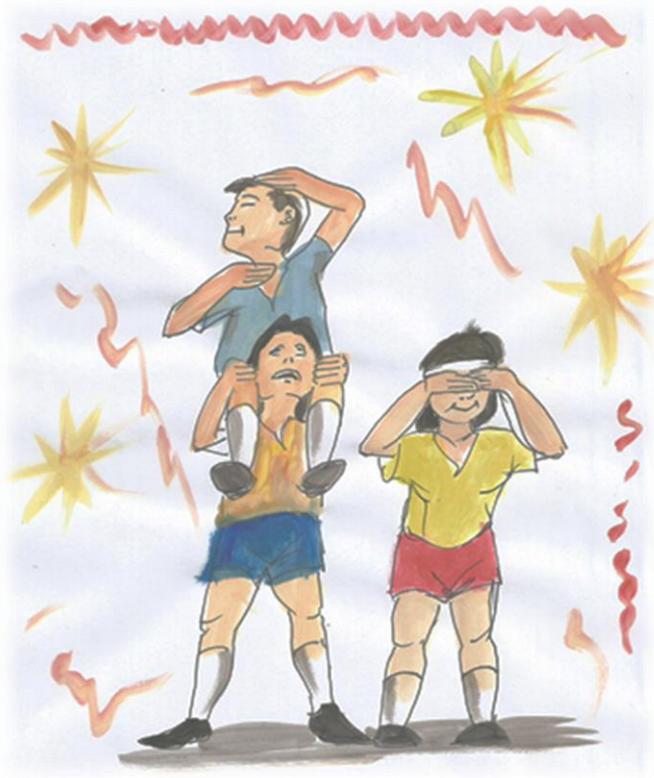
Este juego se desarrolla en un entorno imaginario a través de una forma lúdica transportarse a una aventura en el cual los niños adquieren conocimientos básicos sobre la emociones, como funcionan y como se pueden controlar; estas pueden ser negativas o positivas.

Como por ejemplo ¡Al despertar yo me encontraba en mi casita, cerré mis ojitos ya estaba en la escuelita muy contento corriendo por el patio de pronto se abrió un portal y entre a un mundo mágico donde todo era diferente a la realidad que yo vivía, había las cosas que me gustan, todo cuanto quería, todo cuanto lo imaginaba estaba ahí! el mundo que invente para mí está todo lleno de alegría!

Cierre: expresar a todo el grupo las experiencias

Evaluación: ficha de observación (ver anexo)

Recomendaciones: Esta actividad se la puede realizar en el salón, los niños pueden recostarse sobre un cojín o almohada con la finalidad.



Actividad No 15

TEMA: El espejo Expresivo

OBJETIVOS

- Relacionarse positivamente
- Mostrar afecto y cuidado a los demás.
- Expresar afecto con nuestro cuerpo

Materiales:

Descripción de la actividad

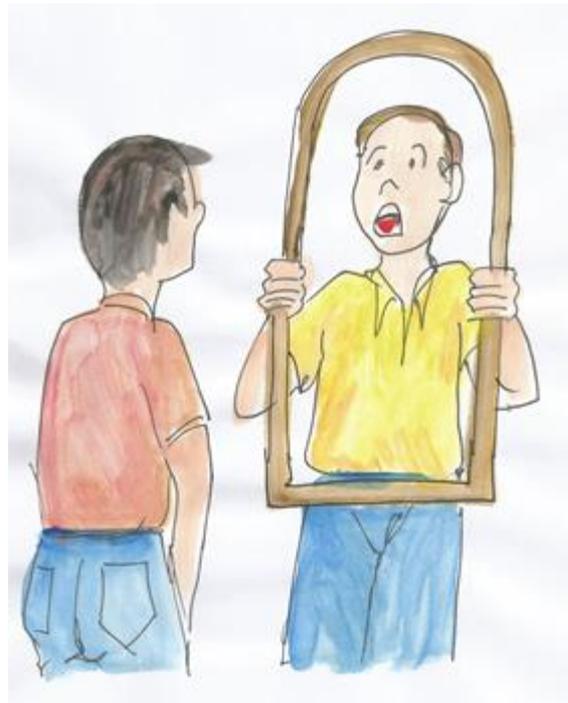
Apertura: Dialogo con los niños sobre la actividad a realizar

Descripción: Primero los niños se colocarán de pie en círculo en torno a la educadora quien empezará realizando movimientos que los niños tendrán que imitar. Los gestos en general estarán relacionados con el cuidado y la muestra de afecto a los demás. Ej.: mandar besos, abrazarse, sonreír, mecer a un bebé, a continuación la docente ánima a que se formen parejas y realicen los mismos gestos con su pareja de juego, luego serán los niños y niñas quienes piensen otras formas de expresar afecto.

Cierre: Para finalizar, los niños y niñas se sientan en círculo con la docente para comentar la actividad, si les ha gustado, si han pasado bien.

Recomendaciones: En esta actividad puede utilizarse música de ambiente.

Un espejo



Actividad No 16

TEMA: “Cuido con amor el vivero de mi club”

OBJETIVOS

- Fomentar el desarrollo de la empatía con el cuidado de las plantas.
- Adquirir la responsabilidad del cuidado de la planta.
- Expresar cariño y cuidado con su entorno y la naturaleza

Materiales:

- Semillas
- Un tacho o botella reciclado
- Tierra abonada
- agua



Descripción de la actividad

Apertura: la docente les explicara a los niños la importancia de cuidar nuestro planeta tierra.

Desarrollo: La docente llevara a los niños al lugar designado para esta actividad y enseñará cómo se planta, la gran variedad de plantas y les explicarán los cuidados necesarios para las plantas y las consecuencias que conlleva el no cuidarlas.

Al día siguiente la educadora o el educador recordará lo que se hizo en la sesión del día anterior y repartirá a cada niño una semilla que posteriormente plantaremos tal y como se les explica con la ayuda de la docente.

Una vez plantada, se deben recordar los cuidados que necesita la planta y se establecerán unos días para el riego y cuidado (acariciarlas, olerlas, cantar, observarla, además de unas normas de respeto como: no arrancar hojas, regarla cuando corresponde.

Cierre: Los niños irán viendo cómo crece y los cuidados que necesita y finalmente se podrán llevar los productos a casa

Evaluación: ficha de observación (ver anexo)

Recomendaciones: Asignar un lugar cerca del aula. Solicitar un espacio físico, las masetas de preferencia en llantas y botellas reciclables.

Actividad No 17

TEMA:El juego de la sortija

OBJETIVOS

Contribuye al desarrollo de:

Autoestima:

-expresan sentimientos de seguridad, e inseguridad.

Imitación:

Mientras realiza acciones de obediencia para buscar quien tiene la sortija.

Reconocimiento:

El niño /a que haya conseguido encontrar la sortija, recibirá palabras de estímulo y el agradecimiento a los que participaron:

Límites:

Las instrucciones del juego ponen normas, como el nombrar al jefe llamado así, no todos podrán participar de jefes al mismo tiempo.

Estímulos del ambiente:

Las condiciones del espacio procurarán el aprendizaje y la creatividad, la sortija puede ser confeccionada por los propios infantes, dirigido por la docente, lo que le permitirá estimular sus psicomotricidad.

Materiales:

- Una sortija

Descripción de la actividad

Formamos un círculo sentados con las manos, atrás, la cabeza y ojos cerrados. Nombramos un jefe del grupo, para que tenga la sortija. El jefe pasa por atrás de nosotros simulando poner la sortija en las manos de cada uno, mientras va diciendo: Esconde, esconde la sortija! Hasta decir a quien entrega la sortija



Ahora el jefe da la orden

¡Abran los ojos!

Quien tiene la sortija, debe de señalar, para que los otros jugadores no nos demos cuenta.

El jefe procede a cubrir con las manos los ojos a otro jugador, y le dice:

Tú, como gran adivinador dino ¿Quién tiene la sortija?

El niño interrogado dirá el nombre de quién le supone que tiene la sortija.

Si adivina será el nuevo jefe, pero si no acierta a la primera vez, el jefe interrogador realizará

Una pregunta a otro jugador, hasta que alguien diga quien tiene la codiciada prenda.

El ganador será, el que más veces adivine y se lleve la sortija

Tomado de:

Bibliografía: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>

Actividad No 18

TEMA: ¿Con que me identifico y porque?

OBJETIVOS

- Permitir a los niños expresar sus sentimientos y emociones, estados e ánimo a través de un dibujo.
- Compartir con sus compañeros sus experiencias
- Respetarse los unos a los otros



Materiales:

- Lápiz
- Papel

Descripción de la actividad

Apertura: Motivar a estudiantes a imaginar una persona, animal o cosa con la cual se sientan identificados.

Descripción: La docente le pedirá a los niños que ubiquen los pupitres alrededor del aula para que haya espacio y un ambiente de confianza, explicar las razones por las cuales se sienten identificados con tal objeto, persona o animal y luego les pediremos que la plasmen sobre una hoja de papel con ayuda de lápices de colores.

Cierre: Pedir a los niños que se ubiquen en un círculo y que cada uno muestre su dibujo y comparta por qué se identifican así.

Evaluación: Conclusiones del estudiante y grupo

Recomendaciones: Acompañar la actividad mientras dibujan los niños con un fondo de música instrumental.

Actividad No 19

TEMA: Paseo de Integración

OBJETIVOS

- Integrar a los estudiantes, padres de familia y docente
- Mejorar las relaciones afectivos
- Realizar actividades recreativas

Materiales:

- Lugar adecuado con áreas verdes, canchas
- Comida para compartir
- Pelotas



Descripción de la actividad

Apertura:

- Conversar con los padres de familia sobre la actividad a realizar.
- Su importancia de la integración, determinar el lugar, hora de salida y retorno, transporte, su financiamiento.
- solicitar los debidos permisos a las autoridades institucionales y educativas.
- establecer normas de convivencia.

Desarrollo:

Traslado del lugar acordado hasta el lugar para esto la docente llevara un control con la lista de estudiantes y tomándoles su firma como respaldo que se comprometen cada padre de familia hacerse responsables de sus hijos y participar de las actividades programadas, al ingreso del lugar establecido para la convivencia de realizaran algunos juegos de participación de niños y padres que previamente la docente planificara esto les ayudara a los participantes a involucrarse con todos los miembros de la comunidad educativo y conocerse mejor unos a otros, en el transcurso del día de pedirá a los niños que comenten los alimentos solicitados para el compartir y se procederá a intercambiarse unos a otros de esta manera enseñar a los niños la importancia del compartir.

Cierre: Retorno hacia el lugar de partida

Evaluación: Recogerlas experiencias de los participantes.

Recomendaciones: Seleccionar como lugar de visita un atractivo eco turístico y que todos los participantes deberán llevar ropa deportiva, gafas, gorra, bloqueador...

Actividad No 20

TEMA: “Recibo gratificación por el esfuerzo logrado”



OBJETIVOS

- Incentivar a los niños y niñas por el esfuerzo realizado para tener un buen comportamiento.
- Fomentar las buenas prácticas dentro y fuera del aula.
- Mermar la incidencia de las conductas disruptivas en los estudiantes

Materiales:

- Diploma de honor

Descripción de la actividad

Apertura: Iniciaremos reflexionando con los niños y niñas sobre su comportamiento a lo largo del taller y durante las horas de clase, los cambios y mejoras producidos.

Desarrollo: Simbólicamente se entregará un certificado o Diploma de Honor a todos los niños y niñas que se han esmerado por mejorar o mantener un buen comportamiento.

Cierre: Recalcamos la importancia de comportarnos de manera adecuada dentro y fuera del aula.

Evaluación: Determinar los cambios de actitud logrados en los niños y niñas a partir de la ludo terapia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ada, M. D. (2001). *Evaluación del aprendizaje estudiantil*. República Dominicana: Isla Negra Editores.
- Agüera, J. J. (2010). Obtenido de <http://www.policlinicalacibis.es/index.php/especialidades/psicologia.html>
- Aguirre Ortíz, M. (2001). *ASSESSMENT EN LA SALA DE CLASES*. Puerto Rico: Publicaciones Yukiú.
- Ainscow, M. (2001). *Desarrollo de las escuelas inclusivas*.
- ALCALA, A. A. (2007). *Propuesta de un Contrato de Aprendizaje Andragógico para Participantes de Postgrado en Educación Abierta y a Distancia*. Caracas: UNA.
- Alonso, P. (2009). *EL ACOSO ESCOLAR: ANÁLISIS DESDE LA PERSPECTIVA DE PROFESORES EN FORMACIÓN Y PROFESORES EN ACTIVO*. Huelva - España: Universidad de Huelva.
- Álvarez, J. (2001). *Evaluar para conocer, examinar para excluir*. España: Morata.
- Álvarez, J. (2001). *Evaluar para conocer, examinar para excluir*. España: Morata.
- Anónimo. (5 de abril de 2015). Obtenido de <http://violenciaescola93.blogspot.com/2015/04/evidencias.html>
- Anton, E. (25 de octubre de 2011). *Conductas Disruptivas*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/emme3/conductas-disruptivas-9873923>
- aoscar320.wordpress.com*. (11 de septiembre de 2013). Obtenido de <https://aoscar320.wordpress.com/category/investigacion/>
- Asamblea. (2008). *Constitución Política del Ecuador*. Quito.
- Asamblea Nacional, E. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi: ANE.
- Asamblea Nacional, E. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito.
- Asamblea Nacional, E. (2012). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Montecristi: ANE.
- Asociación Española de Terapia del Juego*. (2007). Obtenido de <http://www.terapiadejuego.es/webs/metodos.htm>
- Asociación Padre Pulgar*. (15 de abril de 2006). Obtenido de http://www.educa.madrid.org/web/cc.sgdocorazon.madrid/normas_de_convivencia.htm
- Axline, V. M. (2003). *Terapia del Juego*. México: Diana.
- Bamberger, M. &. (2011). *Cómo diseñar y gestionar evaluaciones centradas en la equidad*. Santiago.
- Barrón, C. (2006). *Proyectos educativos innovadores. Construcción y debate*. México.
- bebesymas.com*. (17 de octubre de 2011). Obtenido de <http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/la-terapia-de-juego>
- Blázquez Guzmán, A. (2013). *Abcoach*. Obtenido de <http://www.abcoach.es/los-cuatro-tipos-de-amigos/>

- Bravo Realza, A. M. (2012). *Evaluación del Aprendizaje*. Venezuela. Obtenido de (2012). Evaluación del aprendizaje. Consultado el 02 de mayo del 2013. Disponible en:
- Briceño, M. (14 de julio de 2014). *RPP noticias*. Obtenido de http://www.rpp.com.pe/2014-07-14-los-ninos-rebeldes-y-agresivos-noticia_707995.html
- Cabrera, P., & Ochoa, K. (2010). *Estudio del impacto de las Conductas Disruptivas en niños y niñas dentro del aula de clase*. Cuenca.
- Caicedo, H. (2012). *LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN EL AULA Y SU INFLUENCIA*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Cano García, M. E. (2008). *La evaluación por competencias en la educación superior*. Barcelona: Universidad de Barcelona. Obtenido de Disponible en: <http://www.ugr.es/~recfpro/rev123COL1.pdf>
- Capacho Portilla, J. R. (2011). *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales TICs*. Barranquilla, Colombia: ECOE Ediciones.
- Carpallo, S. (30 de abril de 2015). *e lpais*. Obtenido de <http://smoda.elpais.com/articulos/la-importancia-de-tener-amigos/6258>
- Casanova, M. (2007). *Evaluación y calidad de centros educativos*. Madrid: La muralla.
- Ceballos, B. (5 de mayo de 2013). Obtenido de <http://iapfeclaamistad.blogspot.com/2013/05/los-mejores-amigos.html>
- Concha Machaca, H. (2011). *Didáctica Especial*. La Paz - Bolivia.
- De la Peña, S. (2012). *.psicologos-granvia.com*. Obtenido de <http://www.psicologos-granvia.com/articulos/el-juego-infantil-en-psicoterapia>
- definicion.de*. (s/f). Obtenido de <http://definicion.de/texto-instructivo/>
- definicionabc*. (s/f). Obtenido de <http://www.definicionabc.com/general/concientizar.php>
- Díaz, M. J. (2005). Por qué se produce la violencia escolar y cómo prevenirla. *Revista Iberoamericana de Educación*, 37.
- escuelaserpadres*. (11 de enero de 2012). Obtenido de <https://escuelaserpadres.wordpress.com/2012/01/11/familia-definicion-y-tipos/>
- Fingermann, H. (22 de julio de 2010). *La guía*. Obtenido de <http://educacion.laguia2000.com/evaluacion/evaluacion-sumativa>
- Freire, D. (11 de septiembre de 2014). *La conducta disruptiva y su incidencia en el rendimiento académico*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://aoscar320.wordpress.com/category/investigacion/>
- Fundación Consentidos*. (23 de septiembre de 2014). Obtenido de <http://www.fconsentidos.com.ar/?p=1019>
- García Falconí, J. (17 de enero de 2011). *derechoecuador.com*. Obtenido de <http://www.derechoecuador.com/articulos/detalle/archive/doctrinas/derechodefamilia/2010/09/14/diversos-tipos-de-familia-reconocidos-en-la-constitucion>
- García Falconí, J. (17 de julio de 2013). *derechoecuador.com*. Obtenido de <http://www.derechoecuador.com/articulos/detalle/archive/doctrinas/derechoshumanos/2013/01/31/analisis-sociologico-y-juridico-sobre-el-bullying>

- García, R., & Rebanal, N. (06 de julio de 2015). Obtenido de <http://documents.mx/documents/conductas-disruptivas-559ac168b0fe8.html>
- Geosalud. (19 de enero de 2015). Obtenido de <http://geosalud.com/pediatrica-atencion-infantil/definicion-intimidacion-acoso-escolar-bullying.html>
- Girón, F. (14 de julio de 2015). *florecitaprincipios.blogspot*. Obtenido de <http://florecitaprincipios.blogspot.com/2015/07/conceptos-basico.html>
- Graneros Ruiz, O. D. (2010). *Equidad e inclusión para la escuela de hoy*. México.
- Guerrero Gálvez, J. D. (Octubre de 2009). *Revista de Ciencias y Humanidades*. Recuperado el 26 de mayo de 2015, de http://www.oocities.org/mx/ollin_tlatoa/ciencias/educacion/didactica.html
- guiainfantil*. (2015). Obtenido de <http://www.guiainfantil.com/educacion/escuela/acosoescolar/causas.htm>
- Hernandez, M. (6 de junio de 2013). *La terapia del Juego*. Obtenido de https://prezi.com/rnxo_8odh5kb/untitled-prezi/
- Jadue, G. (2002). *FACTORES PSICOLOGICOS QUE PREDISPONEN AL BAJO RENDIMIENTO, AL FRACASO Y A LA DESERCIÓN ESCOLAR*. Valdivia.
- Jiménez Franco, V. &. (2011). *nforme de las prácticas de la Evaluación de la Educación Básica en México 2010*. México: Secretaría Educación México.
- juegoseducativs.blogspot.com*. (20 de febrero de 2012). Obtenido de <http://juegoseducativs.blogspot.com/2012/02/el-juego-como-terapia.html>
- Kolb, D. A. (2013). *Universidad Dr. Andres Bello*. Recuperado el 29 de mayo de 2015, de <http://es.cyclopaedia.net/wiki/Estilo-de-aprendizaje>
- Lajara, C., & Probueno, A. (2010). LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA. *Investigación e Innovación en Educación Infantil y Educación Primaria*.
- López, J., & Solares, M. (2013). *El Bullying Como Principal Causa del Bajo Rendimiento Académico*. Nicaragua: Colegio Centro América.
- Macías Mendoza, M. O., & Sánchez Palacios, Y. d. (2013). *La evaluación formativa en el desempeño escolar de los estudiantes del colegio Carlos A. García Mora*. Jipijapa: Universidad Estatal del Sur de Manabí .
- Martinez, E. &. (2010). *La evaluación de los aprendizajes*.
- MEC. (s.f.). *Evaluación de los aprendizajes*. Ministerio de Educación y Ciencia .
- MEE. (2002). *Evaluación de los aprendizajes*. . Quito: Ministerio Educación Ecuador.
- Melero Soriano, M. D. (21 de abril de 2011). *El objeto de la didáctica*. Recuperado el 28 de mayo de 2015, de http://www.slideshare.net/MAGEARLI/savedfiles?s_title=objeto-de-estudio-de-didactica-pdf-7974625&user_login=lolimelerosoriano
- Ministerio de Educación del Ecuador*. (2015). Obtenido de <http://educacion.gob.ec/acoso-escolar/>
- Ministerio Educación Uruguay*. (24 de noviembre de 2014). Obtenido de https://www.minterior.gub.uy/index.php?option=com_content&view=article&id=2356

- Minyetty, E. (4 de noviembre de 2010). Recuperado el 28 de mayo de 2015, de <http://estelaminyetty.blogspot.com/2010/11/ensenanza-y-sus-implicaciones.html>
- Moll, Santiago . (11 de junio de 2013). Obtenido de <http://justificaturespuesta.com/5-consejos-para-evitar-la-disrupcion-conducta-disruptiva-aula/>
- Montenegro. (13 de enero de 2014). *Clubensayos*. Obtenido de <https://www.clubensayos.com/Psicolog%C3%ADa/Conductas-Disruptivas/1377984.html>
- Navarro, S. (2014). *farmasalud*. Obtenido de <http://www.farmasalud.org/verArticulo.asp?id=-1489970600>
- Noguera, M. (7 de noviembre de 2008). *marbellaenlinea*. Obtenido de <http://marbellanoguera.blogspot.com/2008/11/principios-de-la-evaluacin-del.html>
- Orozco, D. (19 de febrero de 2015). *conceptodefinicion.de*. Obtenido de <http://conceptodefinicion.de/filosofia/>
- Ortiz Kadir, H. (2009). *eumed.net*. Recuperado el 27 de mayo de 2015, de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2009c/583/Proceso%20de%20ensenanza%20aprendizaje.htm>
- Oviedo Noguera, H. C. (2014). *Actividades deportivas, recreativas y educativas para disminuir conductas disruptivas en niños*. Guanare, municipio Guanare, estado Portuguesa: Escuela Bolivariana "Ciudad de Guanare".
- Parra, C. &. (1997). *Didáctica de matemáticas*. Buenos Aires: Paidós.
- Pérez Juste, R. (2005). Obtenido de http://www.cerm.es/upload/la_evaluacion_pedagogica.pdf
- Pérez, H. (29 de enero de 2012). Obtenido de <http://est27cerobullying.blogspot.com/2012/01/que-hacer-si-tu-hijo-es-agresor.html>
- PTES, P. T. (2007). *Asociación Española de Terapia del Juego: Métodos y Técnicas*. Obtenido de <http://www.terapiadejuego.es/webs/metodos.htm>
- Revista Innovación y Experiencias Educativas*. (1 de diciembre de 2010). Obtenido de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_37/ROSARIO_VERA_1.pdf
- Reyes, A. (2013). Obtenido de <http://algag0227.blogspot.com/p/causas-que-provocan-el-bullying.html>
- RINCÓN SOTO, I. b. (07 de diciembre de 2009). *Gestiopolis*. Obtenido de <http://www.gestiopolis.com/economia/evaluacion-de-los-aprendizajes.htm>
- Rivera Rijos, J. M. (2011). *Patrones de conducta en actividades de juego durante la clase de educación física para niños de escuela elemental*. Puerto Rico: Universidad Metropolitana.
- Rodríguez León, J. (1999). *Evaluación Educativa*. Loja: UTPL.
- Rodríguez, A. (14 de marzo de 2012). Obtenido de <http://tokdguadalajara.blogspot.com/2012/03/tarea2tok11a4bimestre.html>
- Rodríguez, M. (16 de septiembre de 2014). Obtenido de http://marinafiloso.blogspot.com/2014_09_01_archive.html
- Romero Palma, A. (06 de junio de 2013). *Red del conocimiento*. Recuperado el 28 de mayo de 2015, de <http://www.reddelconocimiento.org/profiles/blogs/estilos-o-caminos-distintos-que-nos-guian-al-aprendizaje>

- Romero, G. (2009). La Pedagogía en la Educación. *Revista Digital innovación y Experiencias*, 9.
- Sanabria, N. (17 de mayo de 2013). Obtenido de <http://tiposdejuegosenetapapreescolar.blogspot.com/2013/05/importancia-del-juego-en-la.html>
- Sandoval, G. (8 de julio de 2014). *Santillana*. Obtenido de <http://www.santillana.cl/2014/07/08/la-importancia-de-la-didactica-para-lograr-aprendizaje/>
- Schaefer, C. &. (1999). *Manual de Terapia de Juego*. México: Manual Moderno.
- Soto, J. C. (3 de julio de 2011). *slideshare.net*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/elarboldoble/terapia-de-juego-jose-carlos-soto>
- Tenbrink, T. D. (1984). *Evaluación: Guía práctica para profesores*. Madrid: Editorial Narcea.
- Terra. (30 de mayo de 2014). Obtenido de <http://noticias.terra.com.mx/mexico/cuales-son-los-tipos-de-bullying-o-formas-de-acoso-escolar,d5f1661145f46410VgnVCM4000009bcceb0aRCRD.html>
- Tobon, S. R. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. Bogotá D.C.: Magisterio.
- Torres, M. (13 de mayo de 2009). *Edured*. Obtenido de <https://edurec.wordpress.com/2009/05/13/tipos-de-educacion-fomal-no-formal-e-informal/>
- Tortolero, C., & Contreras, L. (2011). *LA ARTETERAPIA COMO ALTERNATIVA PARA EL MANEJO DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 3 Y 6 AÑOS EN EL C.E.I. "DOÑA TEOTISTE DE GALLEGOS" I.V.S.S*. Bárbula: UNIVERSIDAD DE CARABOBO.
- UNESCO. (2001). *PRIMER ESTUDIO INTERNACIONAL COMPARATIVO sobre Lenguaje, Matemática y factores asociados*. Santiago de Chile: laboratorio@unesco.cl.
- Universidad Internacional de Valencia. (15 de septiembre de 2014). Obtenido de <http://www.viu.es/blog/consecuencias-del-bullying-en-la-victima-y-el-agresor/>
- Villa, Y. (30 de julio de 2014). Obtenido de <http://www.compuitbusiness.com/elcactus/c/acoso-escolar-grave-problema-social/>
- Yanez, Y. (3 de octubre de 2012). *Buenas tareas*. Obtenido de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Conductas-Disruptivas/5652192.html>
- Zavala, M. (2003). *Las competencias del profesorado universitario*. Madrid: Narcea.

ANEXOS

ANEXO 1: ENCUESTA A DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA TERESA MOLINA**Datos informativos:****Edad:** _____ **Sexo:** () Masculino () Femenino**Instrucción:** Bachillerato () Tercer Nivel () Posgrado ()

La “Terapia de juego” es aquella técnica psicoterapéutica basada en la interpretación que se hace del juego del niño, que se encarga sus emociones y que constituye una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas. Su objetivo es ayudarlo a expresarse, elaborar y resolver sus conflictos emocionales y es recomendada en niños de 4 a 11 años. (Fundación Consentidos, 2014)

Para efectos de investigar las causales de determinadas conductas dentro y fuera del aula, se ha diseñado el presente cuestionario en el que debe proceder a leerlo detenidamente y luego marcar con una x la alternativa que considere correcta.

SITUACIÓN	FRECIENTE MENTE	POCAS VECES	NUNCA
1. Deambular por los espacios de juego.			
2. Hacer ruidos bucales hasta gritar mientras juega.			
3. Se levanta constantemente de la silla.			
4. Interrumpe las actividades con preguntas fuera de contexto.			
5. Se burla de los compañeros			
6. Rompe el esquema de juego			
7. Agrede físicamente a sus compañeros (as)			
8. Agrede verbalmente a sus compañeros (as)			
9. Destruye los materiales del juego			
10. Pide permiso para ir al baño.			

Gracias por su colaboración...

ANEXO 2:
CUESTIONARIO DE APOYO A LA INVESTIGACIÓN

**DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“TERESA MOLINA”**

Datos informativos:**Edad:** _____ **Sexo:** () Masculino () Femenino**Instrucción:** Analfabeto () Educación Básica () Bachillerato () Tercer Nivel ()
Posgrado ()

Las conductas disruptivas son conductas inapropiadas de estudiantes que obstaculizan la marcha normal de la clase: falta de cooperación, mala educación, insolencia, desobediencia, provocación, agresividad, etc. Se muestran a través de estrategias verbales y no verbales y dificultan el aprendizaje y las relaciones interpersonales.

Marque con una x la alternativa que considere correcta

1. Indique la frecuencia con que se suscitan las siguientes situaciones:

Situación	Siempre	Casi siempre	Nunca
1. Las calificaciones comportamentales de su representado reflejan que tiene algún problema en su conducta			
2. ¿Ha presenciado comportamientos de tipo agresión física de su hijo (a) con otros miembros en el hogar?			
3. ¿Ha sido llamado a la escuela por comportamientos disruptivos de su hijo/a en el aula?			
4. ¿Considera usted que los problemas familiares podrían estar interfiriendo en el comportamiento de su hijo/a?			
5. ¿Concuerda usted con las acciones desarrolladas por el/la docente para prevenir o sancionar las conductas disruptivas de su hijo/a?			
6. ¿Ha presenciado comportamientos de tipo agresión verbal de su hijo (a) con otros miembros en el hogar?			
7. ¿Si su hijo o hija hace un berrinche para obtener lo que desea, usted lo complace?			
8. ¿Considera usted que los problemas familiares podrían estar interfiriendo en el comportamiento de su hijo.			
9. ¿Estaría dispuesto (a) a colaborar para que su representado mejore la conducta?			
10. ¿Considera que la conducta de su representado puede requerir ayuda profesional?			

Gracias por su colaboración...

ANEXO 3: REGISTRO DIARIO DE ACTIVIDADES

DATOS DEL ESTUDIANTE:

Nombre:

.....

GRADO:

.....

EDAD:

ACTIVIDAD No......

CONDUCTAS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Se Integra al juego			
Participa de las actividades diseñadas para el juego			
Respeto su turno			
Le agrada jugar			
Cumple las instrucciones.			
Es colaborador.			
Se motiva al jugar			
Acepta por igual ganar o perder.			
Respeto a sus opositores.			
Cumple las reglas del juego.			

CRITERIO DE EVALUACIÓN

FRECUENCIA	PARÁMETROS	CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS
	SIEMPRE	(OBJETIVO CUMPLIDO)
	A VECES	(OBJETIVO PARCIALMENTE CUMPLIDO)
	NUNCA	OBJETIVOS NO LOGRADOS



ESCUELA DE EDUCACION BASICA "TERESA MOLINA DE MUÑOZ"

Fundada el 11 de Junio de 1964
Av. 8 de Noviembre entre Gral. Gallardo y Segundo Cueva Cely
Tel: : 2 976 - 160
Email: escieremoli@hotmail.com
Piñas - El Oro Ecuador
Código: 07100925

Piñas, 06 de Noviembre del 2015

Lcda.

Verónica Ortega A.

ESTUDIANTE DE MAESTRIA

Presente.

Reciba un cordial saludo.

Dando contestación al oficio entregado el día 04 de Noviembre del 2015 para el desarrollo de la tesis cuyo tema es: **LA TERAPIA DE JUEGO PARA MODIFICAR CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS DE TERCER GRADO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**. En la Institución que tengo a mi cargo autorizo las aplicaciones de encuestas, fichas de observación y realizar las actividades que tiene planificadas para el efecto., con la finalidad de realizar alternativas de mejoras dando soluciones a la problemática que existe en el medio educativo, por lo que estoy dispuesta a colaborar y brindar todas las facilidades que el trabajo amerite.

Atentamente,

Lcda. Edith Odila Toro Torres
DIRECTORA DEL PLANTEL



Piñas, 12 de Noviembre del 2015.

CERTIFICO:

Yo Diana Carolina Carrión Jaramillo con el número de cedula CI. 0705644821 de ciudadanía, Presidenta del grado autorizo en nombres de los padres de familia del Tercer Año de Educación General Básica de la **ESCUELA TERESA MOLINA DE MUÑOZ**, la realización de la tesis y aplicación, con el tema: "**LA TERAPIA DE JUEGO PARA MODIFICAR CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS DE TERCER AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA TERESA MOLINA DE MUÑOZ DE LA CUIDAD DE PIÑAS** a Lcda. Verónica de los Ángeles Ortega Asanza con el número de cedula CI.07003915918 estudiante de la maestría en Educación Especial de la Universidad Tecnológica Equinoccial.



Diana Carolina Carrión Jaramillo
PRESIDENTA
CI. 0705644821