



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“EL JUEGO EN LA DISCIPLINA DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “17 DE JULIO”, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO 2016-2017”

Trabajo Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia

AUTORA:

Lara Quiñaluiza Blanca María.

DIRECTOR:

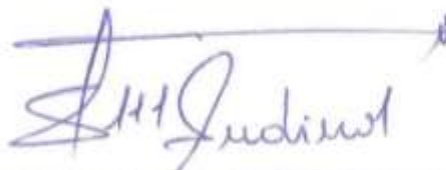
MSc Marcelo Andino

Ibarra, 2017

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designada por el honorable consejo directivo de la facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la Ciudad de Ibarra, he aceptado participar como director del trabajo titulado: **“EL JUEGO EN LA DISCIPLINA DE LOS NIÑOS/ÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL”17 DE JULIO”, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO 2016-2017**”; de autoría de la señora Blanca María Margot Lara, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, a ser testigo presencial y corresponsable directa del desarrollo del presente trabajo de investigación, afirmo que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentando públicamente en el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

MSc MARCELO ANDINO

DEDICATORIA

Este trabajo de grado está dedicado a Dios por darme la vida y la fortaleza para seguir preparándome a la profesionalización, a mi padre quien supo guiarme por buen camino y darme la fuerza para no desmayar en mis estudios; más bien me ayudó a sobrellevar las dificultades de la vida, con la ayuda de Dios pude gozar de salud, no detener el trabajo investigativo sino más bien llegar a culminar con éxito el trabajo de investigación.

A mi familia, especialmente a mis hijos, quienes constantemente me brindaron su apoyo, paciencia y comprensión; de todo corazón este trabajo dedico a mis tres hijos, Viviana, Dayana y Alexander ya que por ellos soy lo que soy, ellos son la fuerza para vivir con su ayuda pude culminar los estudios; a mi esposo ya que me ha dado alientos de superación.

“El amor es la base de la felicidad”

Blanca

AGRADECIMIENTO

A Dios, por permitirme cada día mirar el nuevo amanecer, a la UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE por haber hecho posible asignación del cupo para poder yo lograr este sueño tan anhelado, a mis maestros que supieron guiarme con su paciencia y amor de un verdadero docente de vocación, en especial a la Mis Martha Carrillo como mi maestra de trabajo de grado quien supo darme su confianza así aprendí a perder el miedo, a mis hijos quienes me apoyaron incondicionalmente, ellos son la razón de mi existir.

“La disciplina conduce al orden”

Blanca

RESUMEN

Esta Investigación tiene como finalidad determinar el juego en la disciplina de los niños/as de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “17 de Julio” del Centro Infantil, en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Alpachaca en el año lectivo 2016 – 2017.

El juego en la disciplina de los niños contribuye un papel primordial en la formación del carácter disciplinario de un niño. El juego es un derecho legítimo de la infancia, representa un aspecto crucial del desarrollo físico, intelectual y social del niño.

En cuanto a la estructura del trabajo, en el primer capítulo recoge brevemente la finalidad del trabajo de Investigación, antecedente, formulación del problema, los objetivos General y Específicos. En el segundo Capítulo se establece sobre el marco Teórico con sus fundamentaciones más relevantes relacionadas con el juego en la disciplina escolar de los niños. Después de explicar el posicionamiento teórico se indica la metodología a emplearse con sus aspectos y métodos de investigación, aplicaciones de encuestas e interpretación de resultados de los datos de las docentes, padres de familia y de los niños, también se da a conocer conclusiones y recomendaciones para la aplicación de la estrategia lúdica en mejora de la disciplina de los niños/as de la U.E. “17 de Julio” Centro Infantil, además se propone una guía de técnicas de Juego para el desarrollo social, personal en el ámbito de convivencia enfocadas para adquirir normas de disciplina en los niños; por lo tanto se considera fundamental hacer uso de la propuesta alternativa, para mejorar la disciplina.

SUMMARY

The objective of this research is to determine the game on 3 - 4 children's discipline in "Unidad Educativa 17 de Julio", Imbabura province, Ibarra cantón, Alpachaca parish in the academic year 2016 2017. The game in the children's discipline has a leading role supporting the formation of the disciplinary character. Game is a legitimate right of childhood, it represents a crucial aspect of the physical, intellectual and social development of the child. In the structure of work, the purpose of this research work is briefly summarized in the first chapter, background, formulation of the problem, the general and specific objectives. On the second chapter, the theoretical framework established the most relevant foundations, these are related to the game in the school with the children's discipline. After explaining the theoretical framework, the methodology was used with its aspects and methods of researching, applications of surveys and interpretation of results of the teachers, parents and children' information, conclusions and recommendations are also given. For the implementation of the ludic strategy to improve the discipline of children in "Unidad Educativa 17 de Julio", it also proposes a guide with playing techniques for social development, in the area of coexistence, focusing to acquire norms of discipline in children. Therefore, it is considered fundamental to malee use of the alternative proposal to improve the discipline.

KEYWORDS: Discipline, game, researching, ludic, guide, children

ÍNDICE DE CONTENIDO

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
SUMMARY	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Antecedentes.	1
1.2. Planteamiento del problema	2
1.3. Formulación del problema.....	2
1.4. Delimitación del problema.	3
1.4.1. Unidad de observación.	3
1.4.2. Delimitación espacial.	3
1.4.3. Delimitación temporal	3
1.5. Objetivos.	3
1.5.1. Objetivo general.	3
1.5.2. Objetivos específicos.....	3
1.6. Justificación.....	4
1.7. Factibilidad.....	4
CAPÍTULO II	6
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Fundamentación teórica	6
2.1.1. Fundamentación psicológica	6
2.1.2. Fundamentación filosófica	6
2.1.3. Fundamentación sociológica	8
2.1.4. Fundamentación pedagógica	9
2.1.5. Fundamentación legal.....	10

2.1.5.1.	Código de la niñez y adolescencia	11
2.1.6.	El juego.....	12
2.1.6.1.	Ventajas del juego	13
2.1.6.2.	Objetivos del juego didáctico	14
2.1.6.3.	Momentos del juego	15
2.1.6.4.	El contexto escolar y el juego.....	16
2.1.6.5.	El juego en la educación inicial.....	17
2.1.6.6.	El juego y la dimensión didáctica.....	17
2.1.6.7.	El juego como estrategia pedagógica	18
2.1.6.8.	Criterios pedagógicos del juego	19
2.1.6.9.	Valor cultural del juego	20
2.1.6.10.	El juego y la disciplina	21
2.1.6.11.	Clasificación de los juegos	22
2.1.6.12.	El rol del docente como guía del juego	23
2.1.6.13.	Criterios que se deben considerar para planificar los juegos	24
2.1.6.14.	Organización de espacios educativos para los juegos	24
2.1.6.15.	Criterios para la organización de espacios de juegos	25
2.1.7.	Disciplina.....	26
2.1.7.1.	Características de la disciplina	27
2.1.7.2.	Disciplina en el aula	27
2.1.7.3.	Características de la disciplina en el aula.....	28
2.1.7.4.	Factores que contribuyen a la disciplina	29
2.1.7.5.	La disciplina como elemento de enseñanza – aprendizaje	31
2.1.7.6.	La disciplina como factor universal – cultural	31
2.1.7.7.	Disciplina cognitiva.....	32
2.1.7.8.	Mapas conceptuales como medios de negociación de la disciplina.....	33
2.1.7.9.	La disciplina en niños de educación inicial.....	34
2.1.7.10.	El papel de los docentes en la disciplina	35
2.1.7.11.	Características de las normas, reglas de disciplina.....	36
2.1.7.12.	Estrategias de disciplina en el aula.....	37
2.2.	Posicionamiento teórico personal.....	39
2.3.	Glosario de términos	40
2.4.	Interrogantes de investigación.....	42
2.5.	Matriz categorial.....	43

CAPÍTULO III.....	44
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
3.1. Tipo de investigación	44
3.1.1. La Investigación de campo.....	44
3.1.2. La Investigación descriptiva.....	44
3.1.3. La Investigación bibliográfica.....	44
3.1.4. Investigación propositiva	45
3.2. Métodos	45
3.2.1. Método inductivo	45
3.2.2. Método deductivo.....	45
3.2.3. Método analítico.....	45
3.2.4. Método sintético	46
3.2.5. Método estadístico.....	46
3.3. Técnicas e instrumentos	46
3.3.1. Técnicas.....	46
3.3.1.1. Encuesta.....	46
3.3.1.2. La observación	46
3.3.2. Instrumentos	47
3.3.2.1. Cuestionario.....	47
3.3.2.2. Ficha de observación	47
3.4. Población.....	47
3.5. Muestra.....	48
CAPÍTULO IV	49
4. ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	49
4.1. Análisis descriptivo de las preguntas de la encuesta dirigida a los docentes	50
4.2. Análisis de la encuesta aplicada a Padres de Familia de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “17 de Julio”	60
4.3. Análisis de los resultados de la ficha de observación aplicada a los niños/as de 3 a 4 años de Unidad Educativa “17 de Julio”.	70
CAPITULO V.....	80
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	80
5.1. Conclusiones	80

5.2.	Recomendaciones	81
5.3.	Interrogantes de investigación	83
CAPÍTULO VI.....		85
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA	85
6.1.	Título de la propuesta	85
6.2.	Justificación.....	85
6.3.	Fundamentaciones	86
6.3.1.	Educativa	86
6.3.2.	Social	86
6.3.3.	Psicológica.....	87
6.4.	Objetivos	87
6.4.1.	Objetivo general	87
6.4.2.	Objetivos específicos.....	87
6.5.	Ubicación sectorial y física	88
6.6.	Desarrollo de la propuesta	88
6.7.	Impactos	124
6.7.1.	Social.....	124
6.7.2.	Educativo.....	124
6.7.3.	Pedagógico	124
6.8.	Difusión	125
6.9.	BIBLIOGRAFÍA.....	126
ANEXOS.....		127
ANEXO 1 Árbol de problemas.....		128
ANEXO 2 Ficha de observación diagnóstica		129
ANEXO 3 Matriz de coherencia.....		130
ANEXO 4 Encuesta a docentes		131
ANEXO 5 Encuesta a padres de familia.....		134
ANEXO 6 Fotografías		137

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	48
Tabla 2 Percepción de la disciplina.....	50
Tabla 3 Proceso de enseñanza.....	51
Tabla 4 Aplicación de técnicas de control	52
Tabla 5 Guía didáctica	53
Tabla 6 Mejora la disciplina.....	54
Tabla 7 Tipo de juego	55
Tabla 8 Frecuencia de juego	56
Tabla 9 Reacción de los niños.....	57
Tabla 10 Importancia de una guía de juegos.....	58
Tabla 11 Mejora el aprendizaje.....	59
Tabla 12 Dedicación de tiempo	60
Tabla 13 Problemas de disciplina	61
Tabla 14 Factores de indisciplina.....	62
Tabla 15 Se golpea contra el piso	63
Tabla 16 Control de la disciplina	64
Tabla 17 Conocimiento de técnicas	65
Tabla 18 Juega con su hijo.....	66
Tabla 19 Juegos didácticos en grupo	67
Tabla 20 Importancia de juegos recreativos	68
Tabla 21 Influencia en el aprendizaje	69
Tabla 22 Organiza el aula después de haber utilizado el material de trabajo	70
Tabla 23 Comparte sus juguetes	71
Tabla 24 La agresividad en el comportamiento	72
Tabla 25 Niños que no obedecen cuando se les llama o pedimos de favor que pasen algo. ..	73
Tabla 26 Niños hiperactivos	74
Tabla 27 El juego didáctico en el control de la disciplina de los niños de 3 a 4 años	75
Tabla 28 La mala conducta no desarrolla la creatividad en juegos grupales.	76
Tabla 29 La agresividad afecta en la disciplina de los niños.	77
Tabla 30 Cuándo se pelean entre niños esto molesta a los padres de familia.	78
Tabla 31 La enseñanza por medio del juego.....	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Percepción de la disciplina	50
Gráfico 2 Proceso de enseñanza.....	51
Gráfico 3 Aplicación de técnicas de control	52
Gráfico 4 Guía didáctica	53
Gráfico 5 Mejora la disciplina	54
Gráfico 6 Tipo de juego	55
Gráfico 7 Frecuencia de juego	56
Gráfico 8 Reacción de los niños	57
Gráfico 9 Importancia de una guía de juegos	58
Gráfico 10 Mejora el aprendizaje.....	59
Gráfico 11 Dedicación de tiempo	60
Gráfico 12 Problemas de disciplina	61
Gráfico 13 Factores de indisciplina	62
Gráfico 14 Se golpea contra el piso	63
Gráfico 15 Control de la disciplina.....	64
Gráfico 16 Conocimiento de técnicas	65
Gráfico 17 Juega con su hijo.....	66
Gráfico 18 Juegos didácticos en grupo	67
Gráfico 19 Importancia de juegos recreativos	68
Gráfico 20 Influencia en el aprendizaje	69
Gráfico 21 Organiza el aula después de haber utilizado el material de trabajo	70
Gráfico 22 Comparte sus juguetes	71
Gráfico 23 La agresividad en el comportamiento	72
Gráfico 24 Niños que no obedecen cuando se les llama o pedimos de favor que pasen algo	73
Gráfico 25 Niños hiperactivos	74
Gráfico 26 El juego didáctico en el control de la disciplina	75
Gráfico 27 La mala conducta no desarrolla la creatividad en juegos grupales.....	76
Gráfico 28 La agresividad afecta en la disciplina de los niños.....	77
Gráfico 29 Cuándo se pelean entre niños esto molesta a los padres de familia.....	78
Gráfico 30 La enseñanza por medio del juego.....	79

INTRODUCCIÓN

La presente investigación estuvo orientada en la solución a los problemas de la indisciplina escolar, esta se presenta de una manera necesaria y fácil de realizarla; siendo el objetivo determinar la incidencia del juego en la disciplina de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “17 de Julio”, localizada en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia de Alpachaca.

También buscamos incentivar a las nuevas generaciones desde la infancia a que tengan buenas modales de comportamiento para con las demás personas, puesto que la disciplina del ser humano es un factor muy importante para todo.

Con una buena disciplina podemos concentrarnos en un juego con reglas, atender con mayor facilidad una determinada clase, el comportamiento nos lleva a cumplir con éxito lo propuesto o al fracaso; la disciplina conduce al orden.

Para lograr con éxito los objetivos propuestos y poder poner en práctica, esto me ha motivado a realizar un manual con estrategias lúdicas las cuales sirvan como un apoyo para profesionales y estudiantes dentro de la disciplina escolar y por ende del aprendizaje.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes.

El juego a nivel Global es la capacidad de integrar las políticas ya sean científicas y tecnológicas con desarrollo de redes de innovación, en la institución induce el juego dentro y fuera del aula para su buen comportamiento, a lo nacional como por ejemplo el fútbol es acto planeado desde arriba y sujeto a modelos de crecimiento en la disciplina, incluso las asociaciones generadoras para el avance de la ciencia.

Hoy en día se ve la necesidad de algunos niños/as, que faltan el respeto hacia sus compañeros/as, maestras e inclusive con los padres de familia, incumpliendo con ciertas normas tanto en el aula como en el medio en el que se desenvuelven. Como maestra se verá la necesidad de buscar estrategias que contribuyan en el comportamiento de los niños. Los padres de familia tienen la responsabilidad de enseñar e inculcar el respeto hacia los demás, también consigo mismo.

Sin embargo, en esta etapa juega un papel importantísimo el comportamiento de los padres, quienes, con su comprensión, ayuda y tolerancia afectiva, permitirán al niño tomar progresivamente conciencia de sus errores y, consiguientemente, corregir y superar las deficiencias de articulación de su lenguaje.

En la U.E “17 de julio” se ha observado diferentes comportamientos al momento de estar en clases, generando así ciertas dificultades, lo que molesta e interrumpe las clases, resultando que los niños con mal comportamiento son rechazados por los mismos compañeros de aula.

El juego aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad. En excavaciones de periodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples.

En pinturas, vemos niños/as en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir el juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

1.2. Planteamiento del problema

El problema de indisciplina de los niños de 3 a 4 años de los paralelos A, B, C de educación inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” se sustenta en que generalmente los docentes no aplican el juego como una técnica didáctica para alcanzar niveles de disciplina psicoeducativa, lo que ocasiona bajos estímulos de socialización de parámetros de conducta, comportamiento no adecuado, ambientes desfavorables para el desarrollo de las clases, malas relaciones entre los niños y la conducta en el aula.

La no aplicación de la técnica didáctica del juego como actividad lúdica de comunicación para implementar la comprensión de la disciplina en los niños, no permite el desarrollo de mecanismos cognitivos relacionados con el comportamiento de la disciplina e indisciplina. Los docentes aplican métodos tradicionales para dar a conocer la disciplina que a menudo representan técnicas no apropiadas (reactivas) que afectan el control del comportamiento de los niños, propiciando actitudes negativas en la comprensión de los temas desarrollados en la clase.

1.3. Formulación del problema.

¿De qué manera incide el juego en la disciplina de los niños/as de 3 a 4 de la unidad educativa “17 de julio”, de la ciudad de Ibarra?

1.4. Delimitación del problema.

1.4.1. Unidad de observación.

La investigación se realizó a niños y niñas de 3 a 4 años, padres de familia y docentes de la Unidad Educativa “17 de Julio”.

1.4.2. Delimitación espacial.

El presente trabajo sometido al proceso de investigación se encuentra ubicada en la Unidad Educativa “17 de Julio”, localizado en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Alpachaca.

1.4.3. Delimitación temporal

El Trabajo de Grado se realizó en el año lectivo 2016-2017.

1.5. Objetivos.

1.5.1. Objetivo general.

Establecer el juego como herramienta didáctica en la disciplina de los niños/as de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “17 de Julio”, localizado en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia de Alpachaca en el año lectivo 2016-2017.

1.5.2. Objetivos específicos.

- Diagnosticar la realidad del juego en la disciplina de los niños/as de 3 a 4 años en el aula de la Unidad Educativa “17 de Julio”.
- Contextualizar el marco teórico mediante concepciones científicas técnicas de bibliografía especializada en el contexto del proyecto.

- Formular una propuesta de guía didáctica con actividades de juego que apoyen a las educadoras a fomentar la disciplina en los niños/as de la Unidad Educativa “17 de Julio”.

1.6. Justificación.

La disciplina en los procesos educativos de educación inicial deben ser normalizados, orientados a construir, consensuar normas específicas, estableciendo objetivos, diseñando estrategias, acciones, que permitan la convivencia, autonomía, trabajo en equipo, autocontrol efectivo de los niños en la clase. Los docentes juegan un papel importante en la disciplina de los niños como elemento del proceso de enseñanza – aprendizaje, para lo cual se debe utilizar la técnica didáctica del juego que permita el desarrollo de aptitudes de control, orientación de las conductas de los niños, propiciar climas de trabajo que minimicen inadecuados comportamientos de disciplina en el grupo, de manera que se facilite la comunicación, la orientación de las conductas, para facilitar los contenidos curriculares, los aprendizajes significativos.

La presente investigación tiene la perspectiva de originalidad debido a que en la Unidad Educativa “17 de Julio” no se ha realizado un estudio para establecer la técnica del juego como herramienta didáctica para la disciplina, por lo que surge el interés de aportar con este estudio a la institución, como una práctica académica y científica.

Los beneficiarios directos son los docentes de educación inicial de los paralelos A, B, y C de la Unidad Educativa “17 de Julio”, los niños de 3 a 4 años y los padres de familia de los mismos.

1.7. Factibilidad

El tema a investigar es factible porque existen medios de consulta a través de textos, manuales, internet, referentes al contexto juegos didácticos, disciplina, de manera que se

sustenta la información desde el punto de vista teórico, científico, orientando a la formulación de la propuesta según las características del diseño curricular de educación inicial.

En relación a la viabilidad de conocimientos, se sustenta en la malla curricular, en las capacidades alcanzadas en el proceso de formación de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología para la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia. Existió la apertura de parte de las autoridades y los docentes de educación inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio”, para levantar información de campo en el sitio, como fase importante para el cumplimiento de los objetivos y metas de este trabajo de grado.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación teórica

2.1.1. Fundamentación psicológica

En este factor de desarrollo está implícita la noción de disciplina interpersonal y colectiva desde un punto de vista sociocultural como un proceso interactivo producto de prácticas educativas en el que se produce y aplican este conocimiento (disciplina) específico relevante desde la visión de educación.

García, A; en su obra “La disciplina escolar” (2012), manifiesta que:

La psicología en la educación son los cambios como factores causales de variables como la edad, el aprendizaje, la maduración, y otros depende de la perspectiva que quiere analizar, asociada a la dimensión temporal, transformación, como cambios morfológicos cualitativo, evaluativo de los niños como un factor de desarrollo en el proceso de enseñanza – aprendizaje. (p.86).

La psicología contribuye al desarrollo de la concepción de disciplina en todos los ámbitos, relacionados con las prácticas educativas contribuyendo teóricamente a su mejor comprensión comportamental como resultado de las relaciones docente – alumno, la intervención de metodologías, prácticas educativas concretas de cambio comportamentales normados, estandarizados y la aplicación de esta a la mejora de los procesos de enseñanza, aprendizaje.

2.1.2. Fundamentación filosófica

La filosofía de la disciplina en la educación tiene un significado que se constituye en una manera de pensar, actuar, orientada con una guía necesaria de pensamiento que maneja las

teorías y conceptos de comportamiento permanente de los estudiantes en las entidades educativas, para encontrar la forma activa de interrelación, participación, convivencia, integración de las actividades educativas en el marco de las relaciones sociales.

Estévez, B; en “Planteamiento y planificaciones didácticas” (2013), afirma que:

Se fundamenta en el sistema filosófico que sostiene que los juegos son verdaderas herramientas de los procesos de enseñanza aprendizaje que se esfuerzan para transmitir a los educandos la motivación, la participación, la integración, a través de postulados de su convivencia, para lograr fines específicos en la educación. Los juegos como un sistema filosófico que interactúan a los niños con el entorno a través de los sentidos para el logro de la felicidad, la sabiduría, el conocimiento, y formar su carácter. Promueve el realismo pedagógico a través de los sentidos y la razón, la naturaleza de la realidad, el concepto del conocimiento para conocer, descubrir, definir la esencia de las cosas. El rol del maestro es de proveer exigencias necesarias para el desarrollo y conocimiento de los niños (p.36).

El juego tiene como misión esencial promover un conjunto de saberes, conocimientos inclusivos, filosóficos en la enseñanza de las ciencias humanas y sociales, juega un papel central en los procesos de enseñanza – aprendizaje, se constituye en una auténtica herramienta practica para encontrar modelos de reflexionar, interactuar sobre la base de conocimientos, opiniones, para comprender, argumentar políticas y estructuras de enseñanza en las agendas de la educación.

Gotzens, C; en su libro “Intervención sobre los problemas de comportamiento en el aula” (2012) sostiene que:

La disciplina es el medio, la herramienta que planifica, organiza el docente para alcanzar aprendizajes en valores actitudes que se desee. La disciplina se ha constituido

en uno de los principales elementos del proceso de enseñanza aprendizaje, mediante el cual los alumnos aprenden a convivir como miembros de una comunidad o de una sociedad interactuando en los contextos educativos, familiares y sociales (p.36).

La disciplina es el método, la guía o el saber de un estudiante, vinculado al comportamiento o actitud, en relación a las normas, leyes dentro del ámbito educativo, la disciplina son las maneras particulares y específicas, para mejorar la convivencia en los diversos ámbitos escolares siendo un elemento relevante y fundamental que demanda la sociedad, para formar con principios, valores, calidad, como patrones referenciales de una sociedad.

La disciplina en el transcurso de la historia de la educación estructura un pensamiento de reflexión en los procesos formativos, las posiciones que la filosofía de la educación mantiene para convertirse en un instrumento de políticas, normativas, reglamentos que son esenciales para el convivir de la actividad educacional y perfeccionar la formación integral de los estudiantes.

2.1.3. Fundamentación sociológica

La disciplina desde el punto de vista sociológico hace referencia a los valores que deben aplicar los niños en sus unidades educativas, de manera que las relaciones entre compañeros y docentes sean las más adecuadas.

Ordoñez, C; en “Pensar pedagógicamente desde el constructivismo” (2010), considera que “La disciplina es un conjunto de normas, valores sistematizados particulares, adoptados que aplican las entidades educativas en la educación de los niños como un medio indispensable de plenitud, individuo – comunidad” (p.27).

Las entidades educativas son parte de la comunidad que interactúan en diversas relaciones y tienen vinculación con el desarrollo de las zonas de influencia por ser un actor social que

integra individuos que proviene de distintas clases sociales, experiencias, por lo que requiere de modelos organizados de disciplina que garantice el orden del buen funcionamiento del establecimiento escolar.

2.1.4. Fundamentación pedagógica

El concepto de disciplina está ligado al ámbito o dimensión pedagógica, al alumnado y a la enseñanza, direcciona como un recurso de autonomía, rendimiento, autocontrol, conductas adecuadas para desarrollar procesos de clases armónicas y construir aptitudes participativas planificadas destinadas a conseguir disciplina en el centro educativo.

Fuentes, H; en “Pedagogía y didáctica de la educación” (2012) manifiesta que: La disciplina es un factor determinante en el control, orden, respeto para alcanzar fines, metas educativas en los procesos de enseñanza – aprendizaje de cualquier nivel académico, considerando que se obtiene mayor organización, resultados eficaces, para la gestión formativa de conductas sociales, basadas en el desarrollo personal e integral de los alumnos (p.33).

La disciplina son modelos de objetivos de los procesos educativos aplicando técnicas y medios pedagógicos para sustentar la convivencia escolar, comunitaria, la fundamentación social y psicopedagógica del orden, respeto, consideración colectiva de las normas establecidas. El mediador es el docente facilitando todas las herramientas para que los estudiantes sean capaces de comprender en los niveles de percepción, razonamiento y de aplicación.

La disciplina es concebida como propia del sistema pedagógico, promoviendo una noción basada en principios de construir, conservar, y el abarcar normas específicas en relación a la fijación de objetivos, metas, activando estrategias, acciones para una convivencia efectiva en todos los alumnos.

2.1.5. Fundamentación legal

El Art. 1 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural bilingüe, garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad, así como las relaciones entre sus actores, desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelos de gestión, el fomento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

El currículo de Educación Inicial se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural. Identifica criterios de secuencialidad los aprendizajes técnicos de este nivel educativo, actividades con el primer grado de la Educación General Básica. Contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa que guiaran a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) en el art. 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y es un deber inexcusable del Estado y en su artículo 344 reconoce por primera vez en la fase a la Educación Inicial como parte del Sistema Educativo Nacional.

La Carta Magna, señala que el Sistema nacional de Educación, integrará una visión intercultural acorde con la densidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades y pueblos y nacionalidades, según lo estipulado en el segundo inciso del artículo 343. En este contexto se reconoce el derecho de las personas de aprender su propia lengua y ámbito cultural según se determina en el artículo 29.

El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 – 2017, plantea las políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad política pública. El desafío actual de

fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad) que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona.

En el art. 40 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertinencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, propio de crecimiento y aprendizaje y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia sin perjuicio de que este decide optar por diversas modalidades debidamente certificados por la Autoridad Educativa Nacional.

En el componente 7 “Orientaciones Metodológicas” del Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación, promulgado el 11 de abril del 2014, sostiene que se debe llevar a cabo buenas prácticas docentes, mediante el cual los niños alcancen el desarrollo de sus destrezas en el que hacer de educación del nivel inicial. Estas orientaciones responden a criterios técnicos curriculares para lograr procesos pedagógicos, utilizando como metodología el juego, mecanismo que permita el desarrollo de destrezas y habilidades de los niños.

2.1.5.1. Código de la niñez y adolescencia

El Código de la Niñez y Adolescencia, publicado por ley No. 100, en el Registro Oficial 737, está vigente desde el 3 de julio del 2003. En el capítulo III relacionado a los Derechos relacionados con el desarrollo en el Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

- Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como el adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
- Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
- Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven en una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
- Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollaran programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de las educandos; y,
- Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

2.1.6. El juego

El juego promueve el conocimiento de los objetos y su uso, es considerado como un elemento que ayuda a los niños a mejorar su comportamiento de una manera creativa y dinámica.

Nunes, P; en su obra " La educación lúdica" (2012), manifiesta que: El juego ayuda a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para redimirla, dominarla, comprenderla y compensarla, de manera que el juego es importante en la asimilación de la realidad (p.25).

El juego es un espacio intermedio entre la realidad objetiva y la imaginaria que les permite a los niños realizar actividades que realmente no se podían llevar a cabo como una herramienta de desarrollo potencial del aprendizaje.

2.1.6.1. Ventajas del juego

El juego tiene una serie de ventajas en los niños como la motivación para realizar diferentes actividades en el aula y en otros ambientes de la entidad educativa y fortalece la participación en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Nunes, P; en " La educación lúdica" (2012), sostiene que "el juego en los procesos de aprendizaje – enseñanza es una herramienta didáctica que permite aprendizajes, mejora la personalidad y el estado de ánimo de los niños, ofrece las siguientes ventajas": (p.29).

- Conduce a los niños a su autonomía y a la adquisición de la conducta que le ayudará a sus actividades.
- Mejora el nivel de comprensión empleando estrategias técnico – pedagógicas del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Brinda facilidades al personal docente para la planificación y el desarrollo de sus actividades.
- Establece estímulos para mejorar la práctica docente
- Crean, narran y disfrutan de los textos de: lecturas, trabajo cooperativo.

Mediante los juegos los docentes promueven la construcción de espacios, para el óptimo aprendizaje, promoviendo el conocimiento de los objetivos y su uso facilitando las actividades de aplicación de lo aprendido, originando procesos cognitivos que les permita aprender a aprender, a pensar, ayudando en el desarrollo intelectual y el fomento a la creatividad e ingenio.

2.1.6.2. *Objetivos del juego didáctico*

El juego didáctico es una estrategia metodológica de mediación entre el docente y los niños para facilitar la comprensión, percepción, razonamiento y nivel de aplicación hacia la ejecución de habilidades en determinadas áreas.

Chacón, P; en su libro “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje” (2013) considera que:

La importancia de esta estrategia es que enfatiza en el aprendizaje de hechos o conceptos mediante la creación de un entorno que estimule a los niños a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido. Los objetivos son los siguientes:

- Afianzar de manera sistémica los conceptos, procedimientos y actitudes que tiene un programa curricular.
- Ofrecer un medio para trabajar en equipo de manera agradable, satisfactoria donde intervienen los órganos sensoriales y la coordinación psicomotora para formar conceptos concretos y específicos.
- Ampliar el pensamiento de la curiosidad sobre la base del conocimiento científico.
- Autoconfianza para plantear y resolver problemas en relación con el mundo natural.
- Reforzar habilidades para que el niño aplique más adelante.
- Brindar un ambiente de estímulo para la creatividad intelectual, emocional, el desarrollo de destrezas encontrando respuestas a problemas que impliquen un desafío (p.88).

Los objetivos del juego didáctico permite la combinación de las técnicas: visual y oral del docente y las acciones de los niños utilizando diferentes materiales didácticos para lograr un nivel de comprensión, integración de diversos aspectos de la información, relaciones cooperativas para fortalecer la creatividad y el desarrollo emocional. El juego didáctico debe considerar el objetivo educativo, las acciones lúdicas que estimulen la actividad y las reglas de juego como elemento organizativo.

2.1.6.3. Momentos del juego

Es importante tener conocimiento de los momentos que tiene el juego, con la finalidad de que al desarrollarlos se tenga presente que estos deben ser planeados, mantener un orden y posteriormente ser evaluados.

Sanuy, C; en “Enseñar a jugar” (2013) manifiesta que: es una etapa de la estructura de las fases del juego, utilizando los momentos de planeación, desarrollo, orden y evaluación, y se constituyen en una estrategia principal que promueve el trabajo cooperativo y el intercambio de experiencias para mejorar los procesos de enseñanza, aprendizaje a través del juego. Los momentos son los siguientes:

- **Momento: Planeación.** Son las actividades que planifica el docente mediante acciones orientadoras en base a la coordinación de técnicas, métodos e instrumentos didácticos en el que se establecen objetivos y metas a conseguirse con la aplicación del juego. En esta etapa se forman los grupos que van a jugar
- **Momento: Desarrollo.** En esta etapa se definen y agrupan las distintas actividades con la finalidad de lograr el cumplimiento de sus objetivos, se ubican los niños en las zonas previamente planificadas, asumiendo las responsabilidades e interactuando de acuerdo a los criterios y acciones del juego.

- Momento: orden. Una vez finalizado el juego los niños ubican los materiales y otros instrumentos didácticos utilizados en el lugar pertinente, para lo cual es recomendable que el docente utilice diferentes tipos de canciones que motive y estimule poner en su lugar.
- Momento: Evaluación. El docente propicia la participación de los niños realizando un conjunto de pautas y preguntas interrogativas como: ¿Qué hicieron?, ¿De qué manera realizaron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Estuvo a gusto?, y otras interrogantes que propicie la participación y los criterios de los niños (p.40).

Para la implementación de los juegos como herramienta didáctica, se puede aplicar la metodología de los momentos de manera que siga un proceso metodológico para ordenar las actividades del juego, para el logro de sus objetivos y metas específicos.

2.1.6.4. *El contexto escolar y el juego*

El juego se convierte en una necesidad de integrar en todos los programas de educación inicial sea de tipo formal o alternativo en una línea curricular flexible, aplicando diferentes metodologías y enfoques.

Chacón, P; en su libro “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje” (2013) establece que:

Se considera a las entidades educativas el lugar donde los niños pasan la mayor cantidad del tiempo durante su infancia, en estos espacios las actividades son dispuestas por los docentes, cumpliendo su rol como líder de un grupo que da lugar a una participación sin perder el hilo conductor de las actividades y responder a las demandas propias de la rutina escolar, manteniendo el interés por contenidos que son necesarios en el marco educativo y el pensamiento crítico de los niños (p.92).

La propuesta curricular preescolar está constituida a base de lineamientos y consensos de educación en materia de la estructura curricular, reconociendo al juego como una estrategia didáctica en el contexto de la realidad en toda su diversidad cultural y étnica.

2.1.6.5. El juego en la educación inicial

El juego en la educación inicial es una herramienta que busca contribuir a que los niños/as inicien su educación respetando sus derechos, interpretando sus necesidades, que favorezca la socialización en la sociedad.

Borja, M; en su obra "Las ludotecas. Instituciones de juego" (2012) afirma que:

El juego es una de las actividades rectoras en la educación inicial, porque promueve la exploración del medio, potencia el desarrollo integral de los niños y niñas, promoviendo la autonomía de reconocer las iniciativas y curiosidades infantiles como fuente de comprensión (p.70).

El juego en la educación inicial promueve las capacidades y potencialidades de niños y niñas para la interacción de la psicomotricidad, lenguaje, disciplina, llegar a acuerdos, demostrar sus capacidades, resolver problemas y participar en forma cooperativa a los procesos de los docentes y los objetivos educativos.

2.1.6.6. El juego y la dimensión didáctica

El juego aparece como mayor definición en los programas curriculares de educación inicial, como un recurso de tipo motivacional para facilitar una convivencia apropiada con un tinte lúdico en las salas de clase, considerando que entorno a los momentos de juego como posibilidad de enseñar contenidos y resolver problemas a través de la dramatización, y una serie de relatos utilizando diferentes elementos (material didáctico) que interactúe en forma dinámica con los aprendizajes que se desea alcanzar.

Sanuy, C; en “Enseñar a jugar” (2013) sostiene que:

En los métodos de enseñanza a los niños juega un rol importante el juego como medio didáctico destinado a la educación inicial, como un instrumento para la construcción del conocimiento, debido a las siguientes características:

- Es una expresión inherente de los niños
- Es una modalidad particular correspondiente a la infancia y que se apropia de la realidad
- Es una forma de liberación de energía, favoreciendo la socialización para la vida y el trabajo
- Es una manera de elaborar situaciones armónicas, dinámicas dependiendo el ejercicio funcional que se quiere alcanzar a través del juego, desde una perspectiva psicológica, lúdica que facilita la puesta en marcha a través de términos prácticos y precisos para alcanzar conocimientos específicos y significativos (p.94).

Los docentes deben considerar al juego como una estrategia didáctica continua centrada en la posibilidad de definir los contenidos curriculares adaptados a diferentes tipos de juego, para que los niños se desarrollen en el aspecto cognitivo, cognoscitivo, motricidad y convivencia con el entorno.

2.1.6.7. El juego como estrategia pedagógica

El juego como estrategia pedagógica es considerado como una expresión inherente, es una modalidad mediante la cual la infancia se apropia de la realidad, ayuda a los niños a liberar energía y a solucionar situaciones conflictivas.

Jarés, X; en su libro “Nuevas técnicas y juegos cooperativos” (2012), sostiene que:

El juego en el aula genera placer por la vinculación y el manejo de situaciones fuera de la realidad, incentivando a la diversión, risa, para una generación de situaciones placenteras, propiciando la integración, dinamizando la conducta del grupo, construyendo la capacidad lúdica, acelera los aprendizajes (p.51).

El juego como estrategia pedagógica, activa y dinamiza la interacción de los niños, promoviendo la alegría, el placer, propiciando el clima de respeto y libertad, dando paso a la construcción de una capacidad lúdica, como un instrumento relevante de aprendizaje.

2.1.6.8. Criterios pedagógicos del juego

Desde una perspectiva pedagógica el juego define los núcleos de aprendizaje específica para las prácticas de enseñanza especialmente en el nivel inicial o salas infantiles; mediante esta actividad se resalta la comprensión, el entendimiento, el esparcimiento, las actividades recreativas propias de su edad y la participación en forma libre, despertando la imaginación, el conocimiento y la expresión.

Chacón, P; en su libro “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje” (2013) manifiesta que:

Los criterios pedagógicos que se deben considerar en el juego en la educación inicial son los siguientes:

- Promover el aprendizaje y desarrollo de los niños/as en los procesos de enseñanza – aprendizaje.
- Desarrollar la capacidad creativa y el placer por el conocimiento en las experiencias de aprendizaje
- Desarrollar el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.

- Estructurar el proceso de pensamiento de imaginación creadora, las formas de presión personal y de comunicación.
- Favorecer el proceso de maduración del niño en lo sensorio, motor, manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio afectivo y los valores éticos
- Estimular hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad, cooperación y de conservación del medio ambiente.
- Favorecer la formación corporal y motriz a través de la educación física
- Propiciar la participación de las familias en la integración de las tareas educativas, promoviendo la comunicación y el respeto mutuo.
- Fortalecer la vinculación entre la institución educativa y la familia
- Prevenir y atender las desigualdades físicas, psíquicas y sociales originadas en deficiencias de orden biológico, nutricional, familiar y ambiental, mediante programas especiales y acciones articuladas para crear bienestar en los niños (p.105).

Los criterios pedagógicos en los objetivos de la educación inicial en relación al juego deben ser considerados en las propuestas curriculares a un enfoque integral centrado en el niño y orientado al desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas y actitudes que resulta necesario alcanzar, a través de la aplicación didáctica del juego.

2.1.6.9. Valor cultural del juego

Al jugar los niños aprenden un modo de vincularse y expresarse con otros, el juego permite el desarrollo de los saberes sensibles y es un mediador cultural que le acerca a la realidad y al pasado.

Nunes, P; en " La educación lúdica" (2012) afirma que:

Se considera el juego como una actividad orientada para el desarrollo de los niños y el fortalecimiento de los procesos de enseñanza, como un contenido cultural de valor incentivando su presencia en las actividades cotidianas orientada a los diversos tipos de juegos (simbólicos, dramáticos, tradicionales, ancestrales) de la nacionalidad, de la región, de la localidad, para que reconozcan las expresiones, a partir de juegos corporales y dramáticos (p.71).

Al jugar los niños aprenden una manera de vincularse y expresarse con otros, la experiencia del juego apunta al desarrollo de saberes sensibles y es un mediador cultural que le permite apoderarse, acercarse a la realidad cultural histórica presente e inmediata, dándole un sentido a lo pasado, presente y futuro, aprendiendo a través de modos de juegos los rasgos culturales, artísticos, musicales, literarios y otros.

2.1.6.10. *El juego y la disciplina*

El juego en la disciplina permite que los niños/as mejoren su forma de actuar ante sus compañeros y docentes, porque mediante esta herramienta los niños aprenden a seguir reglas de conducta, respeto, fortaleciendo su autocontrol y autodirección.

Borja, M; en su libro "Las ludotecas. Instituciones de juego" (2012), manifiesta que:

El juego es importante para fomentar la disciplina en la educación preescolar o inicial; ya que desempeña un propósito fundamental en el aprendizaje mediante 4 funciones: la primera en relación a la socialización que consiste en el aprendizaje de los estándares de conducta y comportamiento, la segunda hace referencia a la edad de los niños, la tercera consiste en la interiorización de estándares morales y la cuarta la seguridad emocional del niño (p.78).

El niño requiere de un orden, normas y reglas de conducta, de comportamiento interno y externo, en términos de actividades de aprendizaje en función de los aspectos cognitivos como modelos de conducta para interactuar socialmente y para un sano desarrollo psicológico.

2.1.6.11. Clasificación de los juegos

Los juegos tienen relación con la inteligencia mediante la experimentación, la curiosidad, tienen la tendencia para mejorar el desarrollo de la inteligencia en los niños, interactúan la movilidad para el desarrollo de la psicomotricidad y el manejo de espacios, distancias, alturas y otros.

Jarés, X; en su obra “Nuevas técnicas y juegos cooperativos” (2012), afirma que los juegos se pueden clasificar en las siguientes categorías:

- Juegos que tienen como objetivo la intervención del concepto de competición, desafío en situaciones de igualdad de oportunidades para todos los integrantes.
- Juegos basados en el azar en el que todos los integrantes tienen la oportunidad de ser considerados parte del juego en igualdad de situaciones.
- Juegos de simulacro en el que se pretende que los niños aparentan ser el personaje que interpretan
- Juegos con reglas mediante el cual los niños elaboran sus propias reglas, definiéndose el liderazgo y el trabajo cooperativo, para ajustarse a las reglas establecidas como parte del juego (p.62).

Los juegos se estructuran de acuerdo a los objetivos y metas que se quiere alcanzar, utilizando las nuevas tecnologías de la información y comunicación para adaptarlos

incorporando los videojuegos, el entorno digital en general, el entorno natural, el uso de los recursos para contextualizar las actividades y metas del juego.

2.1.6.12. *El rol del docente como guía del juego*

En los proyectos educativos el juego fomenta la creatividad de los docentes a través del aprendizaje sustentado en esta estrategia, fomentando la creatividad, creación de escenarios de aprendizajes adaptada a los entornos, para mejorar la comprensión y la práctica de la educación creativa.

Jarés, X; en su obra “Nuevas técnicas y juegos cooperativos” (2012), considera que: entre las actividades principales del docente están las siguientes:

- Estructurar el juego con múltiples enfoques y posibilidades, buscando las más adecuadas, de acuerdo a sus necesidades y objetivos, así como el perfil de los alumnos.
- Establecer el cumplimiento de los requisitos de acuerdo al programa educativo
- Facilitar las actividades de aplicación del juego
- Consolidar el trabajo realizado
- Promover vivencias o experiencias relevantes para el desarrollo de capacidades y actitudes consideradas en el juego
- Reflexionar sobre lo aprendido y la manera como se aprendió
- Promover acciones de transferencia de lo aprendido a situaciones nuevas (p.45).

Los docentes tienen que crear contextos de aprendizaje aplicando la creatividad en el diseño de sus propios juegos educativos, usando herramientas de aplicaciones visuales, para crear contenidos, e integrar diferentes metáforas de aprendizaje en su diseño, apoyando el aprendizaje colaborativo y el juego de roles.

2.1.6.13. Criterios que se deben considerar para planificar los juegos

Los criterios que se deben considerar para planificar los juegos es leer cuidadosamente las instrucciones para que los niños comprendan, ejemplificando sus características y su grado de ejecución y en la medida en que aumente la experiencia en los juegos disminuirá las necesidades de anticipar las reglas antes de jugar.

Nunes, P; en " La educación lúdica" (2012) sostiene que:

Las recomendaciones metodológicas generales en la planificación de los juegos son las siguientes:

- La elección de un juego dependerá del contenido que se quiere enseñar, del valor propio del juego, de las limitantes y fortalezas de los niños para poder participar y disfrutar.
- Establecer los tiempos, las repeticiones, dominios y aproximaciones sucesivas que va considerar en el juego, definiendo los acuerdos y negociaciones entre los niños.
- Los juegos deben ser sencillos, de acuerdo a la edad de los niños, que no cause dificultades y no exista presencia de riesgos, para evitar incidentes y accidentes.
- Definir los roles que tienen que cumplir los niños y buscar la interacción necesaria en forma armónica (p.122).

El juego debe ser considerado como una expresión de alegría, humor frente al propio desempeño de los niños en sus procesos de enseñanza, buscando alternativas de apreciación en las múltiples expresiones de la vida social, mediante el uso constante de vivencias, manejando diversas fuentes de información.

2.1.6.14. Organización de espacios educativos para los juegos

En la planificación de los juegos es importante la parte organizativa, con la finalidad de distribuir los espacios, el equipamiento, los tiempos y otros elementos que formaran parte en

la acción educativa y en el logro de determinados aprendizajes, pretendiendo construir un verdadero espacio y ambiente para aplicar variadas experiencias: científicas, de comunicación que motiven la participación activa de los niños.

Nunes, P; en "La educación lúdica" (2012) considera que:

La organización de los espacios educativos para la aplicación de los juegos deben tener flexibilidad y correspondencia en las características del contexto, como en las necesidades y posibilidades específicas de cada grupo de niños; lo que se constituye en el segundo elemento en la planificación del juego (p.130).

En este contexto el docente organizará los espacios físicos el ambiente en el que se desarrollara el juego facilitando su ordenamiento de los elementos que va formar parte del mismo, de manera que se favorezca las relaciones entre los niños y el ambiente, como contexto de aprendizajes y significados.

2.1.6.15. Criterios para la organización de espacios de juegos

Con el propósito de establecer el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales, emocionales y sociales de los niños, surge la necesidad de crear ambientes propicios para la aplicación de los juegos, a través de la organización de los espacios donde se realizaran las experiencias específicas que se quiere alcanzar; estos espacios pueden ser abiertos o cerrados.

Borja, M; en su libro "Las ludotecas. Instituciones de juego" (2012), afirma que:

Los criterios que se deben considerar son los siguientes:

- Necesidad de relacionar lo individual con lo colectivo
- La organización del ambiente debe permitir distintas formas de trabajo, atendiendo y respetando las preferencias de los niños en su proceso de socialización e individualización.

- Necesidad de autonomía o la capacidad de valerse por sí mismo, para lograr nuevas aptitudes intelectuales, motrices, sociales y emocionales.
- Considerar que los ambientes son una fuente permanente de conocimiento en el que interactúan objetos de la vida real con otros que son producto de la imaginación, propiciando la coordinación motora fina con los relacionados de aspectos cognitivos.
- Cuando el juego se realice en las aulas es importante precisar la organización de los rincones o áreas que deben responder a un patrón específico en cada lugar, siendo necesario que se adopten características particulares en relación a los patrones cultura, los recursos disponibles, los criterios propios de los agentes educativos, las características, necesidades e intereses de los niños (p.99).

Es conveniente precisar que la organización de los rincones o áreas donde se realizan los juegos deben contribuir al propósito del juego que permita a los niños reflexionar, analizar con entretenimiento, alegría y cumplir con el propósito desde el punto de vista de enseñanza – aprendizaje.

2.1.7. Disciplina

Es imprescindible que el ser humano siga reglas, normas que mejoren su forma de actuar, construya la responsabilidad grupal e individual, para ser su convivencia con otras personas sea más efectiva y se pueda desarrollar en cualquier medio de forma adecuada.

Batalla, M; en “Periodo de adaptación”, (2012) considera que: la disciplina es considerada como la doctrina de una persona especialmente en lo moral, es indispensable para que un grupo y los individuos puedan regular su comportamiento como un elemento de orden social, y trabajar en conjunto de forma adecuada, estableciendo normas o reglas de conducta, con valores que oriente a cada persona del grupo a desarrollar autocontrol y autodirección.

La disciplina es un elemento importante en el convivir de la sociedad, permite una comunicación de la información como una acción practica para orientar entre un grupo de seres humanos, e influye en la vida cotidiana en una serie de actos muy diversos de mayor o menor importancia que se relaciona para trabajar en conjunto.

2.1.7.1. Características de la disciplina

La disciplina se ajusta a los cambios de la sociedad, los agentes de cambio que comparten un conjunto de metas y normativas: mejoramiento de la capacidad interpersonal, intrapersonal, transferencia de valores humanos, comprensión entre grupos, aplicación de métodos para la solución de conflictos.

Dobson, J; en su obra “Atrévete a disciplinar” (2012) manifiesta que “Las características de la disciplina más importantes son las siguientes:

- Es una estrategia educativa planteada.
- Los posibles cambios están ligados a las exigencias del grupo de personas para su autocontrol y autodirección.
- Se fundamenta en la conducta humana. (p.55)

Las características más relevantes de la disciplina se fundamentan en el comportamiento humano en el trabajo del desarrollo organizacional, mediante una orientación sistémica para trabajar en forma armónica e interrelacionada con los valores humanísticos, desarrollando actividades hacia el fortalecimiento de la armonía, el desarrollo de normas, lineamientos de ética, conducta, para el respeto mutuo, las interrelaciones personales y de grupo.

2.1.7.2. Disciplina en el aula

La disciplina en el aula es importante porque los niños participan en la formulación de normas de convivencia las mismas que deben ser claras y sencillas, facilitando el trabajo en equipo para el desarrollo de sus tareas.

Según Cubero, C; en su libro "La disciplina en el aula" (2013) sostiene que: Se entiende como un conjunto de normas, actividades de organización que regulan la convivencia en el aula, con la finalidad de mantener el orden colectivo, generando hábitos de organización y respeto entre cada uno de los estudiantes para alcanzar objetivos ideales educativos. (p.36)

La disciplina en el aula debe responder a las características de la cultura, y la comunicación como variables que rigen la conducta de los estudiantes en el aula, permitiendo conducir un conjunto de actividades interrelacionadas a la disciplina en el desarrollo de las clases, para alcanzar la misión y cumplir sus metas curriculares, motivando, comprometiendo a sus integrantes al fomento, integración y convivencia, creando un ambiente sano de trabajo y aprendizajes significativos.

2.1.7.3. Características de la disciplina en el aula

Se considera como una técnica empleada para fortalecer ambientes idóneos para el aprendizaje y minimizar, eliminar los problemas de conducta.

De acuerdo a Cuwin, R, "La disciplina en clase" (2012), las características de la disciplina en el aula moldea, corrige, y se rigen por los valores de conducta de sus miembros, valores que están jerarquizados en función de su importancia, con la finalidad de inspirar un comportamiento apropiado. (p.49)

Las características son aspectos funcionales, significativos, compartidos que provoca una homogeneidad en la percepción de los estudiantes para delinear un comportamiento de integración, mediante el establecimiento de normas y límites para desarrollar actividades académicas eficaces y eficientes en las aulas.

2.1.7.4. Factores que contribuyen a la disciplina

Centro educativo

Uno de los factores que contribuyen a la disciplina es el centro educativo el mismo que dispone de normativas para el desarrollo de los juegos en espacios adecuados, generando un buen ambiente de trabajo para la enseñanza – aprendizaje de los niños.

Biehler, R; en su obra “Psicología aplicada a la enseñanza” (2012) considera que:

El centro educativo establece las normativas, lineamientos, formas de organización en los espacios educativos, en los procesos de aprendizaje, en la formación de valores y conciencia humana, como un ambiente apropiado para el aprendizaje en la comunidad educativa, orientando la manera cómo responder activamente a las políticas, a la funcionalidad y a las acciones curriculares, contribuyendo a la convivencia de la vida escolar en armonía y democracia. (p.37)

En los centros educativos este factor se obtiene a través de los manuales de convivencia escolar en el que se establecen principios, normas, reglas que deben ser socializadas con los padres de familia, los estudiantes, como una herramienta normativa y pedagógica, con la finalidad de regular el funcionamiento, organización de las tareas, actividades planificadas (aula, áreas recreativas, laboratorio, otros) para alcanzar y cumplir metas académicas con una óptima convivencia escolar.

Ambiente familiar y social

El ambiente familiar y social es un factor relevante de la disciplina, porque es una de las causas para el comportamiento disciplinado o indisciplinado de los niños/as, al igual que el ambiente social, debido a la influencia que tiene en este grupo para su forma de actuar en la sociedad.

Becker, W; en su obra “Los padres son maestros” (2012) considera que:

El ambiente familiar basado en las características culturales, sociales, valores claramente definidos son factores de responsabilidad de los adultos para guiar, conducir a la disciplina, a través de acciones claras y sencillas para que los niños puedan cumplir, para comportarse en la casa, en la familia, con compañeros, y en la escuela (p.57)

El ambiente familiar es un factor fundamental y significativo en la disciplina de los niños ya que de este ambiente se establecen los valores, las motivaciones, la integración y ambientes sanos para el convivir en forma armónica, fijando límites y reglas, para un óptimo convivir.

Crear ambientes de aula

Los ambientes en el aula para el desarrollo de las actividades con los niños/as deben ser adecuados que les permita realizar de una forma óptima las mismas, generando comodidad para interactuar entre los niños y el docente.

Gutiérrez, F; en “Que significa aprender” (2013), la construcción de ambientes apropiados en el desarrollo de los aprendizajes en las aulas u otro tipo de espacio didáctico, necesita de la aplicación de principios básicos, eficaces de las tareas, e interrelacionar con la construcción e interpretación de reglas apropiadas para promover estudiantes autónomos que se recreen con las tareas escolares (p.51).

La implementación de ambientes apropiados, formas de trabajo, para el desarrollo de las actividades planificadas en el aula son más eficientes cuando interactúan con factores de disciplina, organización, para promover información con mayor facilidad, eficacia, dando cumplimiento con los objetivos y metas de los procesos de enseñanza – aprendizaje.

2.1.7.5. *La disciplina como elemento de enseñanza – aprendizaje*

La disciplina es un elemento relevante de cualquier proceso de enseñanza – aprendizaje, para la convivencia y armonía de los ambientes educativos, de la relación alumnos – docentes y su vinculación con otros ámbitos propios del procedimiento educativo.

Dobson, J; en su obra “Atrévete a disciplinar” (2012) considera que:

La disciplina debe ser entendida como un elemento importante en el aula, para lo cual se debe implementar los siguientes criterios:

- Medidas normalizadas, consensuadas
- Normas específicas de actuación fijada en objetivos y metas
- Acciones para una convivencia efectiva de los actores del proceso educativo (profesor – alumnos)
- Correctora de conductas inadecuadas para controlar y desarrollar conductas deseadas
- Proceso de gobernar, dirigir y organizar los temas de clase de forma armónica y eficaz
- Ofrecer ambientes óptimos para desarrollar habilidades – destrezas de los alumnos, facilitando las labores de enseñanza – aprendizaje
- Regirse en varios patrones de conducta y ser capaces de cooperar en su mantenimiento (p.68).

La disciplina debe ser considerada como un factor efectivo para obtener ambientes de aprendizajes cooperativos, interactivos, participativos, adaptados a las características de los niños, determinando principios, normas que mejoren la realización de los procedimientos de enseñanza – aprendizaje en las aulas.

2.1.7.6. *La disciplina como factor universal – cultural*

Ningún objetivo de enseñanza será válido o completo sin la presencia de la disciplina, de manera que exista un comportamiento adecuado, normado, con el direccionamiento de los

docentes, familiares que interactúen con los niños, usando canales de comunicación apropiados, en el centro educativo, en las líneas de conducta de acuerdo a su hogar.

Biehler, R; en su obra “Psicología aplicada a la enseñanza” (2012) afirma que: las funciones son las siguientes:

- Socialización de estándares de comportamiento positivo en las clases
- Estado de madurez de los alumnos según las expectativas determinadas y objetivos de formación
- Interiorización de estándares de valores, principios, para lograr estabilidad de orden social en cada momento académico.
- Seguridad emocional de los niños y niñas, conducta y capacidad de autocontrol (p.63).

La disciplina es un conjunto de acciones, normas, políticas, reglas, con la finalidad de mantener el orden en los ambientes escolares, de manera que favorezca la consecución de objetivos propuestos en el desarrollo integral de los alumnos y promover la autonomía, el respeto, la consideración hacia sus compañeros y la sociedad en general.

2.1.7.7. *Disciplina cognitiva*

Se considera que la disciplina cognitiva es importante porque mediante el conocimiento ayuda a los niños a tener una forma de comportamiento en relación a la edad con sus familias y la sociedad en general.

Gutiérrez, F; en “Que significa aprender” (2013) manifiesta que:

La disciplina cognitiva es considerada como un proceso de creación de conocimientos, para que los niños alcancen en forma progresiva metas conductuales de acuerdo a su edad, desarrollando en el aula tareas cognitivas de modos de actuar,

comportarse, actitudes de cultura, de convivencia entre compañeros como guía de conducta adecuada ligada al conocimiento y la emoción (p.44).

La disciplina cognitiva es considerada como un instrumento de construcción de conocimientos en la convivencia armónica, en el ejercicio del sentido de autocontrol, autoestima y en el sentimiento de seguridad personal como un patrón de comportamiento ante situaciones específicas, por lo que debe ir cimentando conocimientos en forma progresiva para un desarrollo integral de los niños.

2.1.7.8. Mapas conceptuales como medios de negociación de la disciplina

Los mapas conceptuales como un medio de negociación ayudan a la disciplina al desarrollo de nuevos aprendizajes mediante el cumplimiento de normas y reglas por parte de los niños y los docentes.

Gutiérrez, F; en “Que significa aprender” (2013) sostiene que:

Los mapas conceptuales son instrumentos para negociar aprendizajes significativos, permiten aprender el significado de cualquier conocimiento y son bien definidos en el aspecto de disciplina, ya que permiten el dialogo, el intercambio y compartir aspectos de compromisos de aprendizajes, como una función social útil en el campo de la disciplina (p.59).

Los mapas conceptuales organizan los conocimientos en unidades o agrupaciones holísticas, mediante representaciones, subniveles, interrelaciones, que permiten el análisis y la comprensión de los principios y normas de disciplina que se quiere alcanzar en el salón de clases, para un comportamiento óptimo de contexto educativo.

2.1.7.9. *La disciplina en niños de educación inicial*

Los criterios de disciplina en el aula deben ser transmitidos por los docentes en forma clara eligiendo acciones de comportamiento responsable, a través de normas y límites que sean efectivos y cumplir con ciertos requisitos como: ser sencillas, simples, equilibradas, justas y coherentes para que los niños puedan aplicar durante la sesión de clase y en el entorno del establecimiento educativo y familiar.

García, N; en su libro “Conocimiento, participación y cambio. Comportamiento en el aula” (2012) manifiesta que:

Las técnicas de disciplina en la educación inicial requieren de la aplicación de acciones justas consecuentes y con sentido para que los niños aprendan a escuchar cuando se les pide algo, para lo cual es recomendable aplicar los siguientes criterios:

- Establecer un contacto visual evitando que los niños se distraigan, asegurándose que cuando el docente este hablando, estos pongan atención y conseguir que se sigan las instrucciones.
- Hablar con voz firme, con claridad, pausas, pidiendo a los niños los niveles de disciplina acordados.
- Evitar preguntas en lugar de afirmaciones; no se debe hacer preguntas sobre las medidas de disciplina, sobre lo que se quiere que realicen los niños, por lo que es necesario realizar afirmaciones definitivas que indiquen exactamente: que hacer, cuando hacer, donde y como hacer.
- Usar frases sencillas para que los niños comprendan, no se requiere de enunciados muy extensos intrínsecos, o explicativos que pueda hacer que los niños pierdan el interés o se olviden considerando la capacidad limitada para recordar, retener

información verbal, por tanto debe ser una comunicación corta y lógica para que sea comprendida y recordada.

- Decir al niño lo que se piensa; se debe explicar los sentimientos que producen sus acciones, en vez de criticarles directamente, de forma que se apoye a crecer emocionalmente, configurar su personalidad.
- Ayudar a reconocer los valores, normas, principios de disciplina como un pilar durante su vida, a formar sus impulsos, comprender y aprender, para que se desarrollen en forma íntegra y autónoma (p.87).

La disciplina es un factor que rige en el trabajo del docente, en las aulas de clase y que ayuda a guiar a los niños, estableciendo ciertos límites de conducta, marcar una cadena de postulados que guíen a los párvulos en su crecimiento.

2.1.7.10. El papel de los docentes en la disciplina

El manejo de los patrones de disciplina debe ser efectivo, creando ambientes de aprendizaje, dirección de aula con un estilo de liderazgo adaptado a las características de los niños.

Fontana, D; en su libro “La disciplina en el aula. Gestión y control” (2012) afirma que: para que exista espacios de integración, participación el papel de los docentes se fundamenta en:

- Aplicación de normas y reglas de comportamiento
- Desarrollar valores que rigen la conducta de los niños en el aula
- Motivar y fomentar la integración en las actividades del aula

- Desarrollar estímulos y recursos para obtener el cumplimiento de las normativas vigentes contribuyendo a la evolución de la personalidad de los niños.
- Crear ambientes de respeto en forma funcional e interactiva. (p.39)

Los docentes juegan un papel relevante en la disciplina como una herramienta para obtener los fines y metas del contexto educativo, de los procesos de enseñanza – aprendizaje y del comportamiento de los niños en el aula, viabilizando condiciones óptimas para una disciplina positiva como un elemento estratégico en la planificación y en la ejecución de los objetivos de enseñanza – aprendizaje.

2.1.7.11. Características de las normas, reglas de disciplina.

Las normas de disciplina se fundamentan en conceptos de interacción en el ámbito educativo escolar, con la finalidad de regular la convivencia de los niños en el centro educativo, manteniendo el orden colectivo, creando hábitos de organización y respeto entre cada uno, el docente y los elementos que constituyen la comunidad educativa.

De acuerdo a García, N; en su libro “Conocimiento, participación y cambio. Comportamiento en el aula” (2012), las características que se deben considerar al realizar las normas de disciplina son las siguientes:

- Ser claras, sencillas de comprender y aplicar de acuerdo a la edad de los niños y nivel de conocimiento
- Definir las consecuencias de su aplicación en términos positivos y negativos como elementos motivadores y de valoración a los niños en su interacción cotidiana, dando solidez a la normativa.
- Deben ser acciones que proporcione orden, respeto entre los niños y el maestro, se basaran en parámetros estándares de conducta para facilitar los límites necesarios y el entendimiento – aplicación.

- Definir parámetros de lo permitido y no permitido, proporcionando seguridad en los niños para que sepan lo que deben hacer y lo que no deben hacer.
- Deben ser congruentes con las situaciones para su cumplimiento, realistas y de fácil aplicación, evitando el subjetivismo y actuaciones con acciones de enojo, lo que ayudará como mecanismo de autocontrol y seguridad.
- Las normas serán definidas en forma participativa para que sean más eficaces y permitan un contexto de reflexión para la prevención de acciones de indisciplina y lograr mejores aprendizajes (p.89).

Las normas y reglas de disciplina permite el control del comportamiento de los niños en los procesos académicos, en las practicas docentes, convirtiéndose en un elemento importante que permite establecer límites dentro del aula en forma clara y razonable, equitativos simples y sencillos, para el desarrollo de las actividades académicas, guiando a los niños para que se desarrollen en forma integral y autónoma,

2.1.7.12. Estrategias de disciplina en el aula

La disciplina debe ser considerada como una ayuda a que los niños mejoren su comportamiento de una manera adecuada sin sentirse amenazados ni temerosos.

Según Díaz, F; en su obra “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” (2012) “considera que para desarrollar las normas de disciplina en el aula los docentes pueden desarrollar las siguientes estrategias: estrategias preventivas, de apoyo, y correctivas” (p.99).

Estrategias preventivas

Las estrategias preventivas permiten al docente cortar a tiempo el mal comportamiento de los niños/as, y resolver de una mejor manera algún tipo de conflicto que pueda existir en el aula.

De acuerdo a Díaz, F; en su obra “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” (2012) Son las acciones que aplica el docente para el manejo de la disciplina, bajo el principio de prevenir, minimizar cualquier tipo de problema o mal comportamiento en el aula o en el centro educativo, como un elemento clave de prevención de indisciplina dirigido a todos los niños y el mantenimiento de la atención del grupo en el mayor tiempo posible a los contenidos de las fases de aprendizaje y obtener una disciplina positiva y proactiva (p.101).

Las estrategias preventivas son recomendables en los docentes antes de iniciar la sesión de clases, detallando indicaciones en forma pertinente y clara que les permita a los niños entender lo que el docente espera en el comportamiento individual y colectivo, a través de una comunicación organizada y creativa.

Estrategias de apoyo

Ante esta situación el docente utilizará un lenguaje corporal como: gestos, contacto visual, expresión facial, tono de voz comunicando a los alumnos mensajes que ayuden al autocontrol de su comportamiento y prevenir la indisciplina.

Según Díaz, F; en su obra “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” (2012) Las estrategias de apoyo son muy importantes al detectar conductas perturbadoras que los niños presentan que pueden ser: conversaciones, juegos, molestar a los compañeros, realizar actividades que no corresponden a lo planificado en el aula y otras. (p.104).

Las estrategias de apoyo disciplinario deben aplicar los docentes para que no se interrumpan las fases académicas, por la presencia de actos de indisciplina, por lo que es pertinente su intervención para minimizar y prevenir que los niños en forma individual o colectiva realicen actos de indisciplina.

Estrategias correctivas

Es importante tener conocimiento en qué momento el docente debe aplicar las estrategias correctivas con los niños, de manera que no sea de una forma ofensiva o temerosa para los mismos, sino dándole a conocer que su comportamiento tendrá consecuencias por su mal comportamiento.

Para Díaz, F; en su obra “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” (2012) Son las acciones que aplican los docentes en circunstancias en que es necesario utilizar recursos para que el niño tome en cuenta las consecuencias de no haber acatado las normas, reglas de disciplina, como una manera de ayudar a reconocer su mala actuación, conducta que esta fuera de los estándares señalados para que reflexione y comprenda la situación en la que se involucró (p.110).

Con las estrategias correctivas se mejora la personalidad del niño, les permite aprender las actitudes, valores y reconocer lo que no hicieron bien, de manera que se plantea un proceso de negociación para que apliquen las acciones correctivas de cumplimiento, contribuyendo a propiciar el cambio de comportamiento en el aula.

2.2. Posicionamiento teórico personal

Una vez revisada las distintas concepciones respecto al juego y la disciplina se consideró como posicionamiento teórico personal las fundamentaciones de Díaz, F; en su obra “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” (2012) y García, N; en su libro “Conocimiento, participación y cambio. Comportamiento en el aula” (2012), como elementos interrelacionados transcendentales en el desarrollo integral de los niños, identificado los procesos pedagógicos, las relaciones que estimula la enseñanza – aprendizaje, los ambientes, la organización, docentes, niños, se establece el papel fundamental que tienen en la educación

como un proceso continuo estimulante, lúdico y adecuado que potencia los ámbitos de desarrollo infantil.

Las estrategias del juego son actividades significativas de desarrollo cognitivo, psicomotriz, participativo, cooperativo que estimula la comprensión, la creatividad, las condiciones sociales de valores y actitudes de los niños y son un factor importante en la mediación pedagógica para el desarrollo y aprendizaje de los niños. El juego como herramienta didáctica para interactuar con la disciplina se fundamenta en el enfoque centrado en el conocimiento de que el desarrollo infantil es integral, promueve oportunidades de construcción de principios, valores que les permitan a los niños desenvolverse con personalidad, identidad, respeto con el medio social y ambiental de su entorno.

2.3. Glosario de términos

Aplicar: Utilizar una cosa o poner en práctica los procedimientos adecuados para conseguir un fin.

Aprendizaje: Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.

Aula. Sala de un centro de enseñanza donde se imparten clases.

Aventura: Actividad arriesgada o peligrosa, o iniciada sin garantías suficientes de obtener un buen resultado.

Actividad: Ejecutar acciones.

Alternativa: Posibilidad de elegir entre opciones o soluciones diferentes.

Asimilación: Transformación de un elemento lingüístico en otro que está próximo.

Aplicación: Interés que se pone en la realización de un trabajo o el desarrollo de una actividad.

Artículo: Parte de un tratado, ley o documento oficial que forma con otras iguales una serie numerada y ordenada.

Disciplina: Conjunto de reglas de comportamiento para mantener el orden y la subordinación entre los miembros de un cuerpo o una colectividad en una profesión o en una determinada colectividad.

Didáctico: Que sirve, es adecuado o está pensado para la enseñanza.

Educación: Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual.

Estadístico: Persona que se dedica a la estadística.

Enseñanza. Acción y efecto de enseñar, es un método de dar instrucción, formado por un conjunto de conocimientos, principios e ideas.

Estrategia. Es un plan que especifica una serie de acciones para la consecución de los objetivos.

Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Preescolar. Es un adjetivo que se emplea para denominar a la etapa del proceso educativo que antecede a la escuela primaria.

Recreación: La recreación es el momento de ocio o entretenimiento que decide tener una persona, aunque no está relacionado con el sedentarismo ni con el completo.

2.4. Interrogantes de investigación

- ¿Cómo definen los docentes la realidad de la disciplina escolar de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “17 de Julio”?
- ¿Qué juegos utilizan los docentes para mejorar la disciplina de los niños/as de 3 a 4 años de los paralelos A, B y C de la Unidad Educativa “17 de Julio”?
- ¿Es importante contextualizar el marco teórico mediante concepciones científicas técnicas de bibliografía especializada en el contexto del proyecto?
- ¿Los docentes cuentan con una guía didáctica de juegos para el mejoramiento de la disciplina escolar?

2.5. Matriz categorial

CONCEPTOS	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
El juego es una actividad que desarrolla las destrezas y habilidades del niño. "El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma.	El juego	El juego en la educación.	Actividad recreativa
		Ventajas del juego	Mejora el nivel de comprensión Estímulos para mejorar la práctica docente Motivación a los niños Fortalece la participación
		Objetivos del juego	Medio para trabajar en equipo Amplia el pensamiento Autoconfianza para resolver problemas
		Momentos del juego	Planeación Desarrollo Orden Evaluación
		Contexto escolar y el juego	Docentes cumplen el rol de líder en los niños para una mayor participación
		El juego en la educación inicial	Promueve la exploración del medio Desarrollo integral de los niños/as
		El juego y la dimensión didáctica	Expresión inherente de los niños Modalidad particular correspondiente a la infancia Elaborar situaciones armónicas, dinámicas
		El juego como estrategia pedagógica	Genera situaciones placenteras Propicia la integración
		Criterios pedagógicos del juego	Promueve el aprendizaje y desarrollo de los niños/as Desarrolla la capacidad creativa Desarrolla el juego como contenido de valor cultural
		Valor cultural del juego	Actividad orientada para el desarrollo de los niños
		El juego y la disciplina	Fomento de la disciplina en la educación
		Tipos de juegos	Juegos simbólicos Juegos físicos Juegos manipulativos. Juegos de reglas Juegos educativos. Juegos didácticos
		Rol del docente	Sistemático. Socializador. Integrador y rehabilitador
		Criterios de planificación del juego	Elección del juego Tiempos
		Organización de espacios educativos para los juegos	Distribución de los espacios Equipamiento Aplicación de los juegos
La disciplina es el medio, la herramienta con la que debe contar el educador para poder guiar y organizar el aprendizaje	La disciplina	Características	Establecer límites dentro del aula Reglas básicas Disciplina escolar Interacción en el aula
		Disciplina en el aula	Orden de los niños/as
		Factores	Centro educativo Ambiente familiar y social Ambientes de aula
		La disciplina como elemento de enseñanza - aprendizaje	Medidas normalizadas Normas específicas
		La disciplina como factor universal - cultural	Socialización de estándares de comportamiento Estándares de valores
		Disciplina cognitiva	Creación de conocimientos
		Normas de comportamiento	Normas eficaces dentro del aula. Normas para aplicar con los niños
		Papel del docente	Aplicación de normas y reglas Desarrollar valores Motivar y fomentar la integración Desarrollo de estímulos
		Estrategias	Preventivas Apoyo Correctivas

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

3.1.1. La Investigación de campo.

Mediante este tipo de investigación permitió recolectar información referente a la aplicación del juego para mejorar la disciplina de los niños de educación inicial dos (3 a 4 años), a través de encuestas aplicada a los docentes y padres de familia de la Unidad Educativa 17 de Julio, permitiendo la objetividad, comprensión del problema y la sustentación de las estrategias de juego formuladas para fortalecer la disciplina en este grupo de niños.

3.1.2. La Investigación descriptiva.

Mediante la investigación descriptiva, analítica se correlacionó la información de las encuestas, de las variables: independiente (juego) y dependiente (disciplina), con sus indicadores dirigidos a determinar la situación actual de la presencia o ausencia de las estrategias de juego en la disciplina que aplican los docentes de educación inicial de los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa 17 de Julio

3.1.3. La Investigación bibliográfica.

Esta investigación se utilizó en la estructura del marco teórico y conceptual, definiendo las categorías, conceptos de las variables, dimensiones e indicadores como estructuras organizativas para generar conceptos y proposiciones para establecer una posición frente a la realidad, mediante bibliografía técnica, científica de diferentes autores expertos en el campo de la educación inicial, correlacionando las dimensiones del juego y la disciplina.

3.1.4. Investigación propositiva

Se aplicó en el diseño de la guía didáctica del juego para mejorar la disciplina de los niños/as de 3 a 4 años de edad de educación inicial de la Unidad Educativa 17 de Julio, como una alternativa que solucione el problema sobre la ausencia de estas estrategias en el aula.

3.2. Métodos

3.2.1. Método inductivo

Con el método inductivo a partir de la información recolectada de las encuestas aplicadas a los docentes y padres de familia de los niños de educación inicial dos de las edades de 3 a 4 años, permitió el análisis particular de los hechos e interactuar con la base conceptual de las posiciones del marco teórico.

3.2.2. Método deductivo

Aplicando el método deductivo se definió el marco teórico – conceptual, mediante la revisión de literatura y la adopción de una perspectiva teórica o de referencia, vínculos de interrelación del juego y la disciplina en los niveles de educación inicial, formando patrones conceptuales y correlacionando con la información primaria obtenida de las encuestas aplicadas a los docentes y padres de familia de los niños de 3 a 4 años de educación inicial dos. Mediante el método deductivo se definieron conceptos básicos, dando sentido al conocimiento sobre la problemática en estudio.

3.2.3. Método analítico

Con el método analítico se identificaron los elementos teóricos y conceptuales pertinentes en la construcción del marco teórico, permitió mayor profundidad y alcance en el análisis, comprensión, explicación del objeto de estudio desde el punto de vista teórico – práctico,

definiendo las variables que regulan la investigación, analizar e interpretar los datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los docentes y padres de familia de los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la Unidad Educativa 17 de Julio.

3.2.4. Método sintético

El método sintético se utilizó para la redacción de los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los docentes y padres de familia de los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la Unidad Educativa 17 de Julio, interactuando con el método descriptivo y analítico; este método se aplicó en la estructuración de las conclusiones, recomendaciones y el resumen ejecutivo.

3.2.5. Método estadístico

El método estadístico aplicado es el descriptivo con la finalidad de interpretar los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a las poblaciones sujetas a investigación, apoyado en los gráficos que representa los valores pertinentes de la información obtenida.

3.3. Técnicas e instrumentos

3.3.1. Técnicas

3.3.1.1. Encuesta

La técnica de la encuesta fue dirigida a los docentes y padres de familia de los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la Unidad Educativa 17 de Julio, a través de un cuestionario adecuado que permitió recopilar datos en relación a las variables investigadas según el tipo de encuesta fue descriptiva.

3.3.1.2. La observación

Esta técnica se aplicó a los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la Unidad Educativa 17 de Julio en las aulas, con la finalidad de verificar el comportamiento de

disciplina, la autenticidad de las fuentes, para interpretar los resultados con credibilidad y focalizada a la comprobación de los hechos a fin de contrastar la versión de la investigación.

3.3.2. Instrumentos

3.3.2.1. Cuestionario

El cuestionario se fundamentó en la matriz categorial en relación a las variables: juego y disciplina, con los indicadores que son la base para la estructuración de las preguntas dicotómicas y de respuesta múltiple y recolectar información de parte de los docentes y los padres de familia de los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la Unidad Educativa 17 de Julio.

3.3.2.2. Ficha de observación

Se diseñó una ficha de observación (check list), con la finalidad de obtener datos de los niños de 3 a 4 años referente a la disciplina que tienen en las aulas de la Unidad Educativa 17 de Julio.

3.4. Población

La población objeto de investigación son las siguientes:

Población uno: 3 docentes de los tres paralelos A, B, C de educación inicial dos de la Unidad Educativa 17 de julio.

Población dos: 73 padres de familia de los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa 17 de Julio.

Población tres: son los 73 niños de los tres paralelos A, B, C de la Unidad Educativa 17 de Julio.

Tabla 1. Población

Descripción	Niños/as	Docentes	Padres de familia
Paralelo A	28	1	28
Paralelo B	27	1	27
Paralelo C	18	1	18
Total	73	3	73

Fuente: Unidad Educativa 17 de Julio

3.5. Muestra

Las tres poblaciones sujetas a investigación no son pertinentes para el cálculo del marco muestral ya que son menores de 49, por lo que se aplicó la técnica del censo, en el caso de los docentes y padres de familia.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El análisis de los resultados se realizó una vez recolectada la información de las encuestas aplicadas a los docentes y padres de familia de los niños de 3 y 4 años de educación inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio”; consistió en procesar los datos de las variables: juegos didácticos y disciplina escolar con sus respectivos indicadores (preguntas de los cuestionarios) en forma descriptiva, analítica, aplicando el método lógico e interactuando con el matemático y estadístico.

La finalidad principal de este acápite (capítulo IV) fue organizar, sintetizar la estructura y significado de las variables investigadas orientando a la comprensión, síntesis para la comunicación de los resultados manteniendo una posición académica, objetiva de redacción.

Las consideraciones que se aplicaron fueron las siguientes:

- El propósito y objetivo de las variables e indicadores
- Los instrumentos de recolección de información representada por los dos cuestionarios aplicados
- Los criterios de valoración, análisis utilizado a fin de enriquecer las conclusiones y recomendaciones.

4.1. Análisis descriptivo de las preguntas de la encuesta dirigida a los docentes

Pregunta N° 1

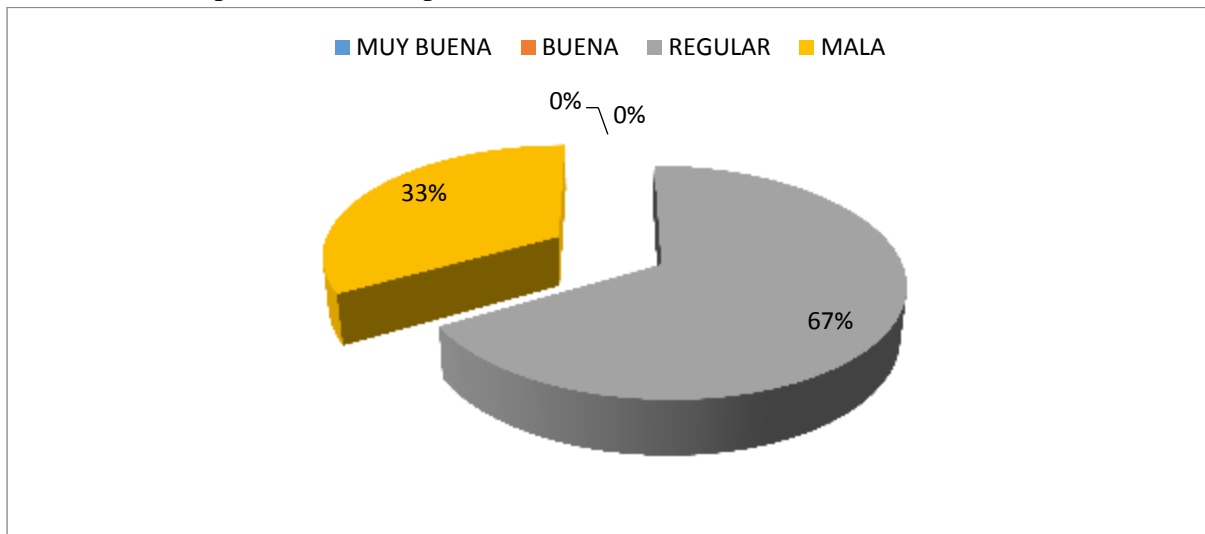
¿Cómo considera usted que es la disciplina escolar de los niños?

Tabla 2 Percepción de la disciplina

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
MUY BUENA	0	0
BUENA	0	0
REGULAR	2	67
MALA	1	33
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 1 Percepción de la disciplina



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los docentes encuestados sostienen que la disciplina escolar de los niños en el aula es regular, menos de la mitad del porcentaje afirman que es mala, determinándose que la disciplina no es buena de este grupo de niños.

Pregunta N° 2

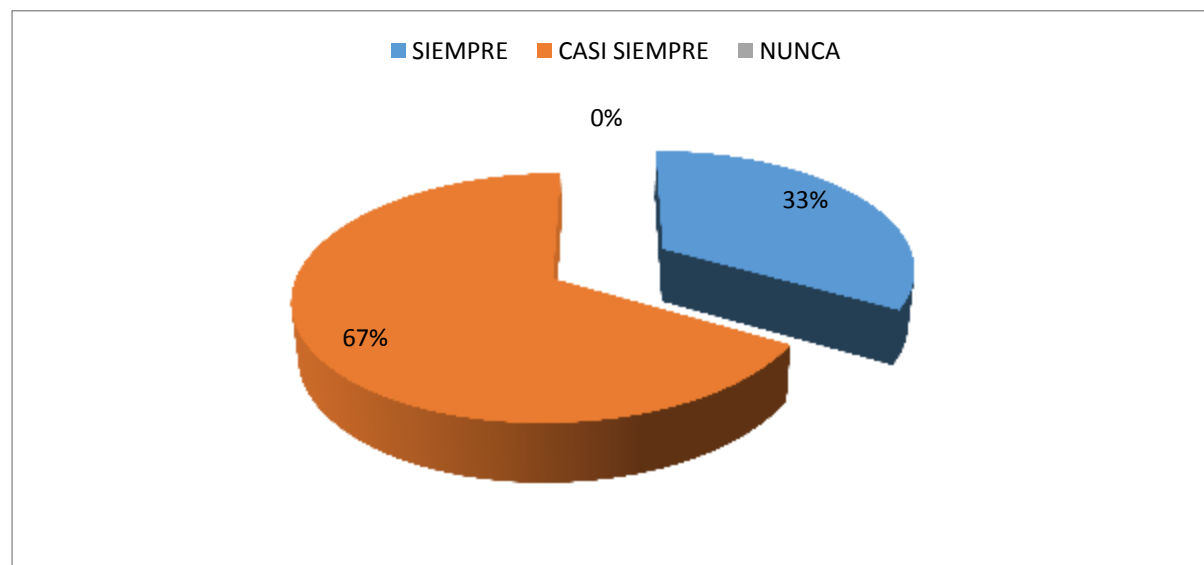
¿Piensa usted que la disciplina escolar es un factor clave para el desarrollo del proceso de enseñanza?

Tabla 3 Proceso de enseñanza

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	2	67
NUNCA	0	0,00
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 2 Proceso de enseñanza



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los encuestados argumentan que la disciplina es casi siempre un factor clave para el proceso de enseñanza, mientras que otro pequeño grupo de encuestados sostiene que siempre, estableciéndose que para el proceso de aprendizaje existen otros factores a más de la disciplina.

Pregunta N° 3

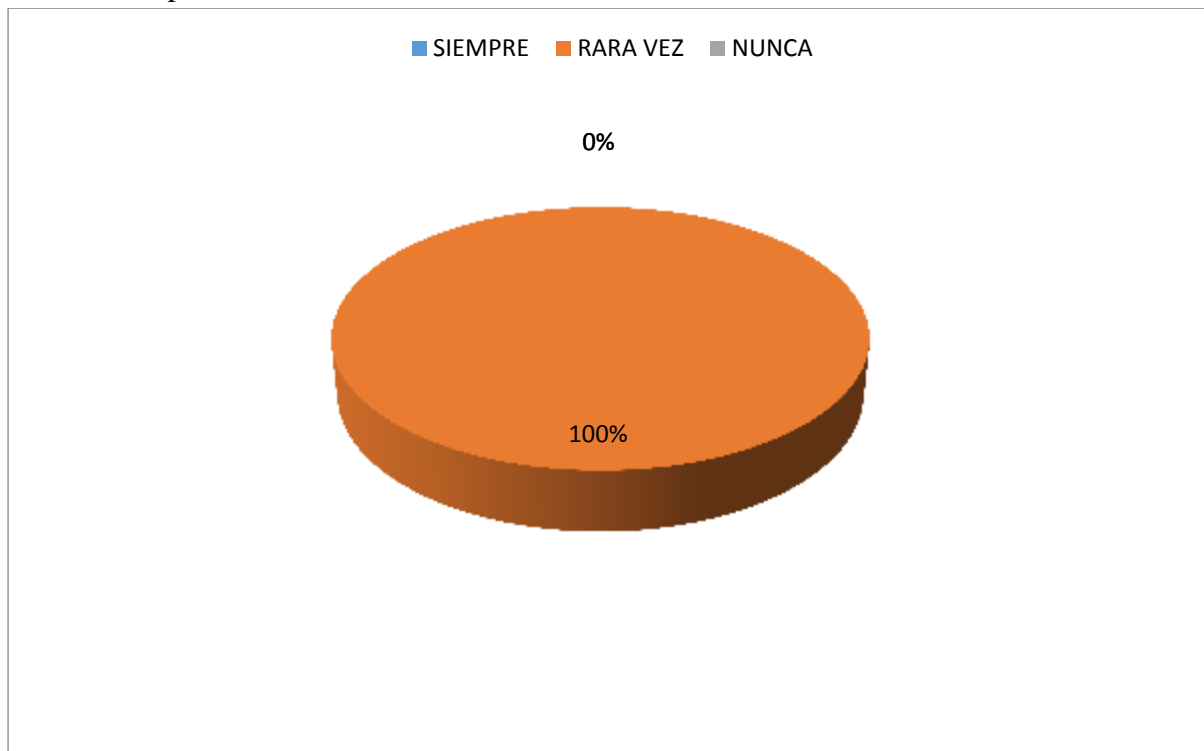
¿Aplica técnicas para el control de la disciplina en el aula con los niños de 3 a 4 años?

Tabla 4 Aplicación de técnicas de control

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	0	0,00
RARA VEZ	3	100,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 3 Aplicación de técnicas de control



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

El total de los encuestados manifiestan que aplican rara vez algún tipo de técnica para controlar la disciplina de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa 17 de Julio.

Pregunta N° 4

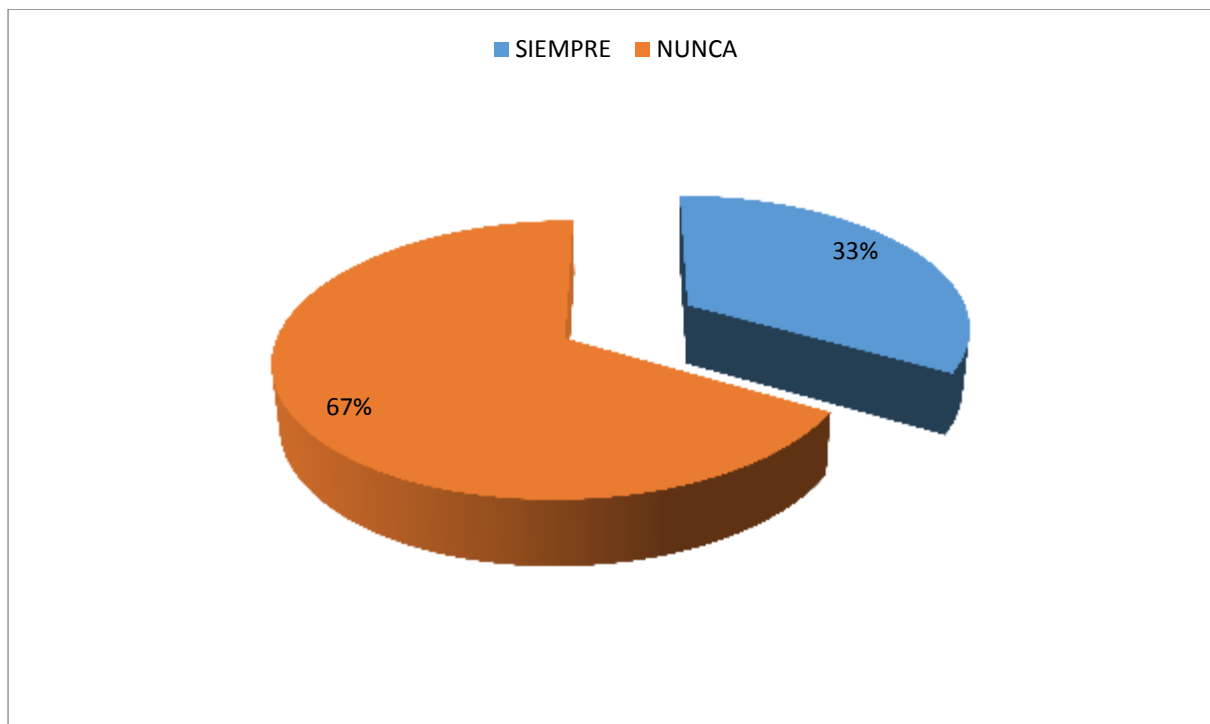
¿Tienen los docentes una guía didáctica para mejorar la disciplina escolar?

Tabla 5 Guía didáctica

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	33
NUNCA	2	67
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 4 Guía didáctica



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los docentes manifiestan que no tienen una guía didáctica para mejorar la disciplina escolar en los niños de 3 a 4 años, debido a que en la institución no se ha realizado este tipo de herramienta de ayuda para la aplicación de los docentes en las aulas.

Pregunta N° 5

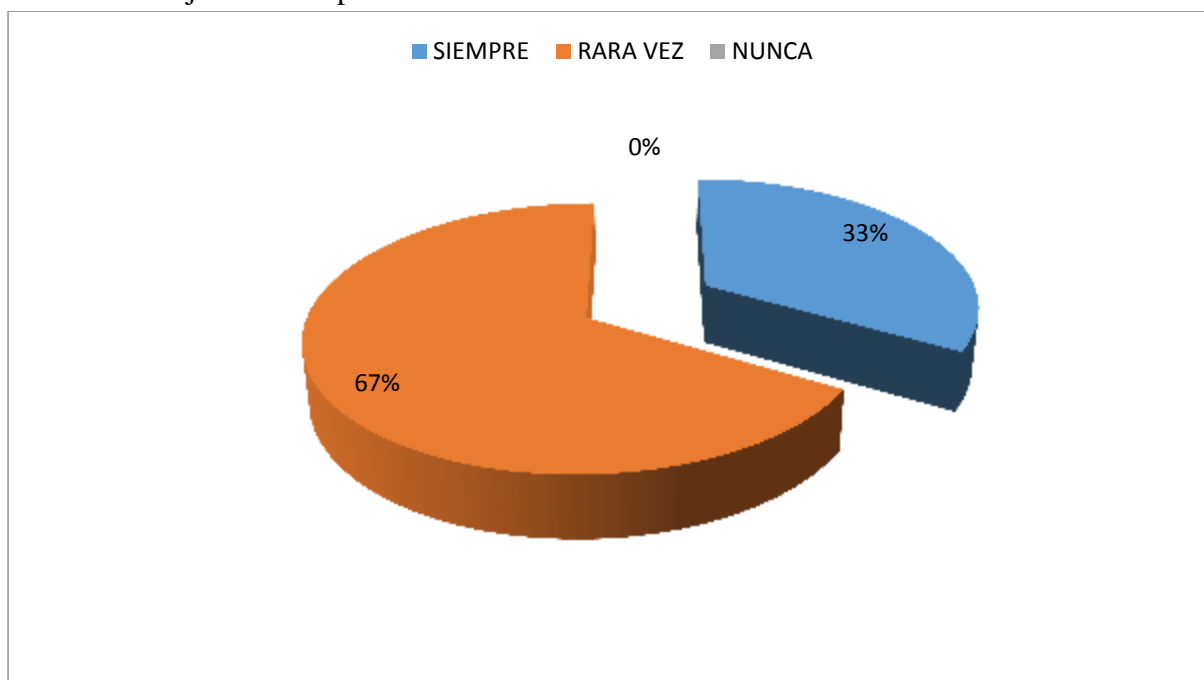
¿Considera que los juegos didácticos mejoran la disciplina de los niños?

Tabla 6 Mejora la disciplina

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	33
RARA VEZ	2	67
NUNCA	0	0,00
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 5 Mejora la disciplina



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los docentes consideran que los juegos didácticos mejoran rara vez la disciplina de los niños de 3 a 4 años, debido a que existen muchos factores que influyen en el comportamiento, por lo que en ocasiones se necesita otro tipo de ayuda.

Pregunta N° 6

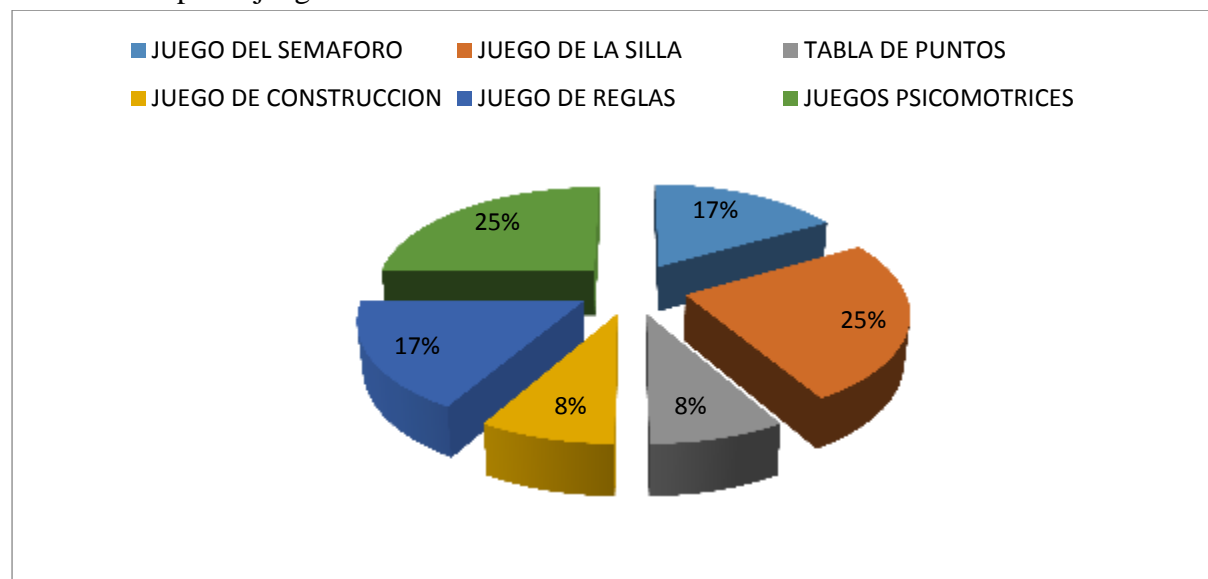
¿Qué tipo de juego aplica para mejorar la disciplina de los niños?

Tabla 7 Tipo de juego

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
JUEGO DEL SEMÁFORO	2	17
JUEGO DE LA SILLA	3	25
TABLA DE PUNTOS	1	8
JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	1	8
JUEGO DE REGLAS	2	17
JUEGOS PSICOMOTRICES	3	25

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 6 Tipo de juego



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Menos de la mitad de los docentes para mejorar la disciplina de los niños, utilizan: juego de la silla, juegos psicomotrices, juego del semáforo, juego de reglas y pocos utilizan el juego de construcción y la tabla de puntos.

Pregunta N° 7

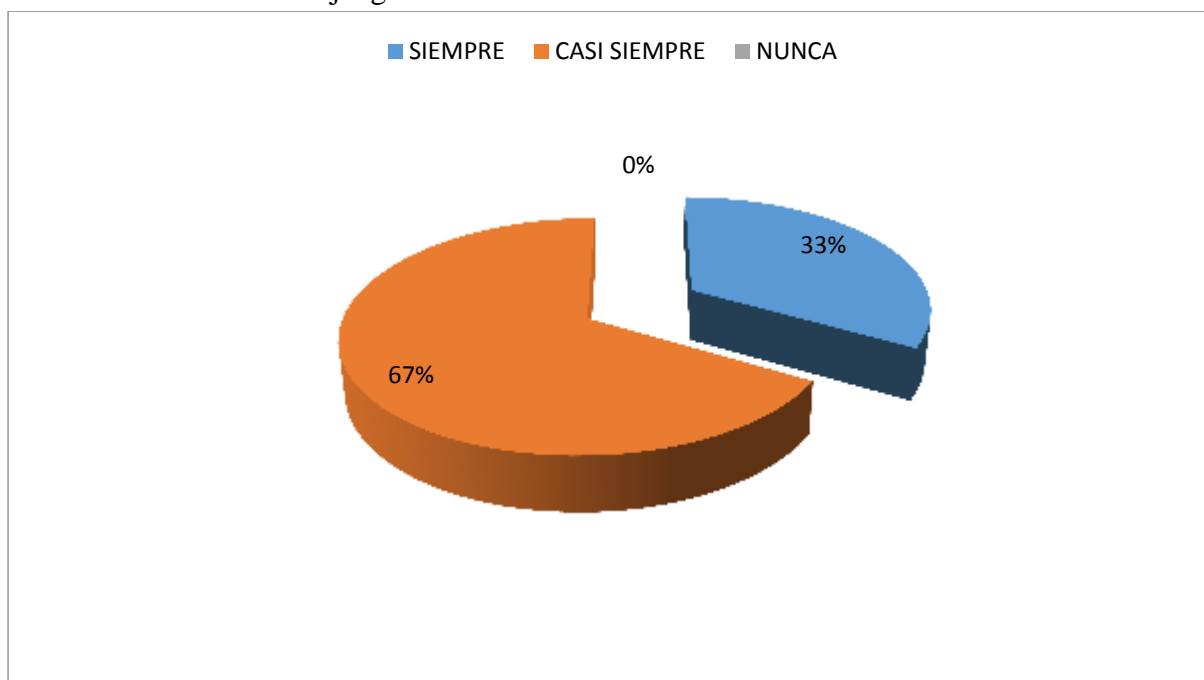
¿Con que frecuencia usted desarrolla un juego de disciplina en el aula?

Tabla 8 Frecuencia de juego

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	33
CASI SIEMPRE	2	67
NUNCA	0	0,00
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 7 Frecuencia de juego



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los docentes mencionan que rara vez aplican los juegos de disciplina en los niños de 3 a 4 años, en vista de que el tiempo no es suficiente para realizar este tipo de actividades.

Pregunta N° 8

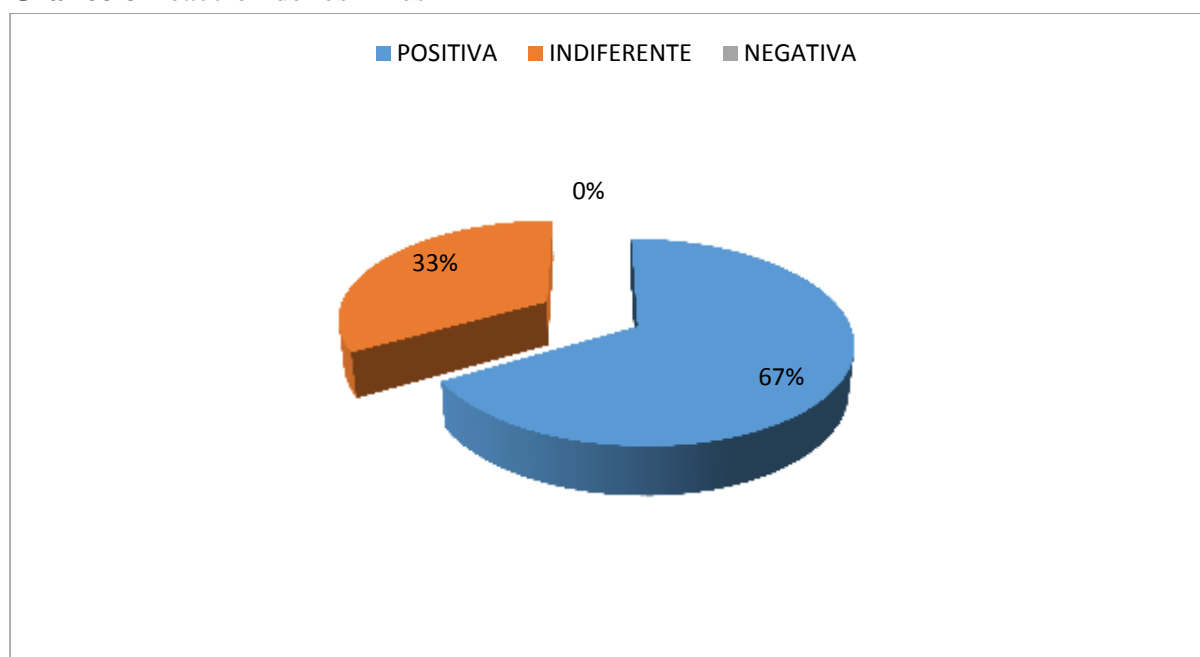
¿Cuándo aplica un juego de disciplina los niños reaccionan de forma?:

Tabla 9 Reacción de los niños

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
POSITIVA	2	67
INDIFERENTE	1	33
NEGATIVA	0	0,00
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 8 Reacción de los niños



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los docentes señalan que los niños tienen una reacción positiva cuando se realiza los juegos y muy pocos en forma indiferente, por lo que es una técnica de disciplina que ayuda a controlar el comportamiento de los niños de la edad de 3 a 4 años.

Pregunta N° 9

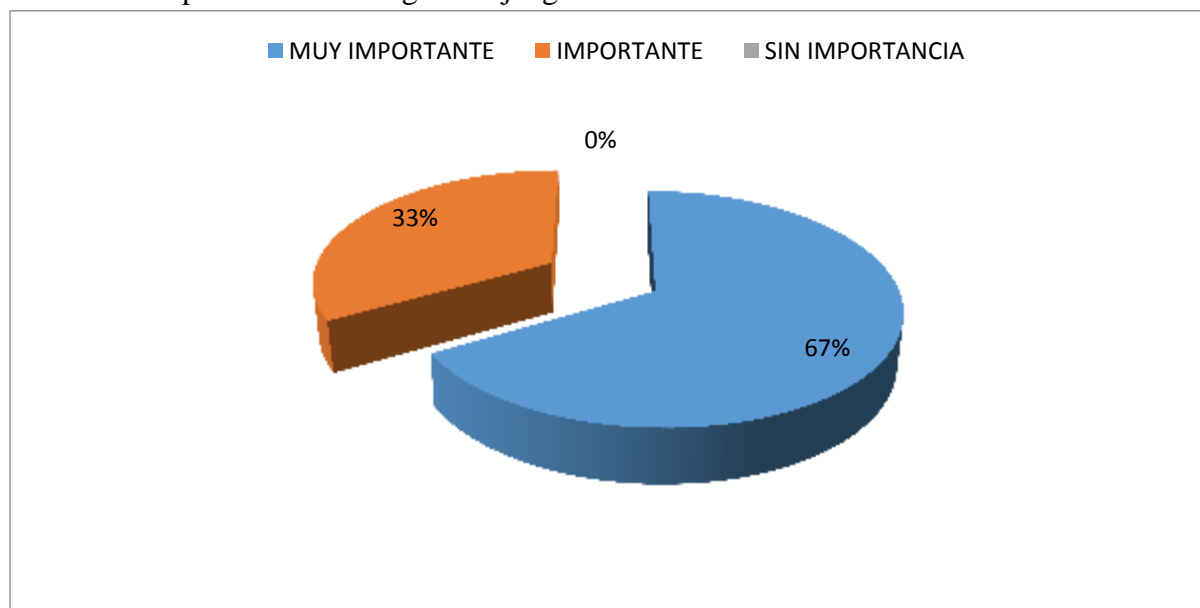
¿Piensa que es importante desarrollar una guía de juegos para el mejoramiento de la disciplina de los niños?

Tabla 10 Importancia de una guía de juegos

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
MUY IMPORTANTE	2	67
IMPORTANTE	1	33
SIN IMPORTANCIA	0	0,00
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 9 Importancia de una guía de juegos



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los docentes manifiestan que es muy importante desarrollar una guía de juegos que ayude a mejorar la disciplina de los niños de 3 a 4 años, porque de esta manera podrán desarrollar sus actividades de una forma ordenada.

Pregunta N° 10

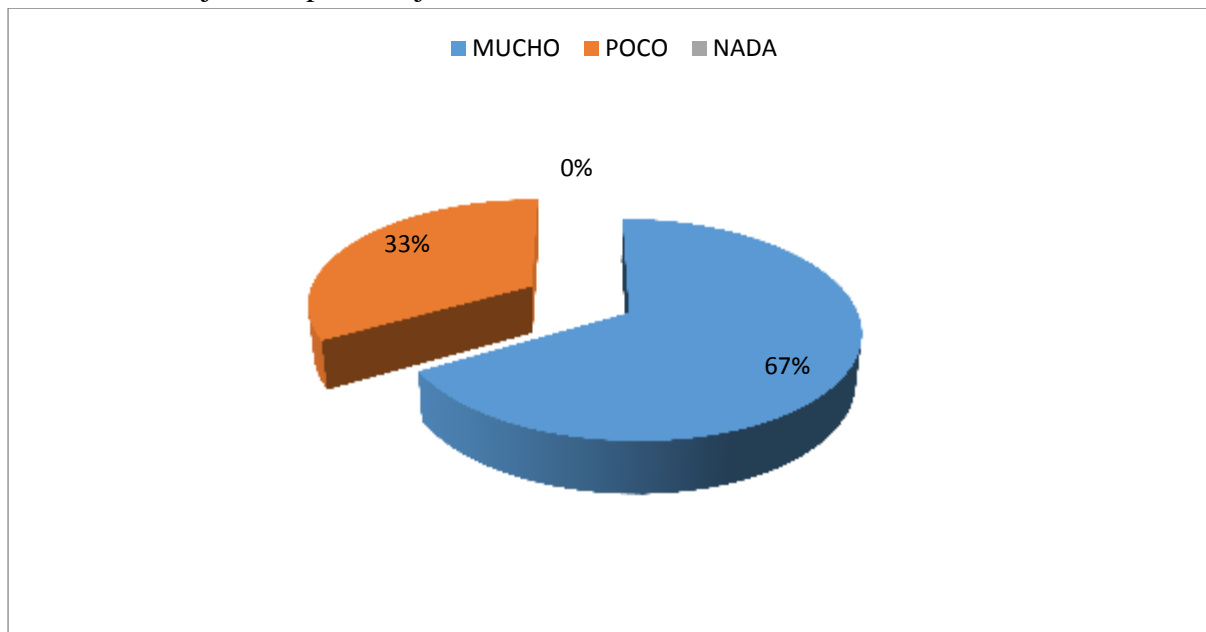
¿Considera usted que al controlar la disciplina de los niños se mejora el aprendizaje?

Tabla 11 Mejora el aprendizaje

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
MUCHO	2	67
POCO	1	33
NADA	0	0,00
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 10 Mejora el aprendizaje



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los encuestados consideran que al mejorar la disciplina de los niños de 3 a 4 años, se fortalecerá el aprendizaje, porque pondrán mayor atención a las actividades educativas que se realizan diariamente.

4.2. Análisis de la encuesta aplicada a Padres de Familia de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “17 de Julio”

Pregunta N° 1

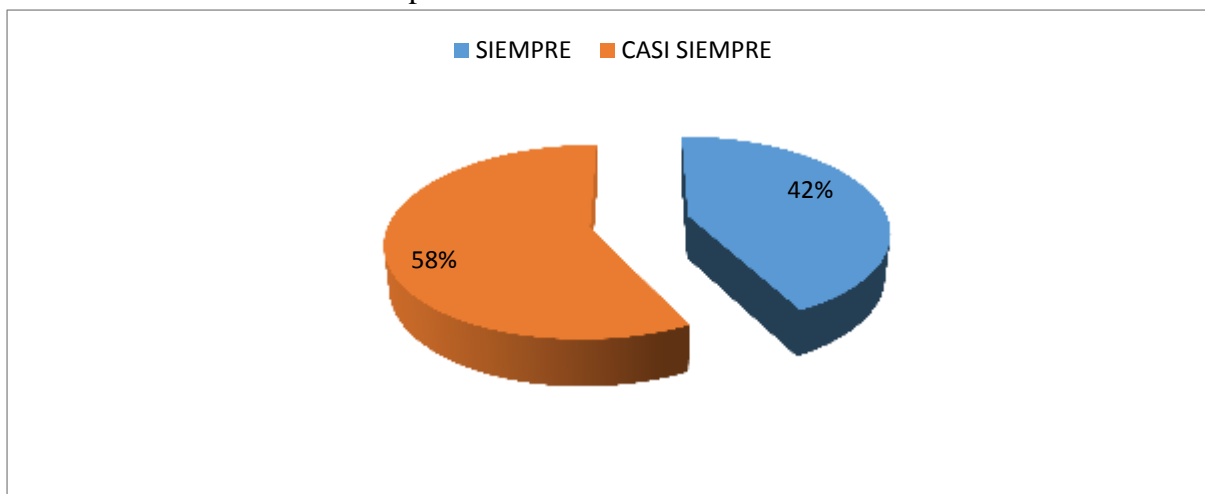
¿Dedica el tiempo suficiente para el cuidado de su hijo/a?

Tabla 12 Dedicación de tiempo

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	31	42
CASI SIEMPRE	42	58
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa “17 de Julio”

Gráfico 11 Dedicación de tiempo



Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa “17 de Julio”

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los padres de familia encuestados sostienen que casi siempre dedican tiempo al cuidado de sus niños, debido a que por cuestiones de trabajo no pueden dedicarles mayor cantidad de tiempo, ya que generalmente los dejan al cuidado de algún familiar cuando salen de la Unidad Educativa 17 de Julio.

Pregunta N° 2

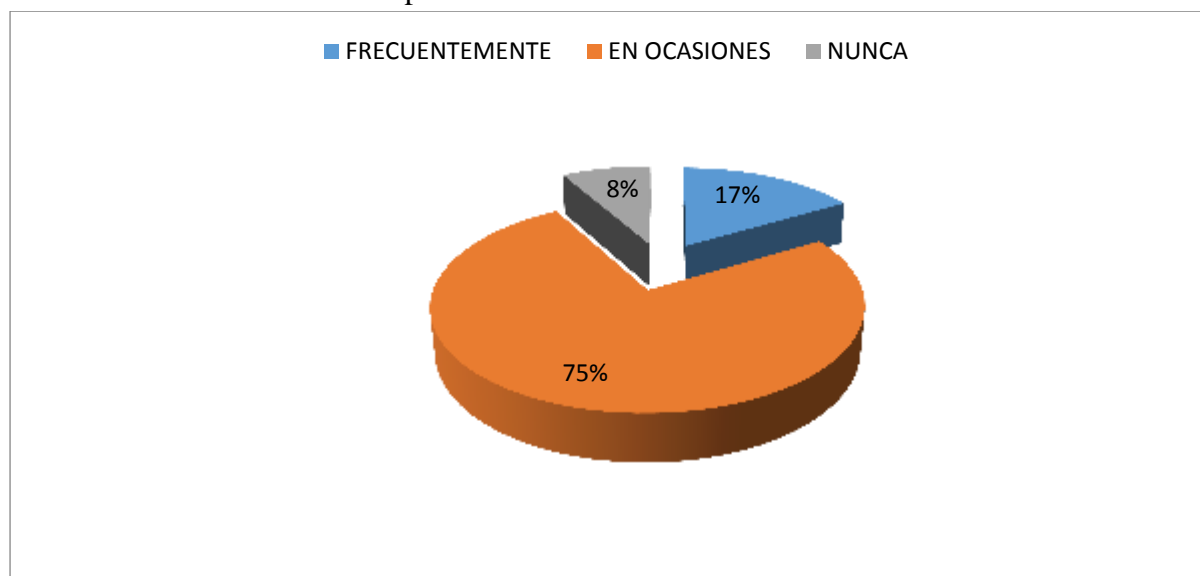
¿Su hijo/a tiene problemas de disciplina en casa?

Tabla 13 Problemas de disciplina

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
FRECUENTEMENTE	12	17
EN OCASIONES	55	75
NUNCA	6	8
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 12 Problemas de disciplina



Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

La mayoría de los padres de familia sostienen que sus hijos en ocasiones tienen problemas de disciplina en su casa, otro porcentaje manifiesta que es frecuente y muy pocos que nunca tienen este tipo de problema. Lo que se determina que se debe poner atención a los factores que ocasionan problemas de indisciplina en los niños en casa para poder ayudarlos.

Pregunta N° 3

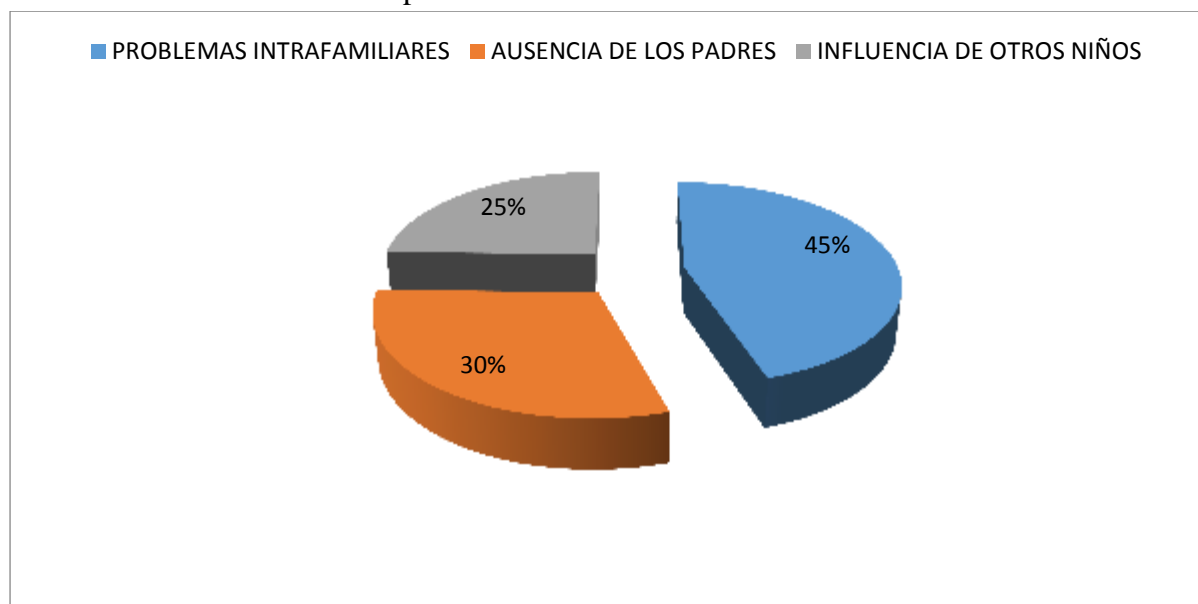
¿Qué factores considera usted que influyen en la indisciplina de su hijo/a?

Tabla 14 Factores de indisciplina

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
PROBLEMAS INTRAFAMILIARES	33	45
AUSENCIA DE LOS PADRES	22	30
INFLUENCIA DE OTROS NIÑOS	18	25
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 13 Factores de indisciplina



Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Menos de la mitad de los padres de familia determinan que los factores que influyen en la indisciplina de sus hijos es por problemas familiares, otros consideran que es por la ausencia de los padres y por la influencia de otros niños. De esta manera se debe procurar que los niños no estén presentes en las discusiones familiares.

Pregunta N° 4

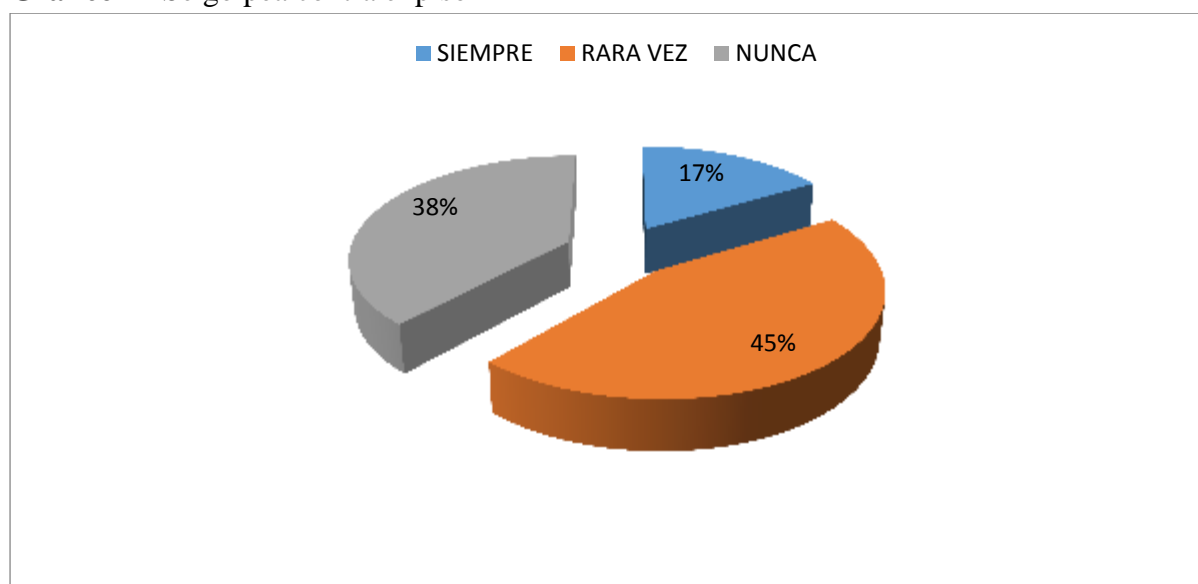
¿Cuándo su hijo/a esta molesto se golpea contra el piso?

Tabla 15 Se golpea contra el piso

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	12	17
RARA VEZ	33	45
NUNCA	28	38
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 14 Se golpea contra el piso



Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Menos de la mitad de los padres de familia manifiestan que cuando sus hijos se enojan rara vez se golpean en el suelo, una minoría del porcentaje sostiene que nunca realizan esta acción y pocos que siempre reaccionan de esta manera sus niños. Lo que se establece que los padres de familia de alguna manera han sabido controlar este comportamiento de sus hijos.

Pregunta N° 5

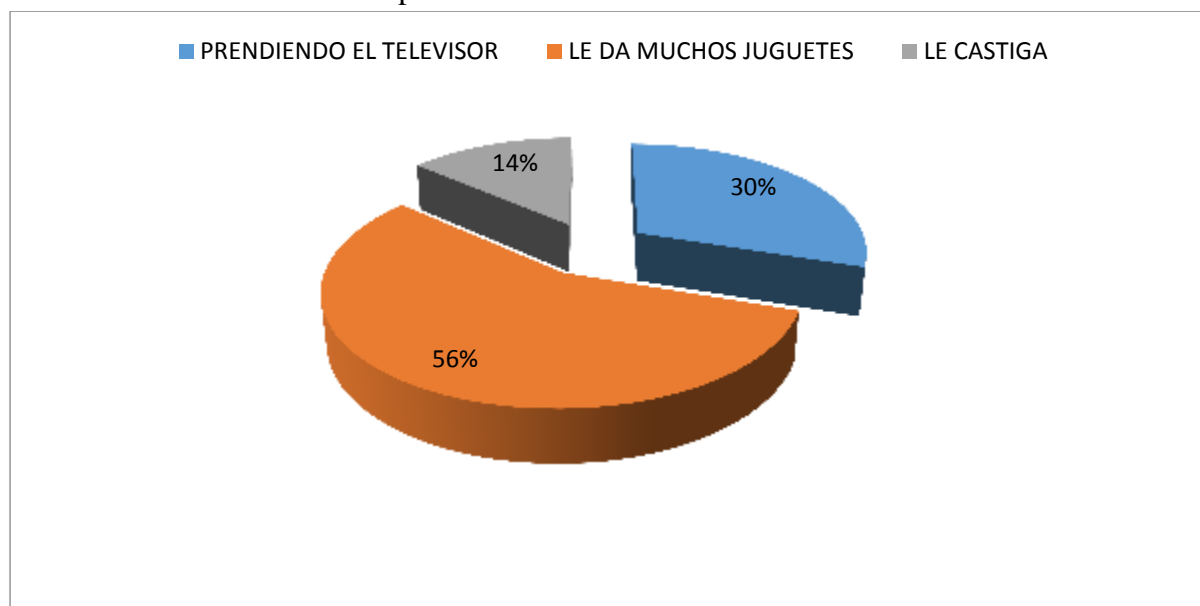
¿Cómo controla la disciplina de su hijo/a?

Tabla 16 Control de la disciplina

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
PRENDIENDO EL TELEVISOR	22	30
LE DA MUCHOS JUGUETES	41	56
LE CASTIGA	10	14
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 15 Control de la disciplina



Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los padres de familia manifiestan que para controlar la disciplina de sus hijos optan por darle muchos juguetes para calmarlo, otro porcentaje sostiene que sus hijos se controlan prendiendo el televisor y muy pocos toman la decisión de castigarlos.

Pregunta N° 6

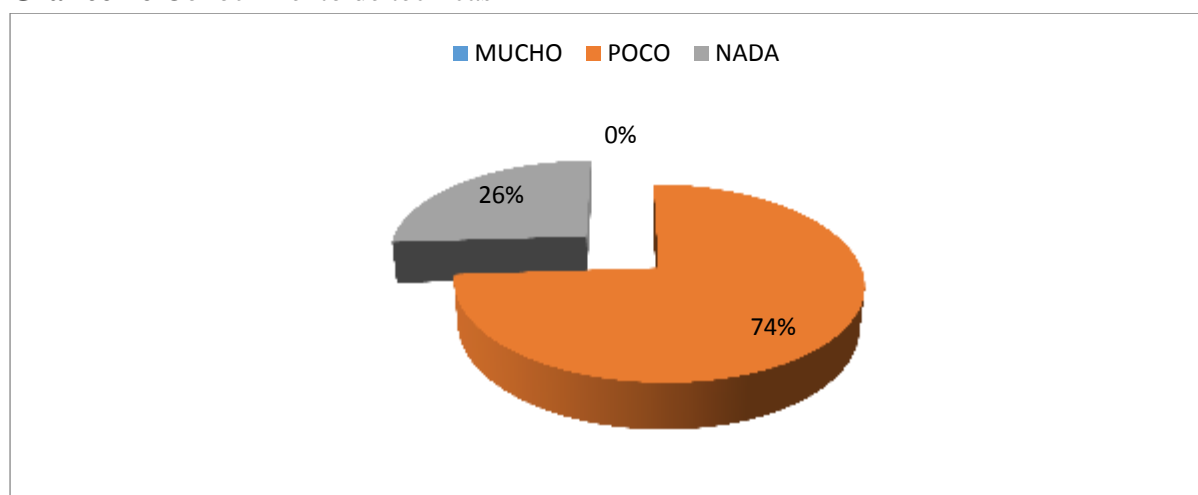
¿Conoce usted de técnicas para el control de la disciplina de su hijo/a?

Tabla 17 Conocimiento de técnicas

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
MUCHO	0	0,00
POCO	54	74
NADA	19	26
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 16 Conocimiento de técnicas



Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los padres de familia indican que tienen poco conocimiento de las técnicas para el control de la disciplina de sus hijos, por lo que aplican lo que ellos consideran pertinente en ese momento, otra parte de los encuestados manifiestan que no conocen nada de técnicas para el control de la disciplina. Lo que demuestra que se debe socializar estas herramientas de forma oportuna para que los padres de familia sepan cómo reaccionar ante actos de indisciplina de sus hijos.

Pregunta N° 7

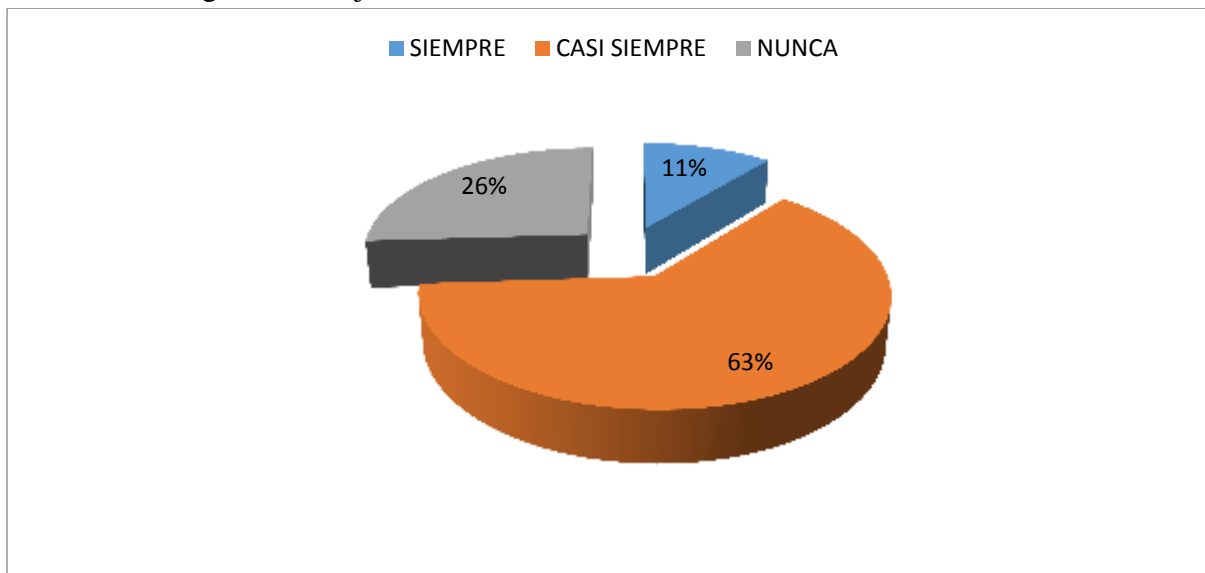
¿Juega con su hijo/a manteniendo el orden y la disciplina?

Tabla 18 Juega con su hijo

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	11
CASI SIEMPRE	46	63
NUNCA	19	26
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 17 Juega con su hijo



Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los padres de familia afirman que rara vez juegan con sus hijos manteniendo el orden y la disciplina porque no disponen del tiempo suficiente debido a las diferentes actividades que realizan por su trabajo, otros sostienen nunca juegan con sus niños y pocos que siempre sacan tiempo para compartir esta actividad con sus hijos.

Pregunta N° 8

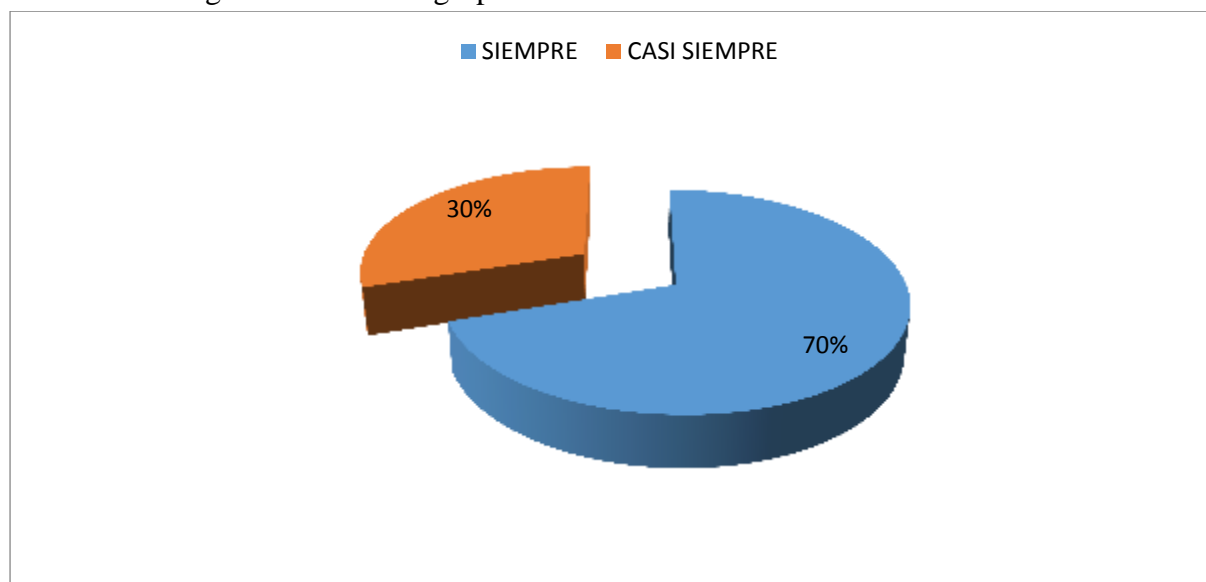
¿Cree usted que los juegos didácticos en grupo disciplinan a su hijo/a?

Tabla 19 Juegos didácticos en grupo

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	51	70
CASI SIEMPRE	22	30
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 18 Juegos didácticos en grupo



Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los padres de familia expresan que los juegos didácticos en grupo si ayudan a la mejora de la disciplina de sus hijos, porque entre niños tienen más confianza y es una buena influencia, otro grupo de encuestados considera que casi siempre este tipo de interacción disciplina a sus hijos.

Pregunta N° 9

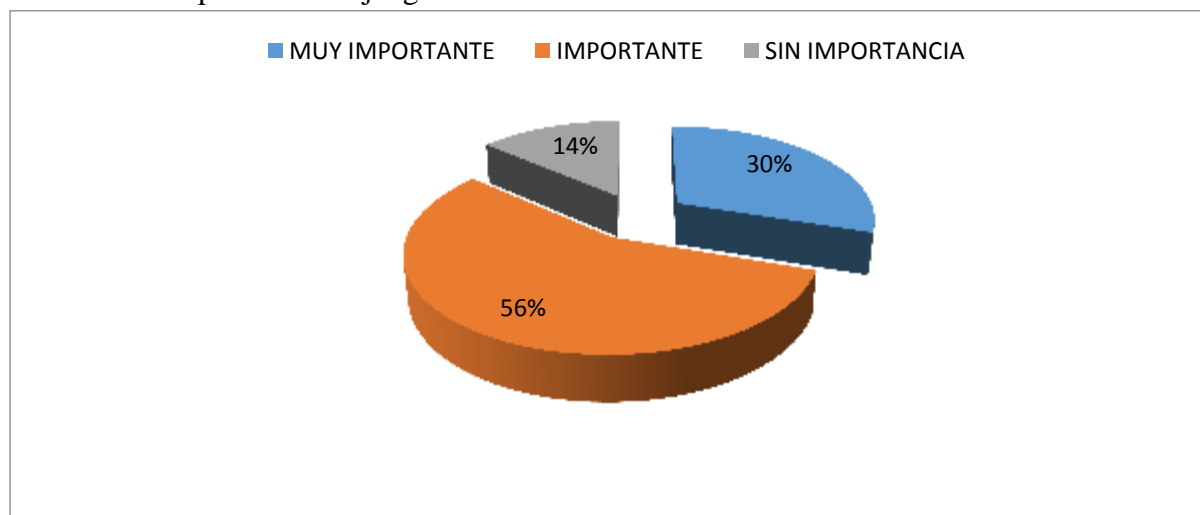
¿Considera importante realizar actividades con juegos recreativos en el lugar donde vive para mejorar la disciplina de su hijo/a?

Tabla 20 Importancia de juegos recreativos

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
MUY IMPORTANTE	22	30
IMPORTANTE	41	56
SIN IMPORTANCIA	10	14
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 19 Importancia de juegos recreativos



Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los padres de familia consideran que es importante que en el lugar donde viven se realicen juegos recreativos que ayuden a mejorar la disciplina de los niños, otro grupo de encuestados manifiestan que es muy importante y pocos afirman que no es importante.

Pregunta N° 10

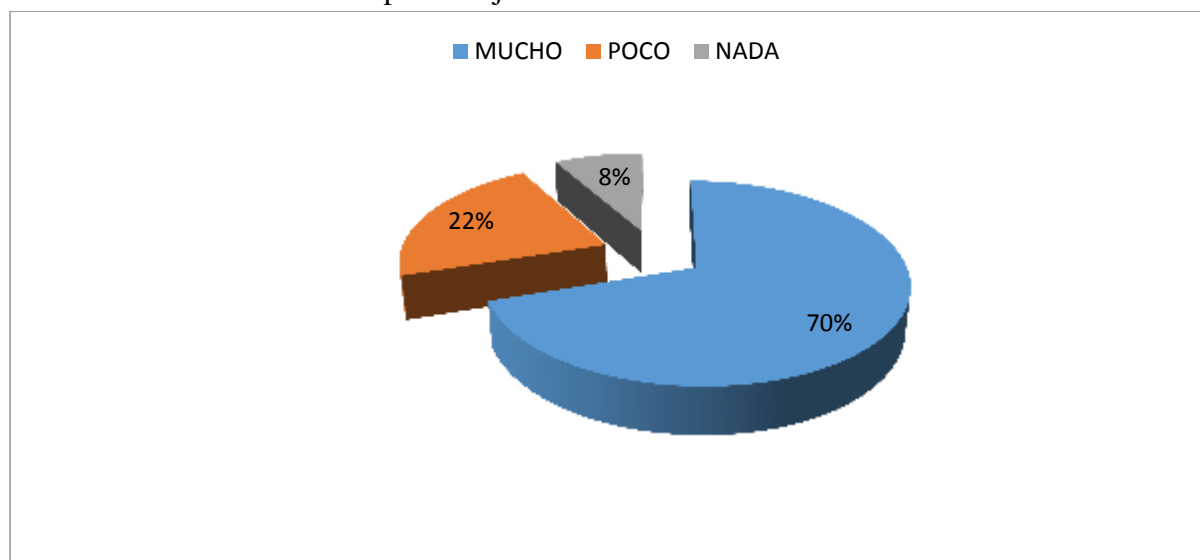
¿Piensa usted que la disciplina influye en el aprendizaje escolar de su hijo/a?

Tabla 21 Influencia en el aprendizaje

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
MUCHO	51	70
POCO	16	22
NADA	6	8
TOTAL	73	100

Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Gráfico 20 Influencia en el aprendizaje



Fuente: Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa "17 de Julio"

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los encuestados manifiestan que la disciplina tiene mucha influencia en el aprendizaje escolar de los niños de 3 a 4 años, porque aprenden a tener orden al momento de realizar sus actividades y se fortalece el respeto por parte de ellos hacia los docentes, compañeros y familiares.

4.3. Análisis de los resultados de la ficha de observación aplicada a los niños/as de 3 a 4 años de Unidad Educativa “17 de Julio”.

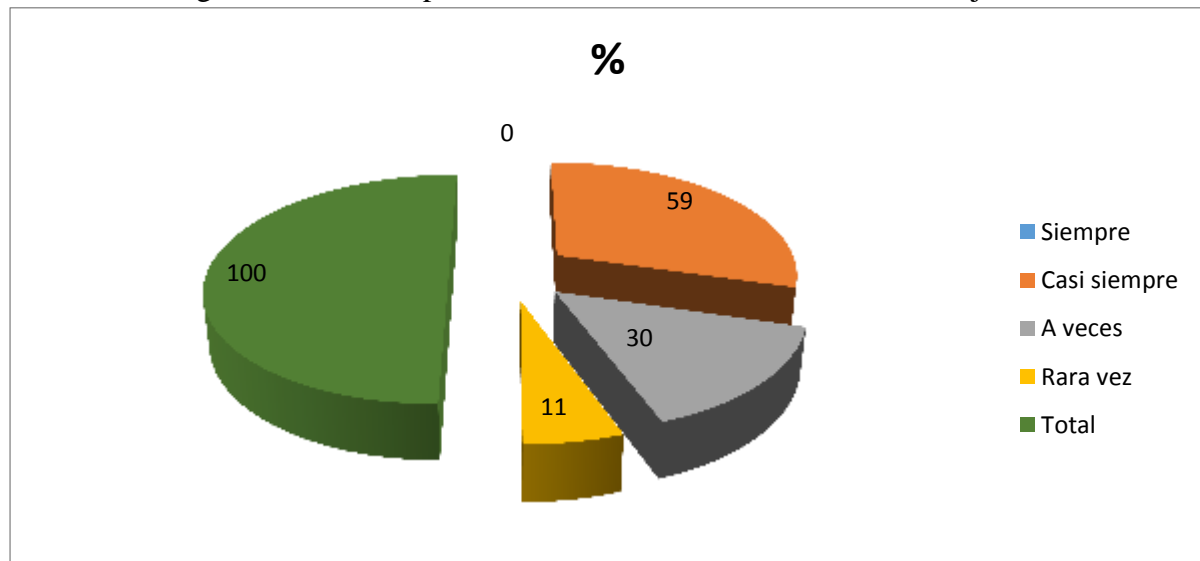
Observación N° 1

Tabla 22 Organiza el aula después de haber utilizado el material de trabajo

Respuestas	Frecuencias	%
Siempre	0	0
casi siempre	43	59
A veces	22	30
Rara vez	8	11
Total	73	100

Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Gráfico 21 Organiza el aula después de haber utilizado el material de trabajo



Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los niños observados, organizan el aula después de haber trabajado con material didáctico, la minoría a veces y no organizan. Los datos evidencian que los niños no organizan los materiales después de haber trabajado.

Observación N° 2

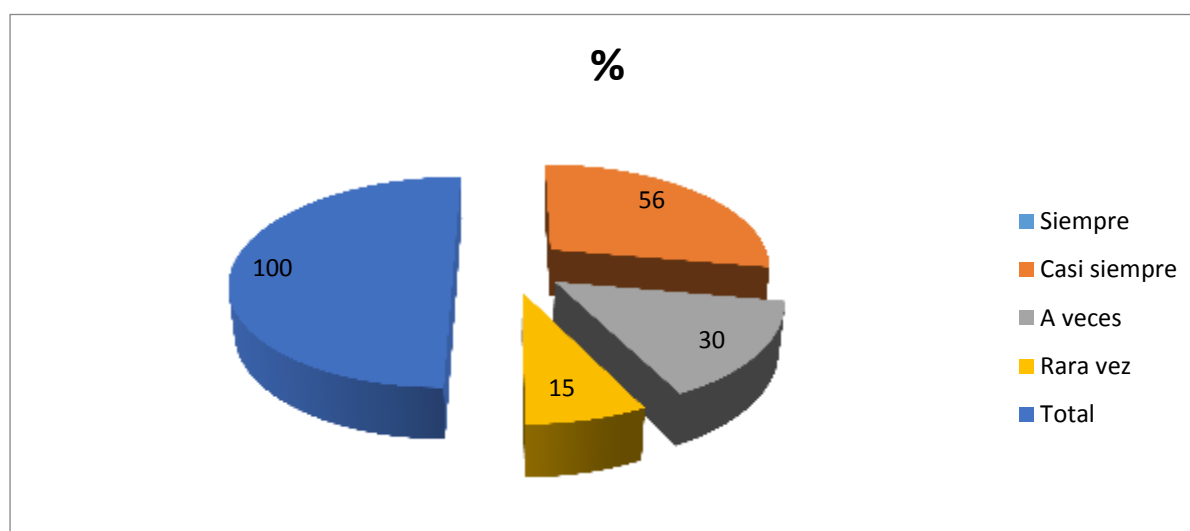
¿El niño/ña comparte sus juguetes con otros niños?

Tabla 23 Comparte sus juguetes

Respuestas	frecuencia	
siempre	0	0
casi siempre	41	56
A veces	22	30
Rara vez	10	15
Total	73	100

Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Gráfico 22 Comparte sus juguetes



Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los encuestados dicen que casi siempre comparten sus juguetes menos de la mitad dicen que a veces y muy pocos siempre. Los datos evidencian que los niños no prestan sus juguetes.

Observación N° 3

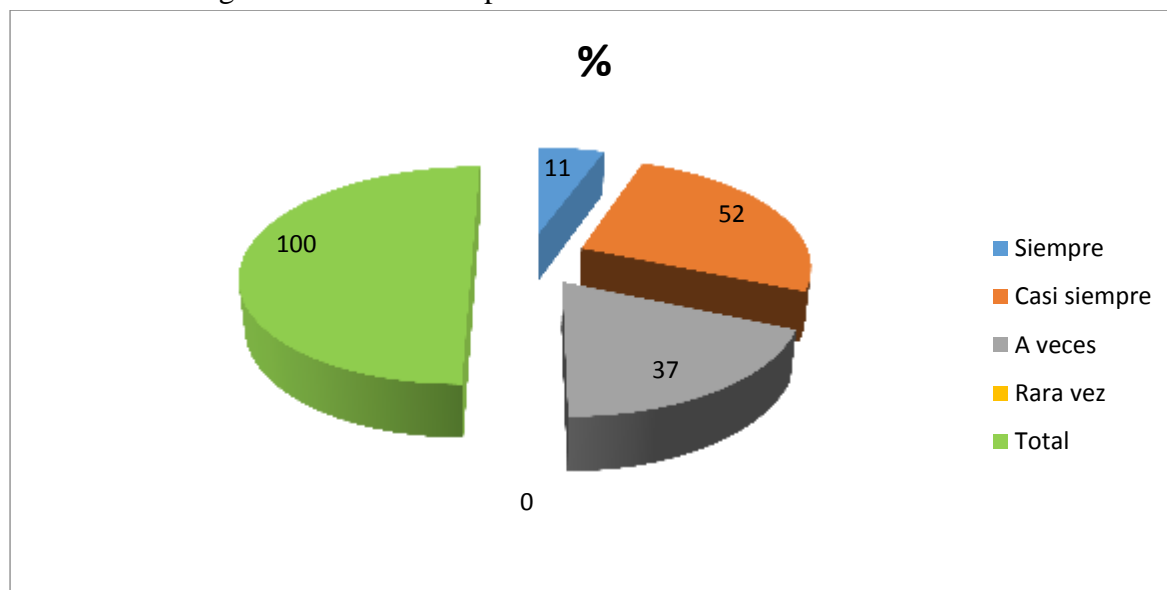
¿Les gusta golpearse mientras juegan y llamar la atención en el mal comportamiento?

Tabla 24 La agresividad en el comportamiento

Respuestas	frecuencia	%
siempre	8	11
casi siempre	38	52
A veces	27	37
Rara vez	0	0
Total	73	100

Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Gráfico 23 La agresividad en el comportamiento



Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Análisis cualitativo

La mitad de los encuestados casi siempre son mal comportados y agresivos, menos de la mitad y pocos son los disciplinados. Los datos evidencian que los niños agresivos son indisciplinados.

Observación N° 4

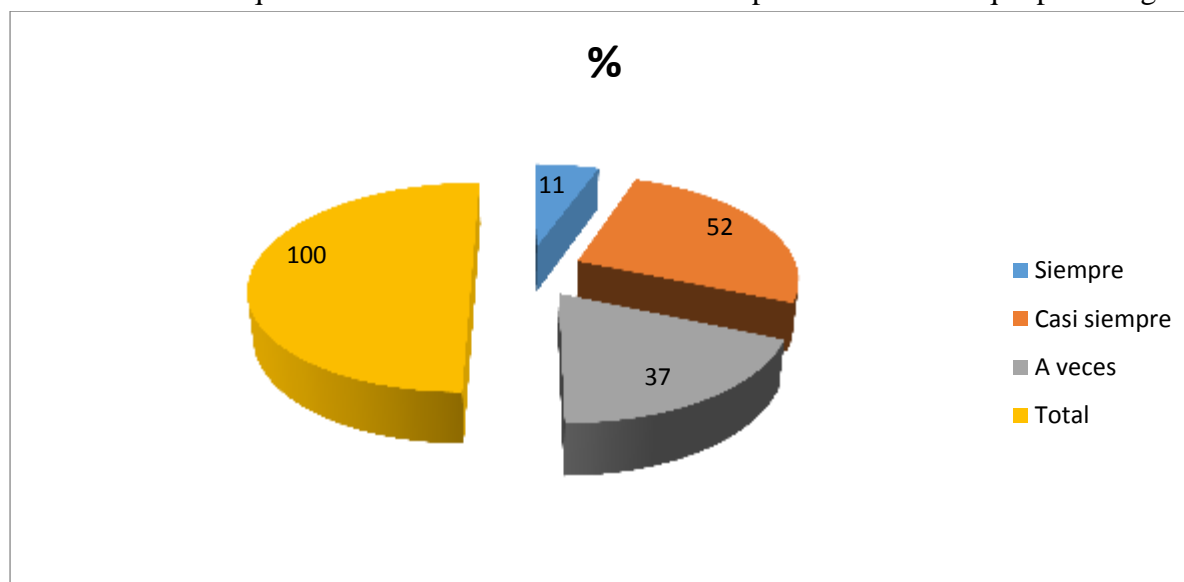
¿Son indisciplinados los niños que no saben escuchar?

Tabla 25 Niños que no obedecen cuando se les llama o pedimos de favor que pasen algo.

Respuestas	frecuencia	%
siempre	8	11
casi siempre	38	52
A veces	27	37
Total	73	100

Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Gráfico 24 Niños que no obedecen cuando se les llama o pedimos de favor que pasen algo



Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Análisis cualitativo

La mitad de los encuestados casi siempre responden al mandato o llamado que se les hace, menos de la mitad rara vez y pocos siempre acuden al llamado. Los datos evidencian que los niños indisciplinados no saben escuchar.

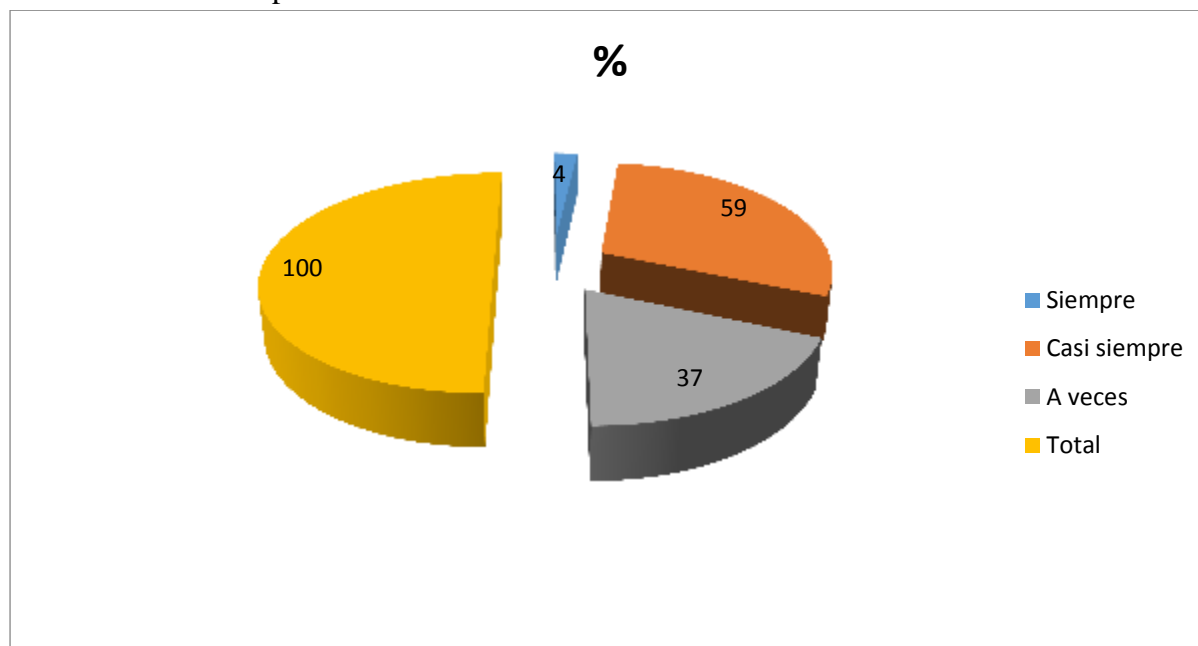
Observación N° 5

Tabla 26 Niños hiperactivos

Respuestas	Frecuencias	%
Siempre	3	4
Casi Siempre	43	59
A veces	27	37
Total	73	100

Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Gráfico 25 Niños hiperactivos



Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Análisis cualitativo

La mitad de los encuestados son niños hiperactivos y no respetan las normas del juego, menos de la mitad que no son hiperactivos y pocos son tranquilos. Los datos demuestran que los niños hiperactivos son indisciplinados.

Observación N° 6

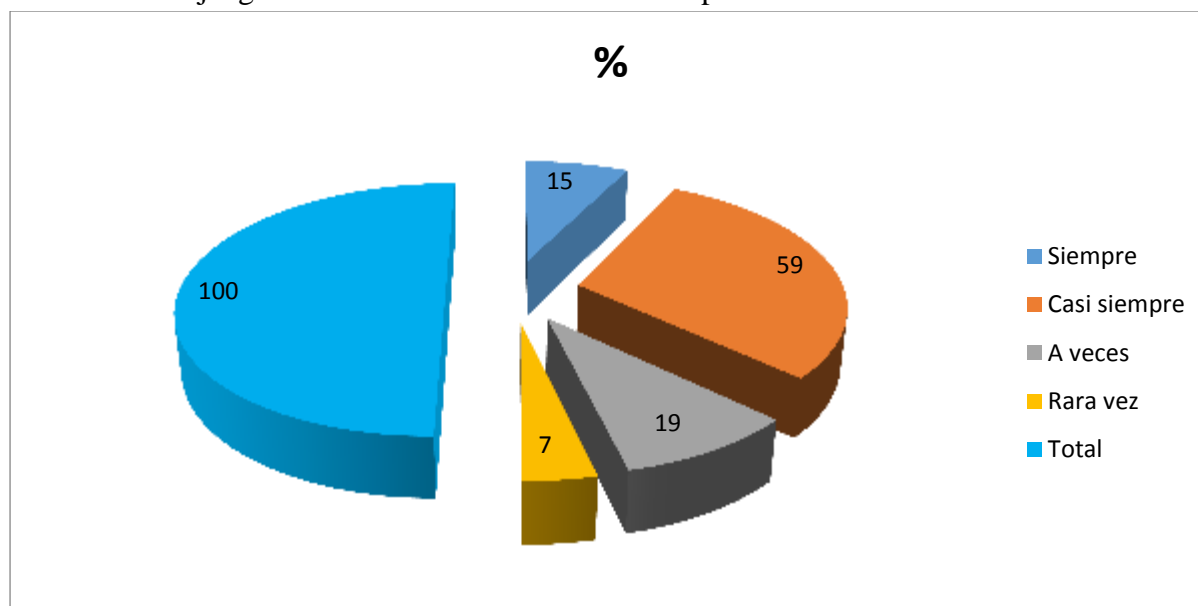
¿El juego didáctico controla la disciplina de los niños de 3 a 4 años?

Tabla 27 El juego didáctico en el control de la disciplina de los niños de 3 a 4 años

Respuestas	Frecuencias	%
siempre	11	15
casi siempre	43	59
A veces	14	19
rara vez	5	7
Total	73	100

Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Gráfico 26 El juego didáctico en el control de la disciplina



Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los niños casi siempre son controlados en la disciplina con los juegos didácticos y menos de la mitad a veces. Los datos evidencian que no se puede controlar la disciplina de los niños.

Observación N° 7

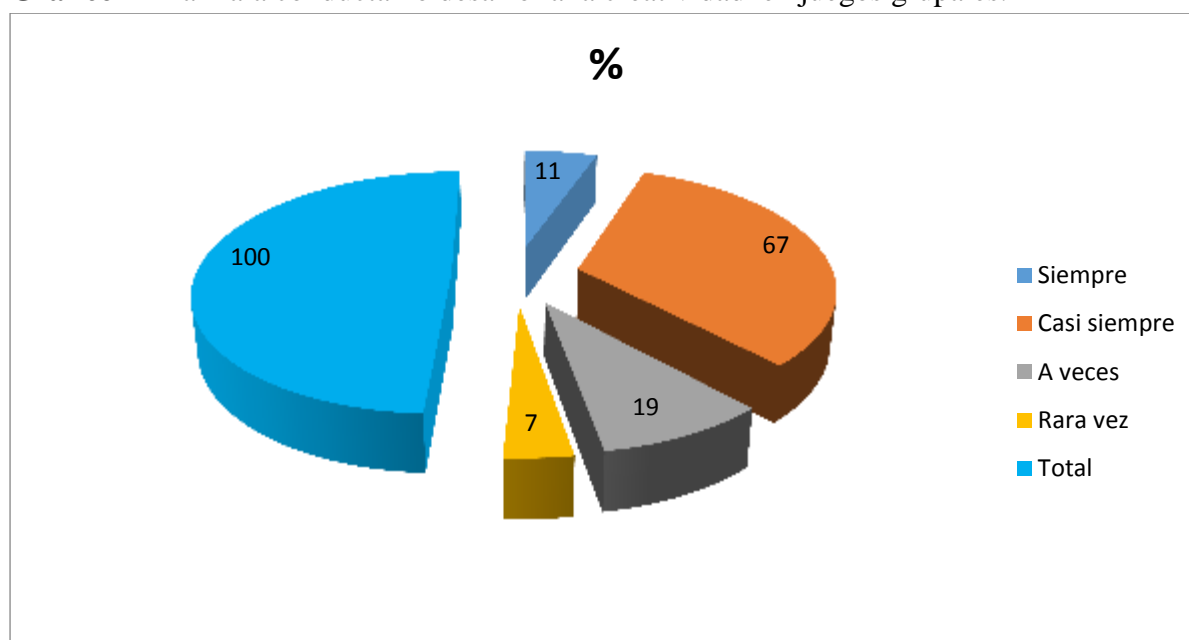
¿Niños de mala conducta no desarrollan la creatividad en juegos grupales?

Tabla 28 La mala conducta no desarrolla la creatividad en juegos grupales.

Respuestas	Frecuencias	%
siempre	8	11
casi siempre	49	67
A veces	14	19
rara vez	2	7
Total	73	100

Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Gráfico 27 La mala conducta no desarrolla la creatividad en juegos grupales.



Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Análisis cualitativo

La mayoría de los niños no desarrollan la creatividad, minoría desarrolla la creatividad en los juegos. Los datos evidencian que los niños indisciplinados no desarrollan la creatividad en los juegos grupales.

Observación N° 8

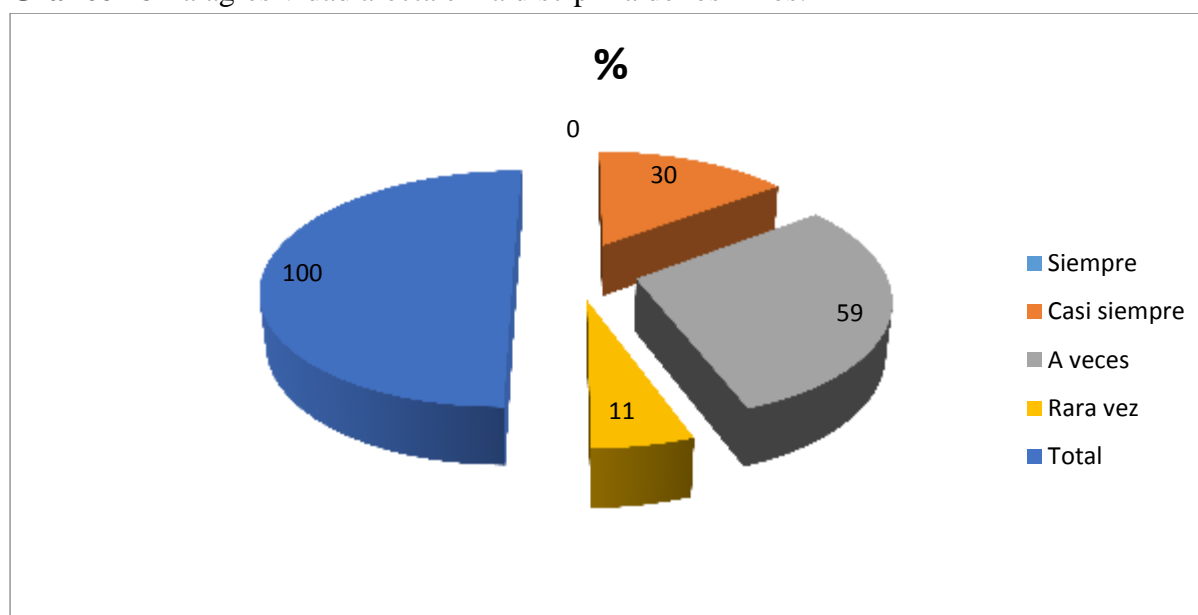
¿Es agresivo el niño cuando muerde a sus compañeros, ala los pelos?

Tabla 29 La agresividad afecta en la disciplina de los niños.

Respuestas	Frecuencias	%
Siempre	0	0
Casi siempre	22	30
A veces	43	59
Rara vez	8	11
Total	73	100

Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Gráfico 28 La agresividad afecta en la disciplina de los niños.



Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los niños son agresivos, menos de la mitad a veces y la minoría rara vez. Los datos evidencian que los niños que pegan, muerden al compañero son indisciplinados y agresivos.

Observación N° 9

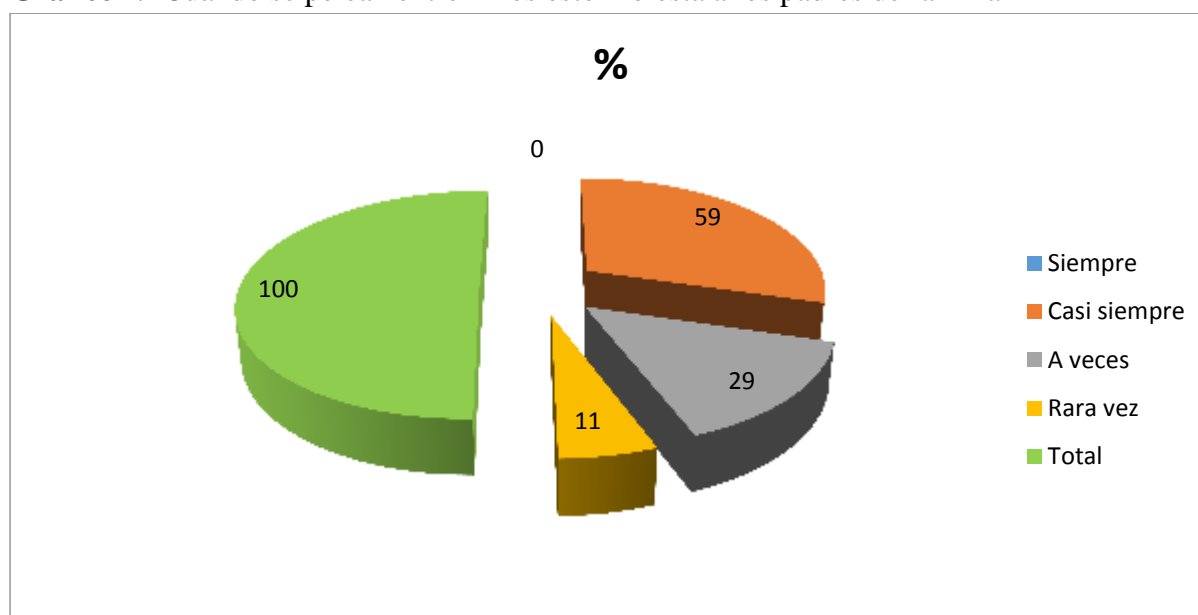
¿Los conflictos entre niños molestan a los padres de familia?

Tabla 30 Cuándo se pelean entre niños esto molesta a los padres de familia.

Respuestas	Frecuencias	%
Siempre	0	0
casi siempre	43	59
A veces	21	29
rara vez	9	11
Total	73	100

Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Gráfico 29 Cuándo se pelean entre niños esto molesta a los padres de familia



Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Análisis cualitativo:

Más de la mitad casi siempre molesta los conflictos entre niños a los padres de familia y a veces a menos de la mitad, a pocas raras veces. Los datos evidencian que los conflictos entre los niños también tienen que ver entre padres de familia.

Observación N° 10

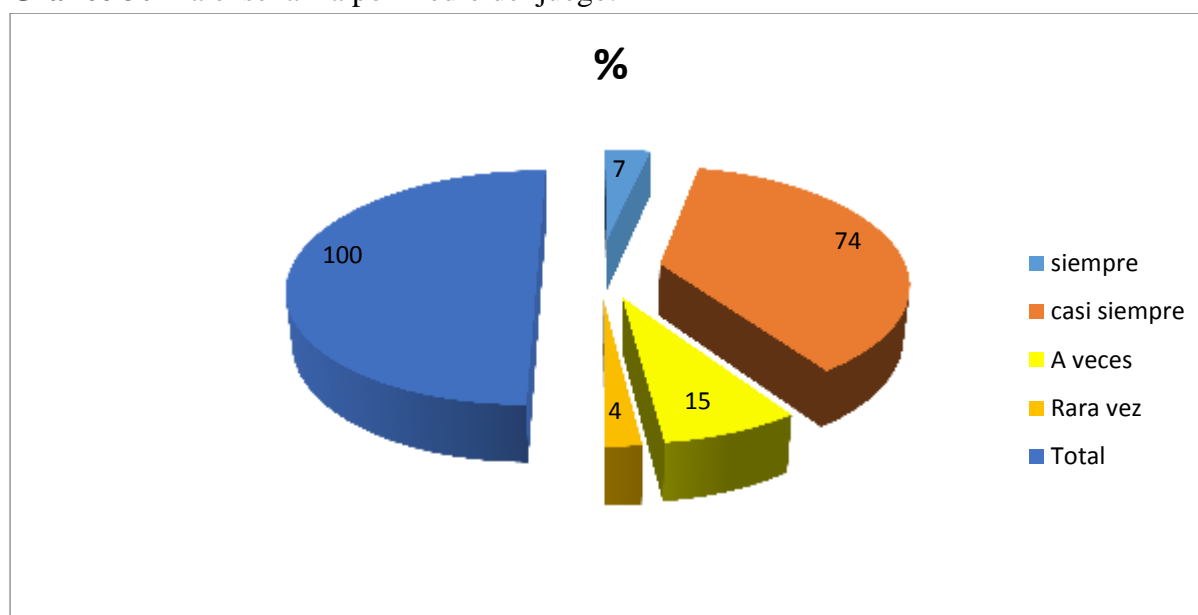
¿Les gustaría que su maestra siempre les enseñe por medio de juegos apropiados a la clase?

Tabla 31 La enseñanza por medio del juego

Respuestas	Frecuencias	%
siempre	5	7
casi siempre	54	74
A veces	11	15
rara vez	3	4
Total	73	100

Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Gráfico 30 La enseñanza por medio del juego.



Fuente: Observación aplicada a los niños Inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016

Análisis cualitativo

La mayoría casi siempre les gustaría que las enseñanzas sean por medio de juegos adecuados a la clase pedagógica de la planificación del día, pocos afirman que a veces, y rara vez una minoría, les gustaría que las clases sean por medio de juegos. Los datos evidencian que los juegos es un factor esencial para la enseñanza y por ende mejora la disciplina escolar.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

De las encuestas aplicadas a los docentes de educación inicial de los niños de 3 a 4 años de edad, de los paralelos A, B y C de la Unidad Educativa “17 de Julio”, se determina lo siguiente:

- Los docentes consideran que la disciplina escolar en este grupo de niños es regular, a la vez sostienen que la disciplina es casi siempre un factor clave para el desarrollo del proceso de enseñanza, existiendo otros factores que influyen en el proceso de aprendizaje.
- Todos los docentes que interactúan con los niños de 3 a 4 años sostienen que rara vez aplican técnicas para el control de la disciplina en el aula, debido principalmente a que no disponen de una guía didáctica que les permita un mejoramiento en la disciplina escolar.
- En relación a los juegos didácticos los docentes manifiestan que rara vez estos ayudan a mejorar la disciplina de los niños, el tipo de juego que aplican para esta finalidad es el juego del semáforo, juego de la silla, juego de reglas, juegos psicomotrices entre los más importantes. Al aplicar los juegos la reacción de los niños es de forma positiva en su mayoría, mientras que otros son indiferentes.
- De la encuesta aplicada a los padres de familia de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “17 de Julio” se determina que casi siempre los padres no se dedican tiempo suficiente al cuidado de sus hijos por motivos generalmente de trabajo.
- Referente a la existencia de problemas de disciplina de los niños en casa, sostienen que en ocasiones tienen sus hijos este comportamiento, otros manifiestan que es frecuente

este problema, debido a factores como problemas intrafamiliares, ausencia de los padres e influencia de otros niños.

- La forma que controlan la disciplina los padres de familia es dándoles muchos juguetes, prendiendo el televisor y el castigo, en vista de que tienen poco conocimiento de técnicas para controlar la disciplina de sus hijos.
- De la ficha de observación aplicada a los niños/as de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “17 de Julio”, se determina que más de la mitad de este grupo de niños casi siempre son agresivos y tienen un mal comportamiento.
- Respecto a la obediencia de los niños se establece que más de la mitad casi siempre no obedecen cuando el docente les solicita algún favor, por lo que se determina que no saben escuchar.

5.2. Recomendaciones

Una vez establecidas las conclusiones se plantea las siguientes recomendaciones:

- Los juegos didácticos son herramientas que deben formar parte en los procesos de enseñanza aprendizaje para la formación integral de los niños, ayudando a prevenir actos de indisciplina, conflictos entre compañeros, así como concientizar sus actitudes, cualidades, capacidades, para interactuar con sus compañeros y en el desarrollo de los procesos pedagógicos.
- La planificación de técnicas para el control de la disciplina que tienen que aplicar los docentes son las preventivas que tendrán como finalidad minimizar, prevenir, problemas de indisciplina, de actuación y comportamientos no adecuados de los niños. Será importante de las técnicas de apoyo para intervenir en manifestaciones de indisciplina que se presenten en el aula, para lo cual los docentes tendrán que aplicar mensajes claros y significativos, cuando sea pertinente se aplicará las técnicas correctivas con la finalidad de contribuir a reflexiones sobre la mala conducta de los niños.

- Definir estrategias de juegos didácticos para el fortalecimiento de la disciplina en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio”, sustentado en los ejes de desarrollo y aprendizaje: desarrollo personal y social, descubrimiento natural – cultural y expresión – comunicación.
- Desarrollar talleres teórico – prácticos para padres de familia, como un proceso de acompañamiento al desarrollo integral de los niños, una mayor vinculación especialmente en la disciplina enseñando a los niños a comportarse apropiadamente en la casa, con la familia, con sus compañeros del establecimiento educativo.
- Concientizar a los padres de familia sobre la responsabilidad de guiar a los niños en forma disciplinaria evitando tipos de castigo que deterioren la capacidad emocional y el autoestima, problemas de comportamiento inadecuados, por lo que será importante considerar la supervisión de las actividades que realiza el niño en la casa para fortalecer el desarrollo integral del niño.
- Socializar a los padres de familia las estrategias de juego propuestas para el mejoramiento de la disciplina de los niños de 3 a 4 años, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural.
- Los docentes deben aplicar los juegos didácticos planteados en la propuesta con la finalidad de mejorar la disciplina de los niños/as en las aulas, especialmente de los niños hiperactivos que son indisciplinados.
- Se debe desarrollar los juegos propuestos para mejorar el comportamiento de los niños/as de manera que se reduzca la agresividad y la mala conducta que tienen al momento de realizar las actividades en el aula.

5.3. Interrogantes de investigación

PREGUNTA N° 1

¿Cómo definen los docentes la realidad de la disciplina escolar de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “17 de Julio”?

De la información recopilada a través de la encuesta se establece que los docentes tienen la percepción que la disciplina escolar en este grupo de niños es regular, manifiestan que la disciplina es casi siempre un factor clave para el desarrollo del proceso de enseñanza.

PREGUNTA N° 2

¿Qué juegos utilizan los docentes para mejorar la disciplina de los niños/as de 3 a 4 años de los paralelos A, B y C de la Unidad Educativa “17 de Julio”?

De la información obtenida de las encuestas se determina que los docentes generalmente aplican los juegos de: semáforo, juego de la silla, juego de reglas, juegos psicomotrices entre los más importantes.

PREGUNTA N° 3

¿Es importante contextualizar el marco teórico mediante concepciones científicas técnicas de bibliografía especializada en el contexto del proyecto?

Con la información obtenida de la consulta de literatura actualizada básicamente respecto al juego y la disciplina, se estructuró el marco teórico, mediante conceptualizaciones y proposiciones que permiten mayor profundidad científica, técnica y alcance en el análisis, la comprensión, la explicación y la interpretación del objeto de estudio desde un plano teórico.

PREGUNTA N°4

¿Los docentes cuentan con una guía didáctica de juegos para el mejoramiento de la disciplina escolar?

Con la información obtenida se determina que los docentes no disponen de esta herramienta que consoliden la comunicación, la expresión, la exteriorización de sus pensamientos, emociones, interactuando con los demás niños en forma disciplinada.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la propuesta

“GUIA DIDÁCTICA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA DISCIPLINA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA “17 DE JULIO” EN EL AÑO 2016-2017”

6.2. Justificación

Cada vez es más importante la aplicación de la estrategia didáctica del juego en la educación inicial porque permite a los docentes trabajar las emociones y la autonomía como parte de la formación integral de los niños, específicamente en el tema de disciplina, ayuda a prevenir actos de indisciplina, desobediencia, conflictos entre compañeros, mejorando las actitudes, sus capacidades para un control equilibrado y aplicación de los valores de comportamiento intrínseco y entre compañeros.

El juego permite la capacidad de concentración, seguridad en sí mismo, motivación, la satisfacción por el propio progreso del razonamiento lógico, responsabilizarse de sus propias tareas fundamentales para el desarrollo de la disciplina interna (autodisciplina proactiva).

Los recursos didácticos del juego son metodologías que conducen a una adaptación emocional, social y motriz, lo que propiciará el desarrollo del pensamiento, la creatividad, las capacidades de transferir, discriminar la concreción y la generalización que los niños adquieren durante su aplicación, desarrollando habilidades y capacidades que posibiliten un mejor desempeño en su vida futura.

Los juegos didácticos al aire libre o también denominados recreativos son propicios para desarrollar condiciones favorables para el desarrollo integral, las cualidades éticas, morales

de la personalidad del niño, mediante la aplicación sistemática que a la vez fortalece la salud, su capacidad de trabajo físico e intelectual, su tenacidad, voluntad y disciplina para alcanzar metas propuestas y superar las dificultades.

6.3. Fundamentaciones

6.3.1. Educativa

La estrategia de juegos didácticos se fundamenta en el enfoque de la estructura curricular de educación inicial permitiendo que los docentes apliquen esta estrategia metodológica interactiva y recreativa de acuerdo a la edad, respondiendo a sus necesidades, sentimientos, deseos y expectativas, estilos de aprender, contexto cultural, nivel de desarrollo del niño.

Las estrategias de juego son un aporte para la disciplina, sustentado en los aspectos que se interrelacionan; cognitivo, psicomotriz, afectivo, propiciando oportunidades de aprendizaje mediante ambientes ricos y diversos que son las características relevantes de los juegos.

6.3.2. Social

Las estrategias del juego – disciplina, propician el efectivo desarrollo, aprendizajes de los niños (0 a 5 años), a través de procesos educativos que potencializan sus aspectos cognitivos, habilidades, destrezas, construyendo una imagen positiva de sí mismo, auto valorarse como parte de su cultura participando e interactuando con otros niños de diferentes culturas, aprendiendo en su lengua materna a comunicarse de manera positiva, dinámica, en el contexto del Buen Vivir.

Los juegos didácticos crean condiciones de bienestar de actitudes de alegría, relajamiento, propiciando ritmos de aprendizaje en este caso específico de la disciplina apoyando significativamente al proceso educativo de los niños de acuerdo a las características de los

ejes de desarrollo y aprendizaje; desarrollo personal y social, descubrimiento natural – cultural, expresión – comunicación.

6.3.3. Psicológica

Los juegos didácticos consolidan los procesos de comunicación, expresión de los niños como herramienta de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, emociones, relacionándose e interactuando con los demás niños, lo que promueve su autonomía, autoestima, vínculos afectivos, valores y actitudes para una convivencia armónica, de vinculación emocional – social, en el centro educativo con las personas encargadas de su atención con la familia, configurando su personalidad entre los ámbitos más importantes.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo general

Elaborar una guía de juegos didácticos que viabilicen, fortalezcan la disciplina de los niños de 3 a 4 años de edad de educación inicial de la Unidad Educativa “17 de Julio” en el año 2016 - 2017.

6.4.2. Objetivos específicos

Definir los componentes de los juegos didácticos: Objetivo específico, actividades, recursos y criterios de evaluación para los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “17 de Julio”.

Desarrollar juegos didácticos para propiciar condiciones favorables óptimas de disciplina a través de los juegos didácticos en los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “17 de Julio”.

Socializar las estrategias de juegos didácticos con los docentes y padres de familia de los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “17 de Julio” y que se aplique la guía, para mejorar la disciplina.

6.5. Ubicación sectorial y física

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Ciudad: Ibarra



Institución Educativa: Unidad educativa “17 de Julio”

Dirección: Calle Machala 5-70 y Puyo

Beneficiarios: Docentes de educación inicial de los paralelos A, B, y C, los niños y niñas de 3 a 4 años que están cursando este ciclo académico y los padres de familia de este grupo de niños de la Unidad Educativa “17 de Julio”.

6.6. Desarrollo de la propuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**“GUIA DIDÁCTICA DE TÉCNICAS LÚDICA PARA
MEJORAR LA DISCIPLINA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4
AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UNIDAD
EDUCATIVA “17 DE JULIO” EN EL AÑO 2016-2017”**

AUTORA:

Lara Qiñaluiza Blanca María.

Consideraciones generales del juego en la disciplina.

Los juegos didácticos aportaran a la disciplina de los niños mediante la participación activa con sus características lúdicas que motivara los aprendizajes significativos durante el desarrollo de los procesos pedagógicos, promoviendo el enfoque interactivo, la creatividad a la hora de tomar las decisiones, la flexibilidad, para compartir los conocimientos docentes – niño. Los juegos son herramientas metodológicas activas, didácticas del aprendizaje de conocimientos nuevos y un medio de desarrollo de estrategias cognitivas para resolución de problemas en forma independiente, autónoma y colectiva. La estrategia del juego está compuesta por unidades didácticas que fortalecen los procesos de enseñanza, aprendizaje, la organización interna de las actividades, la comunicación y una relación directa entre el docente y el objeto de la enseñanza que en este caso es la disciplina y su interrelación con otras actividades de este nivel educativo.

Orientaciones metodológicas

Las orientaciones metodológicas como elemento mediador que debe aplicar el docente para que los niños sean capaces de empoderarse, comprender los mismos son los siguientes:

- Incluir entre cada repetición de juegos ejercicios de repetición, combinadas con posturas adecuadas.
- Garantizar la variedad y armonía de los juegos seleccionados para cada clase.
- Considerar el nivel de conocimiento de los niños, la edad, sus intereses y necesidades en el contexto a la hora de planificar los juegos, estos se podrán realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones que los alumnos tendrán que afrontar en su actividad diaria.
- Mientras los niños juegan se tendrá cuidado en no crear ambientes de desánimo al comprobar los errores sobre todo cuando realicen ejercicios, por lo que será importante

recordarles que es un juego y que se aprende de los errores, con esta finalidad se deberá considerar aspectos como: el espacio para una buena comunicación, la iluminación, ventilación, mobiliario y el entorno donde se desarrollará el juego.

- Determinar el nivel de razonamiento después de trabajar experiencias suficientes para una elaboración mental e integrar los conceptos generales y principios para que los niños tengan un razonamiento lógico de las cosas.
- Generar niveles de aplicación de situaciones nuevas o a circunstancias de la vida real, explicar las relaciones de las actividades del juego sustentándose en principios y conceptos.

Aspectos a considerar por el docente

- Preparar y planificar las fases del juego
- Animar, motivar a los niños para que participen activamente en los juegos, poniendo énfasis en los niños con estado de ánimo bajo.
- Considerar las medidas de seguridad que deben tener en los juegos: espacios seguros, objetos, materiales, herramientas idóneas para su edad de acuerdo a las normativas técnicas vigentes.
- Mantener la regularidad de atención constante en el juego – actividades para que los niños se sientan respaldados.
- Ser creativo inventando sus propios juegos y actividades, canciones, bailes, animando a los niños a imitarle.
- Escuchar con atención a los niños ayudándoles a encontrar las palabras correctas, idóneas con las que expresen sus sentimientos.

Método de evaluación

El método de evaluación utilizado es la lista de cotejo individual y grupal, como instrumento de evaluación de los juegos didácticos de disciplina para registrar la presencia o ausencia de actitudes, destrezas, valores en relación a los tres ejes de desarrollo y aprendizaje, aspectos más relevantes observados en el desarrollo de los juegos por los niños en forma individual y grupal.

Este proceso de evaluación se aplicará durante las actividades del juego con características continuas y permanentes, de manera que se obtenga información de los avances, logros, desempeño, actitudes de desarrollo y aprendizaje de los niños, así como detectar cualquier tipo de dificultad que pueden presentar los niños y definir acciones correctivas, re orientadoras, educativas.


ÍNDICE DE ESTRATEGIAS

TÉCNICA DE JUEGO N° 1 “ Libro de cartón”	94
TÉCNICA DE JUEGO N° 2 Apilar y clasificar	95
TÉCNICA DE JUEGO N° 3 “ Juego de la silla “	96
TÉCNICA DE JUEGO N° 4 “Tranquilo y sin moverse”	97
TÉCNICA DE JUEGO N° 5 Cada cual a su tarea	98
TÉCNICA DE JUEGO N° 6 Juego de errores	99
TÉCNICA DE JUEGO N° 7 Jugando con la pelota	100
TÉCNICA DE JUEGO N° 8 Salta y llega	101
TÉCNICA DE JUEGO N° 9 Mini baloncesto	102
TÉCNICA DE JUEGO N° 10 Juego a las estatuas	103
TÉCNICA DE JUEGO N° 11 “Caja del tesoro oculto “	104
TÉCNICA DE JUEGO N° 12 “Pasta para moldear”	105
TÉCNICA DE JUEGO N° 13 Semáforo de cartón.....	106
TÉCNICA DE JUEGO N° 14 “ Variantes manipulativos “	107
TÉCNICA DE JUEGO N° 15 “Atrapa mi globo”	108
TÉCNICA DE JUEGO N° 16 “Instrumentos musicales”	109
TÉCNICA DE JUEGO N° 17 “Respetar el turno”	110
TÉCNICA DE JUEGO N° 18 Pelotas saltarinas	111
TÉCNICA DE JUEGO N° 19 “Juego de parejas“	112
TÉCNICA DE JUEGO N° 20 “ Imitaciones de lo observado“	113
TÉCNICA DE JUEGO N° 21 “Armar torres“	114
TÉCNICA DE JUEGO N° 22 “Ordenar mi salón”	115
TÉCNICA DE JUEGO N° 23 “Conductas positivas”	116
TÉCNICA DE JUEGO N° 24 “Amo a papá”	117
TÉCNICA DE JUEGO N° 25 “Mi Familia y yo”	118
TÉCNICA DE JUEGO N° 26 “Los Abuelos”	119
TÉCNICA DE JUEGO N° 27 “ Diversión con los padres”	120
TÉCNICA DE JUEGO N° 28 “Me ama mi mamá”	121
TÉCNICA DE JUEGO N° 29 “ Mi Hermanito”	122
TÉCNICA DE JUEGO N° 30 “El árbol genealógico”	123

TÉCNICA DE JUEGO N° 1 “ Libro de cartón”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
Objetivo Específico:	Pensar y razonar aplicando los conocimientos y la imaginación del mundo que lo rodea por medio de imágenes.				

METODOLOGÍA

INICIO	Contar una breve historia de comportamiento en la mesa.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Solicitar a los niños que se sienten en grupos y colocar los libros de cartón delante de los niños y niñas • Preguntar a los niños que es lo que ven y que encuentran en las imágenes que aparecen en los libros. • Pedir a los niños que cuenten una historia sobre las imágenes o que expresen lo que piensan de ellas. • Pedir a los niños que busquen objetos de su entorno que se asemejen a los que aparecen en las imágenes del libro y que les nombren.
CIERRE	Conversar sobre lo observado en el libro.
Recursos:	<p>Libro de cartón de imágenes</p>  <p>https://www.amazon.es/dp/849825050</p>

Evaluación

No.	Nombres	Reconoce las imágenes		Caracteriza los objetos – imágenes		Relaciona objetos del entorno con los del libro	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							

TÉCNICA DE JUEGO N° 2 Apilar y clasificar

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico: Reconocer las formas, tamaños de figuras y contar del 1 al 10.

METODOLOGÍA

INICIO Video de las 4 primeras figuras geométricas.

DESARROLLO

- Animar a los niños a que clasifiquen los artículos según prefieran de manera creativa
- Emplear estos artículos para apilar y clasificar; pida a los niños que ordenen los objetos por color, tamaño y forma.
- Seleccionar los objetos del mismo tamaño
- Clasificar los objetos con la misma forma
- Formar una fila de los artículos de los más grandes a los más pequeños
- Formar una fila del mismo color
- Preguntar a los niños ¿Cuántos artículos existe en cada grupo?, ¿Cuál es el grupo más grande?, ¿Cuál es el grupo más pequeño?

CIERRE Reconocer las figuras por su color y forma

Recursos:

Figuras de diferentes formas y tamaños



<https://www.google.com.e>

Evaluación

No.	Destreza	Siempre	Casi siempre	Nunca
1	Clasifica los artículos			
2	Establece acciones de apilamiento			
3	Ordena de acuerdo a las características de los objetos			
4	Distingue los objetos por su tamaño, color y forma			
5	Establece relaciones para contar del 1 al 10			

TÉCNICA DE JUEGO N° 3 “ Juego de la silla “

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos
		ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico: Lograr que los niños aprendan a seguir las reglas del juego de la silla y las apliquen.

METODOLOGÍA

INICIO Canción “vamos a ver cómo está la mañana”

DESARROLLO

- Ubicar el número de sillas, menos una que el total de los niños que participan en el juego
- Poner música para que los niños empiecen a bailar alrededor de las sillas
- Parar la música para que los niños se sienten en las sillas, y un niño debe quedarse de pie porque esta menos una silla, por lo tanto queda fuera del juego
- Quitar otra silla para empezar la siguiente ronda de música, de manera que siempre exista una silla menos en el grupo.
- Premiar al niño que gane el juego y a los que sigan las reglas del mismo.

CIERRE Aplausos

Recursos: Sillas y grabadora musical



<https://es.wikipedia.org/wiki/>

Evaluación

No.	Indicadores de logro	Siempre	Casi siempre
1	Participa activamente en el juego		
2	Considera las ordenes que da el profesor		
3	Respeto las decisiones del juego		
4	Baila con ritmo y alegría		

TÉCNICA DE JUEGO N° 4 “Tranquilo y sin moverse”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos
		ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico:	Mejorar el equilibrio estático, controla el movimiento de sus manos y piernas.
-----------------------------	--

METODOLOGÍA

INICIO	Observar el video Estatua xuxa
---------------	--------------------------------

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupar a los niños en círculos • Explicar la manera del juego que consiste en bailar al ritmo de la música • Pedir a los niños que se queden quietos sin moverse hasta que el docente solicite que sigan bailando • Pierden los niños que no se mantienen tranquilos sin moverse y ganan los niños que se mantienen el tiempo acordado tranquilo sin moverse.
-------------------	---

CIERRE	Comentar sobre el video observado al inicio.
---------------	--

Recursos:	<p>Grabadora musical, video</p>  <p>https://www.google.com</p>
------------------	--

Evaluación

No.	Destreza	Logrado	Medianamente logrado	Exactamente logrado
1	Ejecuta las actividades en forma coordinada			
2	Tiene habilidad de equilibrio			
3	Realiza los movimientos en forma coordinada			
4	Actúa independientemente siguiendo las consignas dadas por el docente			

TÉCNICA DE JUEGO N° 5 Cada cual a su tarea

EJE DE APR ENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos
		ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico:	Fortalecer su creatividad expresada por las tareas que observan que los padres de familia realizan en casa.
---------------------------------	---

METODOLOGÍA

INICIO	Video, los oficios
---------------	--------------------

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar las tareas que se realizan en casa el padre o la madre. • Enumerar las tareas como: lavar la vajilla, lavar la ropa, cocinar, limpiar los muebles, regar el jardín, realizar compras. • Selecciona a un niño del grupo para que describa una tarea; si lo hace bien le premiara con aplausos, si lo hace mal el docente realiza la tarea para que los niños aprendan y recuerden.
-------------------	--

CIERRE	Conversar sobre los oficios del hogar
---------------	---------------------------------------


Recursos:	<p>Láminas de tareas de la casa VIDEO sobre los oficios Canción</p> <p>https://www.google.com</p> 
------------------	--

Evaluación				
No.	Destreza	A veces	Siempre	Casi siempre
1	Identifica las tareas de los padres de familia			
2	Describe las tareas que realizan los padres de familia (papá – mamá)			
3	Coordina las nociones y relaciones			

TÉCNICA DE JUEGO N° 6 Juego de errores

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
Objetivo Específico:	Desarrollar habilidades de reconocer objetos expandiendo su capacidad de pensar en forma lógica.				

METODOLOGÍA

INICIO	Video reconocimiento de objetos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar un conjunto de objetos; (pelota, carro, llavero, manzana, tren, avión, otros) • Dejar un tiempo prudencial para que los niños reconozcan los objetos y puedan nombrarlos • ¿Preguntar a los niños que objeto es?, si responde bien premia con aplausos, sino premia con pocos aplausos creando un clima favorable de autoestima y concentración.
CIERRE	Manipular algunos objetos
Recursos:	Lamina de objetos  https://www.google.com

Evaluación

No.	Destreza	Logrado	Medianamente logrado	Exactamente logrado
1	Distingue en forma racional los objetos que muestra el docente			
2	Escucha con atención los que pide el docente			
3	Asume los errores con responsabilidad			
4	Se expresa con claridad y fluidez			

TÉCNICA DE JUEGO N° 7 Jugando con la pelota

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
Objetivo Específico:	Mejorar el equilibrio dinámico, movimiento de su cuerpo.				

METODOLOGÍA

INICIO	Canción “moviendo mi cuerpito”				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los niños para distribuir las pelotas en el suelo del área que corren evitando toparse con ellos. • Dar la señal para que los niños corran por el corredor tratando de no topar las pelotas • En el momento en que el niño topa la pelota queda fuera del juego • Dar nuevamente la señal para que los niños corran sin topar las pelotas <p>Anunciar a los niños que llegaron a la meta sin haber topado las pelotas</p>				
CIERRE	Ejercicios de relajamiento con brazos y piernas				
Recursos:	Pelotas de viento				



<https://www.google.com>


Evaluación

No.	Destreza	Si	No	A veces
1	Asume las reglas del juego			
2	Realiza las acciones de caminar, correr en forma coordinada			
3	Mantiene el equilibrio controlando de no tropezar con las pelotas que están en el piso			
4	Establece medidas de seguridad para no tropezar y caer			

TÉCNICA DE JUEGO N° 8 Salta y llega

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
Objetivo Específico:	Mejorar el equilibrio dinámico y la capacidad de contar números, comprender lo que suma y resta.				

METODOLOGÍA

INICIO	Canción “chuchuquea chuchugua gua” y observar el mismo video
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Alinear a los niños en una línea recta • Señalar la meta del recorrido • Dar la señal a los niños para que salten 1, 2 o más saltos • Los niños que se caen tienen que volver desde cero es decir desde la línea inicial • El niño que se equivoca en el salto vuela a empezar de nuevo (línea de inicio) • Motivar a los niños a respetar la orden del docente para empezar a saltar
CIERRE	Aliñarse uno tras otro en orden de estatura
Recursos:	<p>Tiza para trazar la línea</p>  <p style="text-align: right;">https://www.google.com</p>


Evaluación

No.	Destreza	No lo consigue	En proceso de dominio	Domina el juego
1	Busca relación con los otros niños			
2	Disfruta del salto con alegría			
3	Escucha los mensajes del juego del docente			
4	Asume el compromiso del juego			
5	Participa con satisfacción del juego			

TÉCNICA DE JUEGO N° 9 Mini baloncesto

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
Objetivo Específico:	Comprender las distancias, habilidades motoras de manipular la pelota.				


METODOLOGÍA

INICIO	Adivinanza “Cual es el éxito del triunfador”
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Formar dos grupos de niños • Colocar un mini aro para que los niños inserten la bola en el mismo • Indicar la forma como tienen que lanzar la bola al mini aro • Dispone la ubicación de los niños en forma circular en dirección del mini aro • Nombra al niño para que se ubique en posición de lanzamiento de bola al aro • El niño lanza la bola al aro, a la voz del docente, si acierta de la un fuerte aplauso y si falla un aplauso corto, motivándole constantemente • Cada niño tendrá 3 lanzamientos
CIERRE	Conversar sobre el tiempo del juego.
Recursos:	Balón de básquet y mini aro  https://www.google.com

Evaluación

No.	Destreza	Si	No	A veces
1	Escucha los mensajes del juego con claridad			
2	Utiliza la destreza para coger el balón y lanzar al aro			
3	Cumple las actividades con responsabilidad y autonomía			
4	Controla los movimientos del cuerpo en el juego			
5	Realiza los desplazamientos en forma coordinada			

TÉCNICA DE JUEGO N° 10 Juego a las estatuas

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos
		ESPACIO	Ambiente de audiovisual
Objetivo Específico:	Aumentar la habilidad de control del cuerpo.		
METODOLOGÍA			
INICIO	Cantar y observar l video “ soldado valiente”		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Formar en círculo a los niños • Colocar música en la grabadora • Dar la señal a los niños que mientras suene la música deben bailar • Solicitar a los niños que mientras bailan reflejen una emoción en su rostro (triste, alegre, asustado, con hambre, otros) • Dar pausa a la música y pedir a los niños que se queden quietos con la expresión de su rostro que les toco mostrar • Ganan los niños que mayor control de su cuerpo y rostro tengan 		
CIERRE	Conversar sobre lo observado		
Recursos:	Grabadora de música  https://www.google.com		

Evaluación

No.	Destreza	Si	No	A veces
1	Participa asumiendo el rol respectivo			
2	Aplica las actividades del juego de acuerdo a lo normado			
3	Escucha la música atentamente y sigue el ritmo			
4	Asume cuando pierde o es eliminado del juego			
5	Tiene autonomía en el juego			


TÉCNICA DE JUEGO N° 11 “Caja del tesoro oculto “

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
Objetivo Específico:	Ofrecer oportunidades de pensar, razona, imaginar y conocer.				
METODOLOGÍA					
INICIO	Canción “ El tesoro está en mis manos de mis manos ya se va”				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Esconder un espejo en una caja • Explicar que en la caja que tienen los niños al frente existe un tesoro único • Ordenar a los niños abrir las cajas en forma individual • Dar a conocer que en la caja existe un tesoro y que si encuentran no comuniquen a nadie <p>¿Preguntar quién encontró el tesoro? Pedir en voz alta aquellos niños que creen haber encontrado el tesoro, para que se sientan únicos y especiales.</p>				
CIERRE	Preguntas de como estuvo el juego.				
Recursos:	Caja y espejo  <p style="text-align: right;">https://www.google.com</p>				

Evaluación

No.	Destreza: Se autoevalúa y mejora su conducta negativa.	Siempre	En ocasiones	Casi siempre
1	Comprende las normativas del juego			
2	Sigue las ordenes, consignadas del juego			
3	Ejecuta las actividades en forma coordinada			
4	Controla sus emociones			

TÉCNICA DE JUEGO N° 12 “Pasta para moldear”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos
		ESPACIO	Ambiente de audiovisual
Objetivo Específico:	Aumentar la comprensión de la visión espacial y de relación exploratoria, creatividad construyendo figuras.		
METODOLOGÍA			
INICIO	Cantando a amasar voy, con mis dos manitas		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Disponer de una caja de pasta para modelar a cada niño • Explicar que tienen que modelar cosas como: perros, pelotas, otros. • Permitir que los niños creen sus propias figuras con las pastas y compartan con los compañeros • Los niños muestran las figuras que han realizado y describen el objeto que se parece (casa, árbol, pelota, otros) 		
CIERRE	Indicar que figura armó con la masa		
Recursos:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p>Pasta de modelar</p> <p>https://www.google.com</p> </div> <div style="flex: 1; text-align: center;">  </div> </div>		

Evaluación

No.	Destreza: Se autoevalúa y mejora su conducta negativa	Siempre	En ocasiones	Casi siempre
1	Asume compromiso del juego			
2	Cuida sus pertenencias			
3	Realiza acciones propias de la elaboración de los objetos			
4	Practica hábitos de cuidado de los objetos que elabora			
5	Identifica características de los objetos que modelará			
6	Reproduce objetos concretos			

TÉCNICA DE JUEGO N° 13 Semáforo de cartón

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social		AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia	
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
Objetivo Específico:	Obtener un buen comportamiento de los niños en el interior del aula.				
METODOLOGÍA					
INICIO	Dar indicaciones para qué sirve el semáforo. Observar video corto de las señales de tránsito.				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Disponer de tres tarjetas de color: rojo, amarillo y verde para formar un semáforo • Dar a conocer a los niños lo que significa cada color en la conducta en determinados momentos y tiempos • Explicar a los niños que al indicar la tarjeta roja significa que deben estar en silencio y realizar sus trabajos concentrados • Indicar que el color amarillo representa que deben estar atentos ya que viene el siguiente color que indica una conducta diferente a lo que está realizando • Señalar que el color verde expresa que se pueden parar a conversar, ir al baño, pedir materiales entre otras actividades. 				
CIERRE	Canción con los tres colores, primarios.				
Recursos:	Cartulina de colores  https://www.google.com				

Evaluación

No.	Destreza: se autoevalúa y mejora sus conductas negativas	Siempre	En ocasiones	Casi siempre
1	Distingue los colores de las tarjetas			
2	Escucha el significado de cada color			
3	Establece relaciones del tiempo y momento			
4	Visualiza y comprende que el color verde es sinónimo de ir al baño, pedir materiales y otros			
5	Participa en forma activa y coordinada en el juego			

TÉCNICA DE JUEGO N° 14 “ Variantes manipulativos “

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
Objetivo Específico:	Desarrollar el juego de equipo con variantes manipulativas para el mejoramiento de la disciplina.				
METODOLOGÍA					
INICIO	Video “veo Veo”				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Observar video de actividades grupales con la pelota. • Comentar sobre el video • Formar grupos de 5 niños • Colocarse en columnas frente a un cono • Distribuir el material a cada equipo • Correr con la pelota dando vuelta por un cono • Los niños tienen que ir corriendo con la pelota saltar en el ula al otro cono y dar la vuelta hasta llegar al otro lado y el otro compañero recibe la pelota. Continúa la misma acción hasta que todos los niños hayan participado. 				
CIERRE	Preguntar que aprendimos hoy				
Recursos:	Pelota, cono y ula				



Evaluación

No.	Destreza	A veces	Siempre	Casi siempre
1	Observa el video con autonomía y responsabilidad			
2	Escucha los comentarios que realiza al docente			
3	Acata la formación de los equipos asignados por el docente			
4	Corre en forma coordinada e interactúa con los demás compañeros			
5	Manipula la pelota en forma lógica			



TÉCNICA DE JUEGO N° 15 “Atrapa mi globo”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos
		ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico: Realimentar los juegos libres cumpliendo normas con respeto para mejorar la disciplina.

METODOLOGÍA

INICIO Canción “buenos días amiguitos como están”

- DESARROLLO**
- Cantar la canción buenos días amiguitos como están
 - Jugar con globo
 - Inflar un globo grande
 - Formar grupos de dos, para que un niño se amarre el globo en el pie y el otro deberá reventar el globo con el pie pero sin abrazarle al compañero.
 - Realizar el mismo proceso con todos los niños
 - Participar en los juegos libres con disciplina y orden

CIERRE Preguntar si les gustó el juego.

Recursos: Canción buenos días amiguitos como están, globos



Evaluación

No.	Destreza	A veces	Siempre	Casi siempre
1	Coordina los movimientos del cuerpo de acuerdo al baile o ritmo			
2	Realiza el inflado del globo en forma pertinente			
3	Corre a coger el globo con responsabilidad			
4	Inicia y concluye las tareas en forma oportuna			

TÉCNICA DE JUEGO N° 16 “Instrumentos musicales”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico: Fortalecer la disciplina en los juegos a la banda musical para controlar el orden.

METODOLOGÍA

INICIO Observar el video de los instrumentos musicales.

- DESARROLLO**
- Observar un video de músicos
 - Observar los instrumentos musicales y nombrar
 - Formar una orquesta con los niños y tocar con los instrumentos
 - Intercambiar los instrumentos
 - Formar grupos y tocar los instrumentos en orden y disciplina

CIERRE Comentar sobre el video

Recursos: Música e instrumentos musicales



<https://www.google.com>

Evaluación

No.	Destreza	A veces	Siempre	Casi siempre
1	Participa en forma activa en el juego			
2	Considera la opinión del docente			
3	Identifica sus emociones y sentimientos al tocar el instrumento			
4	Participa dramatizando los instrumentos musicales			
5	Sigue las consignas del juego en grupo			

TÉCNICA DE JUEGO N° 17 “Respetar el turno”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico: Fortalecer la disciplina en los juegos a la banda musical para controlar el orden.

METODOLOGÍA

INICIO Video. ”el niño que no respetaba el turno ”

- DESARROLLO**
- Observar el video del niño que no respetaba el turno
 - Comentar sobre el video, como prevenir la agresión entre niños
 - Dar el mensaje de cómo ayudarse entre compañeros
 - Formar ordenadamente desde el niños más pequeño hasta el más grande
 - Darles la pelota
 - Indicar como patear la pelota y quien la recibe debe regresar la misma
 - Numerar del uno al cinco y formar los grupos respectivos
 - Organizar por números que niños patean la pelota y cuál es el otro grupo que recibe.
 - Terminar de patear la pelota todos los niños

CIERRE Comentar sobre el video

Recursos: Pelota, video



<https://www.google.com>

Evaluación

No.	Destreza	A veces	Siempre	Casi siempre
1	Observa en forma ordenada el video			
2	Escucha los mensajes del docente			
3	Reconoce los números para enumerarse			
4	Identifica las nociones de tiempo para numerarse, formarse			
5	Ejecuta el pateo de la pelota con equilibrio controlando su fuerza motriz.			

TÉCNICA DE JUEGO N° 18 Pelotas saltarinas

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico: Reafirmar la confianza en los juegos recreativos con pelotas saltarinas para lograr un buen comportamiento disciplinario

METODOLOGÍA

INICIO Cantar “Mi cuerpito tiene brazo, tiernas pie”

- DESARROLLO**
- Solicitar a los niños que se pongan de pie
 - Hacer calentamiento de la cabeza, manos y pies
 - Pedir que salgan en orden hacia el patio
 - Ubicar a los competidores en línea
 - Ubicar a un grupo de niños para realizar una carrera de pelotas grandes
 - En forma de sapo deben saltar hasta llegar a la meta y así ganar en conjunto

CIERRE Conversar sobre el desarrollo de la clase con el juego.

Recursos: Pelota saltarina



<https://www.google.com>

Evaluación

Se autoevalúa y mejora sus conductas negativas.

No.	Destreza	Logrado	Medianamente logrado	Exactamente logrado
1	Escucha las órdenes del docente			
2	Coordina los movimientos de cabeza, manos, pies			
3	Tiene noción clara de la carrera que va ejecutar			
4	Realiza la función de sapo en forma adecuada			
5	Coordina los saltos en forma oportuna y lógica			

TÉCNICA DE JUEGO N° 19 “Juego de parejas“

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico: Mejorar la disciplina en el aula mediante el juego de reglas en parejas para formar el carácter.

METODOLOGÍA

INICIO Video “La niña que no quería compartir”

DESARROLLO

- Observar el video (la niña que no quería compartir)
- Formar parejas
- Entregar una pelota a cada pareja
- Colocar una pelota pequeña en la frente incrementando el grado de dificultad
- La pareja abrazada no debe dejar que se caiga la pelota
- Bailar hasta que otros pierdan y al final una pareja sea la ganadora
- En este tipo de actividades lúdicas existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las distintas personas de tal modo que cada uno solo alcanza la meta

CIERRE Comentar sobre el video

Recursos: Música, globo pequeño o pelota



<https://www.google.com>

Evaluación

Se autoevalúa y mejora su comportamiento negativo.

No.	Destreza	Logrado	Medianamente logrado	Exactamente logrado
1	Escucha y responde las preguntas en forma coherente			
2	Identifica lo que es pareja y comparte el juego			
3	Coordina los movimientos del cuerpo según el grado de dificultad			
4	Baila al ritmo de la música			

TÉCNICA DE JUEGO N° 20 “ Imitaciones de lo observado“

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico: Mejorar la conducta disciplinaria mediante videos y la relación de los mismos para formar el carácter de los niños/as.

METODOLOGÍA

INICIO Video “aplicaciones educativas”

- DESARROLLO**
- Observar el video (aplicaciones educativas)
 - Reflexionar sobre el video
 - Formular preguntas a los niños
 - Resolver las inquietudes de los niños
 - Motivar la participación de todos los niños en la clase en orden alzando la mano
 - Imitar sobre lo observado
 - Solicitar el criterio de cada niño sobre el video

CIERRE **Comentar sobre el video**

Recursos: Video



<https://www.google.com>

Evaluación

Se autoevalúa y mejora su conducta negativa.

No.	Destreza	Si	No	A veces
1	Tiene la capacidad de observación			
2	Comprende lo que visualiza el video			
3	Formula preguntas en forma lógica y ordenada			
4	Realiza comentarios oportunos usando palabras adecuadas			
5	Cuenta lo que vio en el ido de manera lógica			

TÉCNICA DE JUEGO N° 21 “Armar torres“

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual

Objetivo Específico: Mejorar la disciplina en el aula, armando torres mediante el juego manipulativo para moldear el carácter.

METODOLOGÍA

INICIO Video “él niño que respetaba su lugar en la fila”

- DESARROLLO**
- Observar el video (el niño que no respetaba su lugar en la fila)
 - Dialogar sobre el video
 - Formar parejas y tomar materiales que le asigna el docente
 - Construir una torre respetando el turno
 - Desarmar la torre en turno
 - Formar grupos de cuatro niños con sus materiales
 - Asignar un numero de 1 a 4
 - Exponer las torres de cada grupo y reflexionar que la torre más estable es aquella en la cual los niños trabajaron disciplinadamente respetando el turno

CIERRE Canción “ A guardar a guardar cada cosa en su lugar”

Recursos:



Video, legos <https://www.google.com>

Evaluación

Se autoevalúa y mejora su conducta negativa.

No.	Destreza	Si	No	A veces
1	Participa en la observación del video en forma respetuosa			
2	Construye la torre, respetando el turno asignado por el docente			
3	Tiene buenas relaciones con el grupo que le tocó			
4	Dispone de habilidades, destrezas para armar la torre			
5	Asume el compromiso y responsabilidad			

Fuente: Currículo Educación General Básica Preparatoria, 2016, p

TÉCNICA DE JUEGO N° 22 “Ordenar mi salón”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
OBJETIVO DE AMBITO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.				
METODOLOGÍA					
INICIO	Canción: “Juan ,Paco de la mar”				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Formar a los niños en orden. • Indicar a los niños como están las sillas y mesas del aula. • formar un círculo y girar alrededor de las sillas nombrando el nombre de los compañeros de alado. • Preguntar cómo está el salón y como debe quedar. 				
CIERRE	Canción “A limpiar voy”				
Recursos:	Sillas, canción Juan, Paco Pedro de la mar				

Evaluación

No.	Destreza	Si	No	A veces
1	Participa en la observación del orden del aula en forma respetuosa			
2	Construye frases con nombres de los compañeros, respetando el turno asignado por el docente			
3	Tiene buenas relaciones con el grupo que le tocó			
4	Siempre está pendiente del lugar donde debe estar la silla			
5	Asume el compromiso y responsabilidad			

Fuente: Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p. 75

TÉCNICA DE JUEGO N° 23 “Conductas positivas”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
OBJETIVO DE AMBITO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	Establecer relaciones con persona cercanas a su entorno familiar y escolar, ampliando su campo de interacción.				
METODOLOGÍA					
INICIO	Video el comportamiento en el hogar				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el video, el comportamiento en el hogar. • Comentar sobre el video observado • Seleccionar de las imágenes las conductas positivas • Hacer referencia de lo que puede cambiar. 				
CIERRE	Recolectar fotografías de conductas positivas y negativas para pegarla las que debo mejorar				
Recursos:	CD, fotografías				
Evaluación					
No.	Destreza	Si	No	A veces	
1	Participa en la observación del video en forma respetuosa				
2	Construye la torre, respetando el turno asignado por el docente				
3	Tiene buenas relaciones con el grupo que le tocó				
4	Dispone de habilidades, destrezas para armar la torre				
5	Asume el compromiso y responsabilidad				

Fuente: Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p. 75

TÉCNICA DE JUEGO N° 24 “Amo a papá”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
OBJETIVO DE AMBITO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	Establecer relaciones con persona cercanas a su entorno familiar y escolar, ampliando su campo de interacción				
METODOLOGÍA					
INICIO	Canción “tenemos un amigo, un amigo de verdad y ese amigo es mi papá”				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Indicar al niño que observe alguna ficha con imagines de personas adultas. • Preguntarle quien es que representa en el hogar. • Hacer preguntas sobre la persona que hay en la ficha. • Hablarle del respeto hacia papá • En una hoja pediré que dibuje la silueta de papá 				
CIERRE	Sugerencias de amor para papá				
Recursos:	Laminas, fichas, DVD.				



Evaluación

No.	Destreza	Si	No	A veces
1	Participa en la observación del video en forma respetuosa			
2	Construye la torre, respetando el turno asignado por el docente			
3	Tiene buenas relaciones con el grupo que le tocó			
4	Dispone de habilidades, destrezas para armar la torre			
5	Asume el compromiso y responsabilidad			

Fuente: Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p. 75

TÉCNICA DE JUEGO N° 25 “Mi Familia y yo”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
OBJETIVO DE AMBITO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	Establecer relaciones con persona cercanas a su entorno familiar y escolar, ampliando su campo de interacción				
METODOLOGÍA					
INICIO	Video “mi familia”				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las personas que forman la familia y el lugar que ocupa cada una de ellas. • Motivar al niño para que describa lo que ve utilizando el vocabulario apropiado relacionado con la familia y sus miembros • Motivar al niño para que describa lo que ve utilizando el vocabulario apropiado relacionado con la familia y sus miembros. 				
CIERRE	Que el niño coloree la carita de acuerdo como crea conveniente.				
Recursos:	DVD, láminas. Colores.				

Evaluación

No.	Destreza	Si	No	A veces
1	Participa en la observación del video en forma respetuosa			
2	Construye la torre, respetando el turno asignado por el docente			
3	Tiene buenas relaciones con el grupo que le tocó			
4	Dispone de habilidades, destrezas para armar la torre			
5	Asume el compromiso y responsabilidad			

Fuente: Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p. 75

TÉCNICA DE JUEGO N° 26 “Los Abuelos”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
OBJETIVO DE AMBITO:	Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumplen cada uno de ellos valorando su importancia.				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	Reconocer a los miembros de su familia y los roles que cumple cada uno.				
METODOLOGÍA					
INICIO	Canción “mis abuelos”				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las personas que forman la familia y el lugar que ocupa cada una de ellas. • Indique al niño que observe la fiche y preguntarle que ve en ella. • Hablarle al niño sobre el respeto hacia los abuelitos. • Motivar al niño para que describa lo que ve utilizando el vocabulario apropiado relacionado con la familia y sus miembros 				
CIERRE	Video “valorando a mis abuelitos “				
Recursos:	DVD, láminas. Colores.				

Evaluación

No.	Destreza	Si	No	A veces
1	Participa en la observación del video en forma respetuosa			
2	Construye la torre, respetando el turno asignado por el docente			
3	Tiene buenas relaciones con el grupo que le tocó			
4	Dispone de habilidades, destrezas para armar la torre			
5	Asume el compromiso y responsabilidad			

Fuente: Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p. 75

TÉCNICA DE JUEGO N° 27 “ Diversión con los padres”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos
			ESPACIO
			Ambiente de audiovisual
OBJETIVO DE AMBITO:	Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumplen cada uno de ellos valorando su importancia		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	Reconocer a los miembros de su familia y los roles que cumple cada uno.		
METODOLOGÍA			
INICIO	Canción “mi linda familia”		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar al niño para que describa lo que va dibujando utilizando vocabulario apropiado relacionado con los momentos de ocio familiar. • hablarle al niño sobre el respeto hacia a la familia. • Identificar las personas que forman la familia y el lugar que ocupa cada una de ellas • Dar al niño recomendaciones de la actividad. 		
CIERRE	Recitación “Que linda es mi familia”		
Recursos:	DVD, crayones, laminas.		

Evaluación

No.	Destreza	Si	No
1	Participa en la observación del video en forma respetuosa		
2	Construye la torre, respetando el turno asignado por el docente		
3	Tiene buenas relaciones con el grupo que le tocó		
4	Dispone de habilidades, destrezas para armar la torre		
5	Asume el compromiso y responsabilidad		

Fuente: Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p. 75

TÉCNICA DE JUEGO N° 28 “Me ama mi mamá”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
OBJETIVO DE AMBITO:	Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumplen cada uno de ellos valorando su importancia				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	Reconocer a los miembros de su familia y los roles que cumple cada uno.				
METODOLOGÍA					
INICIO	Canción “yo tengo una amiga que me ama, me ama su nombre es mamá”				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Indicar al niño que observe alguna ficha con imagines de personas adultas. • Preguntarle quien es que representa en el hogar. • Hacer preguntas sobre la persona que hay en la ficha. • Hablarle del respeto hacia mamá. • En una hoja pediré que dibuje la silueta de mamá. 				
CIERRE	Canción “si tienes muchas ganas de aplaudir no te quedes con las ganas de aplaudir”				
Recursos:	Laminas, fichas, DVD.				

Evaluación

No.	Destreza	Si	No	A veces
1	Participa en la observación del video en forma respetuosa			
2	Construye la torre, respetando el turno asignado por el docente			
3	Tiene buenas relaciones con el grupo que le tocó			
4	Dispone de habilidades, destrezas para armar la torre			
5	Asume el compromiso y responsabilidad			

Fuente: Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p. 75

TÉCNICA DE JUEGO N° 29 “ Mi Hermanito”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos
		ESPACIO	Ambiente de audiovisual
OBJETIVO DE AMBITO:	. Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumplen cada uno de ellos valorando su importancia		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	Reconocer a los miembros de su familia y los roles que cumple cada uno.		
METODOLOGÍA			
INICIO	Cuento “ El valor a mi hermanito”		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Contar el valor de un hermanito”. • Reflexionar sobre el cuento. • Entregar a los niños láminas con dibujos donde reconozcan al hermano. • Motivar al niño para que describa lo que ve utilizando el vocabulario apropiado relacionado con la familia y sus miembros. 		
CIERRE	Hacer que los niños en orden uno a uno nombren a los hermanos.		
Recursos:	Cuento, Lamina,		

Evaluación

No.	Nombres	Destreza	Si	No	A vece
1	Juan	Participa en la observación del video en forma respetuosa			
2		Construye la torre, respetando el turno asignado por el docente			
3		Tiene buenas relaciones con el grupo que le tocó			
4		Dispone de habilidades, destrezas para armar la torre			
5		Asume el compromiso y responsabilidad			

Fuente: Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p. 75

TÉCNICA DE JUEGO N° 30 “El árbol genealógico”

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	AMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia		
EDAD	3-4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Ambiente de audiovisual
OBJETIVO DE AMBITO:	Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumplen cada uno de ellos valorando su importancia				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	Reconocer a los miembros de su familia y los roles que cumple cada uno.				
METODOLOGÍA					
INICIO	Canción “ Mi familia, mi familia”				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Buscar un papelote o cartulina • Buscad fotos de vuestros parientes y recopiladlas. • Clasificadlas en dos grupos: familia paterna y familia materna. • Id colocándolas en el orden correcto y pegadlas después en la cartulina, dejando un espacio grande para colocar la fotografía de vuestro hijo, que es el protagonista de este árbol. • Explicadle por qué tiene cuatro abuelos y sólo dos padres, por qué tú te pareces a su tía Luisa 				
CIERRE	Animadle a dibujar las ramas y la copa del árbol y colgado en una pared de su habitación.				
Recursos:	Papel, fotografías, cartulinas				

Evaluación

N°	Nombres	Destreza	Si	No
1		Participa en la observación del video en forma respetuosa		
2		Construye la torre, respetando el turno asignado por el docente		
3		Tiene buenas relaciones con el grupo que le tocó		
4		Dispone de habilidades, destrezas para armar la torre		
5		Asume el compromiso y responsabilidad		

Fuente: Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p. 75

6.7. Impactos

6.7.1. Social

Se evidenciará a través de las estrategias de juegos un fortalecimiento en la disciplina de los niños, desde el punto de vista teórico, práctico, favoreciendo el mejoramiento del equilibrio, potenciando el desarrollo de valores, la comunicación y conocimiento en el mundo circundante que les rodea, aprendiendo y actuando en correspondencia con la colectividad infantil. Los juegos didácticos ayudarán a la conducta psicosocial, autoestima, incentivando la toma de decisiones y la aceptación de las consecuencias de sus actos.

6.7.2. Educativo

Las estrategias de juegos didácticos son metodologías que conducen a una adaptación emocional, social y motriz de los niños, lo que proporcionará un mejor desarrollo de la disciplina, la conducta, las capacidades de transferir sus pensamientos, exponer las habilidades y capacidades cognitivas para un mejor desempeño en su vida futura. Los juegos didácticos promueven ambientes estimulantes y positivos para que los niños accedan a experiencias de aprendizajes efectivas y significativas, fortaleciendo el desarrollo integral en todos los ámbitos que influirá en su vida.

6.7.3. Pedagógico

En el aspecto pedagógico los juegos didácticos son herramientas que se ajustan al currículo de educación inicial para ser propicio el desarrollo y aprendizaje de los niños, considerando que les permite potencializar su pensamiento, actitudes, en los aspectos cognitivo, social, psicomotriz e interactuar con otros niños. Los docentes dispondrán de una guía técnica, sistémica que les posibilite su aplicación, fomentando el trabajo cooperativo, el hábito al estudio y específicamente la disciplina.

6.8. Difusión

La socialización de las estrategias de juegos para el fortalecimiento de la disciplina de los niños de 3 a 4 años de los paralelos A, B, C de la Unidad Educativa “17 de Julio”, se llevará a cabo en un ambiente en el que designe la autoridad competente de la entidad, con la participación de los docentes y padres de familia de este grupo de niños.

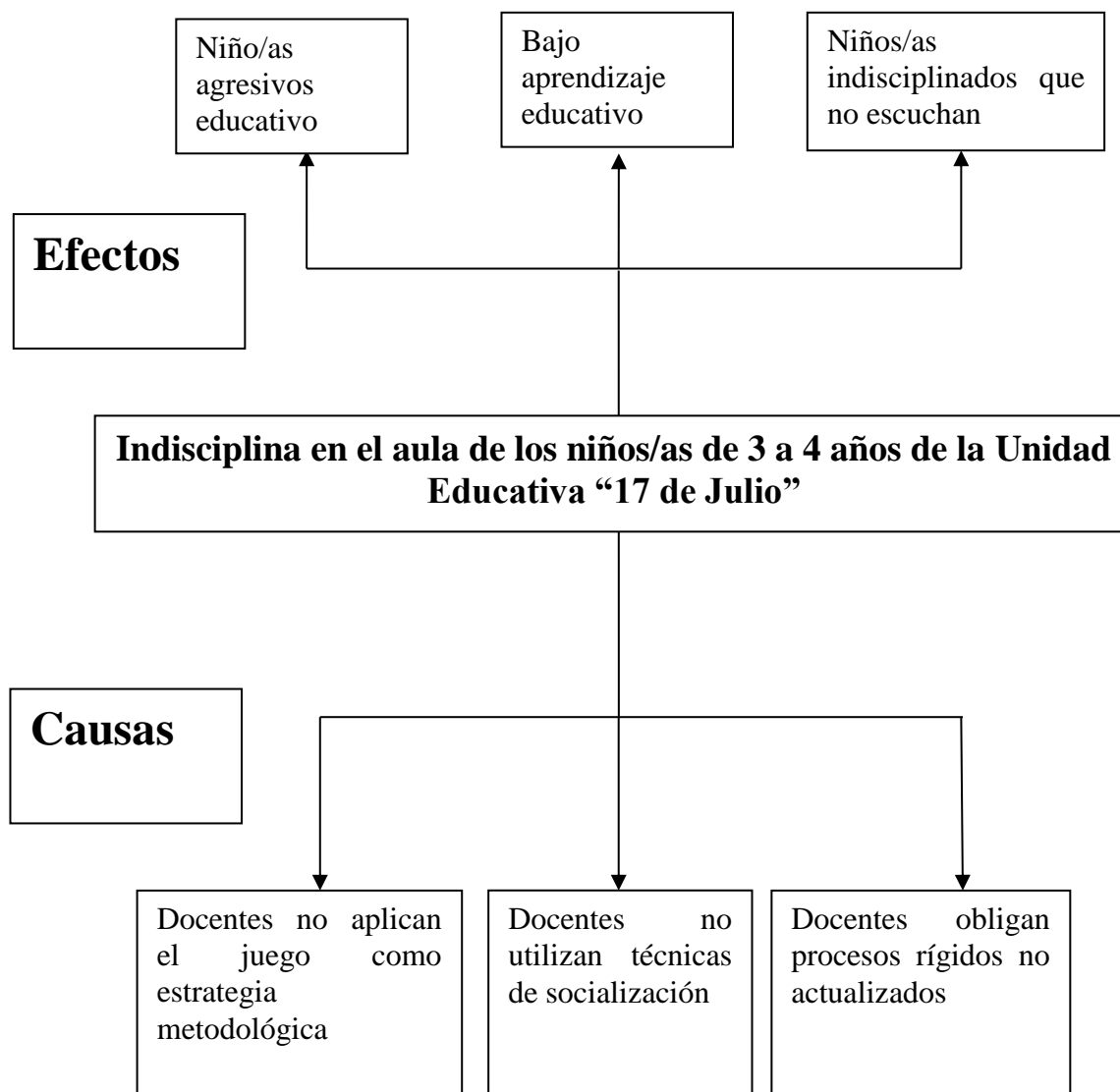
6.9. BIBLIOGRAFÍA

- Batalla, M. (2012). *Periodo de adaptación*. México: Trillas.
- Becker, W. (2012). *Los padres son maestros*. México: Limusa.
- Biehler, R. (2012). *Psicología aplicada a la enseñanza*. México: Limusa.
- Borja, M. (2012). *Las ludotecas. Instituciones de juegos*. Barcelona: Octaedro.
- Chacón, P. (2013). *El juego didactico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Venezuela.
- Cubero, C. (2013). *La disciplina en el aula*. Costa Rica.
- Curwin, R. (2012). *La disciplina en clase*. Madrid: Narcea.
- Díaz, F. (2012). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw Hill.
- Dobson, J. (2012). *Atrevete a disciplinar*. Florida: Vida.
- Estévez, P. (2013). *Planteamiento y planificaciones didácticas*. México: Mc Graw Hill.
- Fontana, D. (2012). *La disciplina en el aula. Gestión y control*. Argentina: Santillana.
- Fuentes, H. (2012). *Pedagogía y didáctica de la educación*. México: Trillas.
- García, A. (2012). *La disciplina escolar*. España.
- García, N. (2012). *Conocimiento, participación, y cambio. Comportamiento en el aula*. Costa Rica .
- Gotzens, C. (2012). *Intervención sobre los problemas de comportamiento en el aula*. Barcelona .
- Gutierrez, F. (2013). *Qué significa aprender*. México: Mimeo.
- Jarés, X. (2012). *Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: CCS.
- Nunes, P. (2012). *La educación lúdica*. Bogotá: San Pablo.
- Sanuy, C. (2013). *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.

ANEXOS

ANEXO 1 Árbol de problemas

Árbol de problemas



ANEXO 2 Ficha de observación diagnóstica

Ficha de observación diagnóstica

PROVINCIA: Imbabura	COMUNIDAD: El Sagrario	
CANTÓN: Ibarra	INFORMANTES: Niños/as de 3 a 4 años	
TEMA: Comportamiento Inadecuado	FECHA: 25 / 04/ 2016	
OBJETIVO: Desarrollar una guía con técnicas lúdicas para mejorar la disciplina de los niños/as del CDI de la U.E“17 de Julio”.	INVESTIGADOR: Blanca María Lara Quiñaluiza	
INSTITUCION: “U.E 17 de Julio”	CLASIFICACIÓN: Educación Inicial.	
CONTENIDO		
ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCION DE LO OBSERVADO	INTERPRETACION
Conflictos Intrafamiliares.	Los niños presentan comportamientos inadecuados por lo que ellos ven e imitan lo que sucede en casa.	Como maestra del centro se observa que algunos niños presentan comportamientos en el aula, en el cual los niños se vuelven indisciplinados y quieren actuar a su manera imitando lo que ven tanto en casa como en la televisión y creyendo que es normal para ellos.
Separación conyugal dentro del hogar.	Los niños se sienten con una auto estima bajo, tristes, no se socializan hacia sus compañeros	
Escaso control de los padres.	Por la situación económica los niños sus padres salen a trabajar y ellos están solos observan programas infantiles agresivos en el que imitan el ser malos.	

ANEXO 3 Matriz de coherencia

Matriz de Coherencia

FORMMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
El mal comportamiento y la indisciplina en el aula de la U.E “17 de Julio”	Establecer el juego como herramienta didáctica en la disciplina de los niños de 3 a 4 años de la UE, “17 Julio”, localizado en el cantón Ibarra, provincia de Imbabura, en el año 2016- 2017.
PREGUNTAS DIRECTRICES. ¿Cómo definen los docentes la realidad de la disciplina escolar de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “17 de Julio”? ¿Es importante contextualizar el marco teórico mediante concepciones científicas técnicas de bibliografía especializada en el contexto del proyecto? ¿Los docentes cuentan con una guía didáctica de juegos para el mejoramiento de la disciplina escolar?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS. Diagnosticar la realidad de la disciplina de los niños/as de 3 a 4 años en el aula de la Unidad Educativa “17 de Julio” Contextualizar el marco teórico mediante concepciones científicas técnicas de bibliografía especializada en el contexto del proyecto. Formular una propuesta de guía didáctica con actividades lúdicas que apoyen a las educadoras para fomentar la disciplina en los niños/as de la Unidad Educativa “17 de Julio”.

ANEXO 4 Encuesta a docentes

FORMATO DE ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “17 DE JULIO” DE LA CIUDAD DE IBARRA.

Objetivo. Determinar el nivel de disciplina que tienen los niños de educación inicial y el uso del juego para mejorarla.

1) ¿Cómo considera usted que es la disciplina escolar de los niños?

Muy buena ()

Buena ()

Regular ()

Mala ()

2) ¿Piensa usted que la disciplina escolar es un factor clave para el desarrollo del proceso de enseñanza?

Siempre ()

Casi siempre ()

Nunca ()

3) ¿Aplica técnicas para el control de la disciplina en el aula con los niños de 3 a 4 años?

Siempre ()

Rara vez ()

Nunca ()

4) ¿Tienen los docentes una guía didáctica para mejorar la disciplina escolar?

Siempre ()

Nunca ()

5) ¿Considera que los juegos didácticos mejoran la disciplina de los niños?

Siempre ()

Rara vez ()

Nunca ()

6) ¿Qué tipo de juego aplica para mejorar la disciplina de los niños?

Juego del semáforo ()

Juego de la silla ()

Tabla de puntos ()

Juego de construcción ()

Juego de reglas ()

Juegos psicomotrices ()

7) ¿Con que frecuencia usted desarrolla un juego de disciplina en el aula?

Siempre ()

Casi siempre ()

Nunca ()

8) ¿Cuándo aplica un juego de disciplina los niños reaccionan de forma?:

Positiva ()

Indiferente ()

Negativa ()

9) ¿Piensa que es importante desarrollar una guía de juegos para el mejoramiento de la disciplina de los niños?

Muy importante ()

Importante ()

Sin importancia ()

10) ¿Considera usted que al controlar la disciplina de los niños se mejora el aprendizaje?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

GRACIAS

ANEXO 5 Encuesta a padres de familia

FORMATO DE ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “17 DE JULIO” DE LA CIUDAD DE IBARRA.

Objetivo. Establecer el comportamiento del niño en la casa y como controlan los padres la indisciplina.

1) ¿Dedica el tiempo suficiente para el cuidado de su hijo/a?

Siempre ()

Casi siempre ()

2) ¿Su hijo/a tiene problemas de disciplina en casa?

Frecuentemente ()

En ocasiones ()

Nunca ()

3) ¿Qué factores considera usted que influyen en la indisciplina de su hijo/a?

Problemas intrafamiliares ()

Ausencia de los padres ()

Influencia de otros niños ()

4) ¿Cuándo su hijo/a esta molesto se golpea contra el piso?

Siempre ()

Rara vez ()

Nunca ()

5) ¿Cómo controla la disciplina de su hijo/a?

Prendiendo el televisor ()

Le da muchos juguetes ()

Le castiga ()

6) ¿Conoce usted de técnicas para el control de la disciplina de su hijo/a?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

7) ¿Juega con su hijo/a manteniendo el orden y la disciplina?

Siempre ()

Casi siempre ()

Nunca ()

8) ¿Cree usted que los juegos didácticos en grupo disciplina a su hijo/a?

Siempre ()

Casi siempre ()

9) ¿Considera importante realizar actividades con juegos recreativos en el lugar donde vive para mejorar la disciplina de su hijo/a?

Muy importante ()

Importante ()

Sin importancia ()

10) ¿Piensa usted que la disciplina influye en el aprendizaje escolar de su hijo/a?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

GRACIAS

ANEXO 6 Fotografías

FOTOGRAFÍAS

Niños de Inicial 1 de la U.E. “17 de Julio”





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional determina la necesidad de disponer textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	1001568680		
APELLIDOS Y NOMBRES	LARA QUIÑALUIZA BLANCA MARÍA MARGOT		
DIRECCIÓN	"SAN FRANCISCO DE AZAYA MANZANA 11 CASA 20-01"		
E-MAIL	Margarethlarita_1964@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO	TELÉFONO MÓVIL	2546-881	0990509773
DATOS DE LA OBRA			
TEMA	"EL JUEGO EN LA DISCIPLINA DE LOS NIÑOS/ÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL 17 DE JULIO, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017".		
AUTOR	LARA QUIÑALUIZA BLANCA MARÍA MARGOT		
FECHA	JULIO 2017		
PROGRAMA	PRE-GRADO		
TÍTULO POR QUE OPTA	LICENCIADA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.		
DIRECTOR	MSc. MARCELO ANDINO		

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, BLANCA MARÍA MARGOT LARA QUIÑALUIZA, con cédula de identidad Nro. 1001568680, en calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, Julio 2017

LA AUTORA:

(Firma).....

Nombre: Lara Quiñaluiza Blanca María

Cédula: 1001568680



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, Lara Quiñaluiza Blanca María Margot, con cédula de identidad Nro. 1001568680, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autora de la obra o trabajo de grado denominado: **“EL JUEGO EN LA DISCIPLINA DE LOS NIÑOS/ÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL”17 DE JULIO”, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO 2016-2017**”, que ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciada en Docencia en Educación Parvularia** en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, Julio de 2017

(Firma) 

Nombre: Lara Quiñaluiza Blanca María Margot

Cédula: 1001568680



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

DECLARACIÓN

Yo, Lara Quiñaluiza Blanca María Margot, con cédula de identidad N°. 1001568680, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; y que éste no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional.

A través de la presente declaración cedo los derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, a la Universidad Técnica del Norte, según lo establecido por las Leyes de la Propiedad Intelectual, Reglamentos y Normativa vigente de la Universidad Técnica del Norte.

Firma

Nombre: Lara Quiñaluiza Blanca María Margot

Cédula: 1001568680

Ibarra. Julio 2017

SUMMARY

The objective of this research is to determine the game on 3 – 4 children's discipline in "Unidad Educativa 17 de Julio", Imbabura province, Ibarra canton, Alpachaca parish in the academic year 2016 2017. The game in the children's discipline has a leading role supporting the formation of the disciplinary character. Game is a legitimate right of childhood, it represents a crucial aspect of the physical, intellectual and social development of the child. In the structure of work, the purpose of this research work is briefly summarized in the first chapter, background, formulation of the problem, the general and specific objectives. On the second chapter, the theoretical framework established the most relevant foundations, these are related to the game in the school with the children's discipline. After explaining the theoretical framework, the methodology was used with its aspects and methods of researching, applications of surveys and interpretation of results of the teachers, parents and children' information, conclusions and recommendations are also given. For the implementation of the ludic strategy to improve the discipline of children in "Unidad Educativa 17 de Julio", it also proposes a guide with playing techniques for social development, in the area of coexistence, focusing to acquire norms of discipline in children. Therefore, it is considered fundamental to make use of the alternative proposal to improve the discipline.

KEYWORDS: Discipline, game, researching, ludic, guide, children





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ibarra, 27 de julio de 2017

C E R T I F I C O:

Que el Trabajo de Grado titulado: "EL JUEGO EN LA DISCIPLINA DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA 17 DE JULIO DE LA PROVINCIA DE IMBABURA CANTÓN IBARRA EN EL PERIODO 2016-2017" de autoría de la señora Blanca María Margot Lara Quiñaluiza con C.I. 100156868-0 de la carrera de Licenciatura en Parvularia, ha sido revisado por el sistema URKUND con una verificación del 10% de similitud.

Atentamente,

Msc. Marcelo Andino

DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO



UNIDAD EDUCATIVA "17 DE JULIO"

CEL. ALPACHACA: MACHALA 5-70 Y PUYO TELF. 2601- 506
IBARRA - ECUADOR

CORREO: jcarlosmantilla_81@hotmail.com

ASUNTO: CERTIFICADO

Alpachaca, 24 de julio de 2017

En calidad de Coordinadora de la U.E. 17 DE JULIO "BLOQUE 3" y a petición verbal de la interesada:

CERTIFICO:

Que: El Sra. LARA QUIÑALUIZA BLANCA MARÍA portadora de la cédula # 1001568680 alumna del 8º semestre de la UTN Especialidad Parvularia realizó ENCUESTAS sobre ESTRATEGIA LÚDICAS al personal docente y padres de familia de la Institución.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el portador hacer uso del presente documento como estime conveniente.

Atentamente:



Lcda. Ana Luz Lara
COORDINADORA





UNIDAD EDUCATIVA "17 DE JULIO"

CEI. ALPACHACA: MACHALA 5-70 Y PUYO TELF. 2601- 506
IBARRA - ECUADOR

CORREO: jcarlosmantilla_81@hotmail.com

ASUNTO: CERTIFICADO

Alpachaca, 24 de julio de 2017

En calidad de Coordinadora de la U.E. 17 DE JULIO "BLOQUE 3" y a petición verbal de la interesada:

CERTIFICO:

Que: El Sra. LARA QUIÑALUIZA BLANCA MARÍA portadora de la cédula # 1001568680 alumna del 8º semestre de la UTN Especialidad Parvularia realizo clases de observación del presente año cumpliendo las 180 horas requisito importante para la obtención del Título, demostrando responsabilidad, cumplimiento, colaboración y respeto para los niños y personal que labora en la institución.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el portador hacer uso del presente documento como estime conveniente.

Atentamente:

X. 

Lcda. Ana Luz Lara
COORDINADORA

