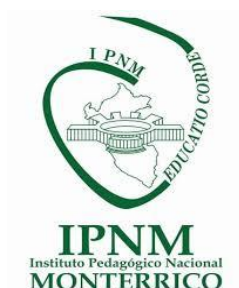


INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO

Programa de Complementación Académica

Bachillerato en Educación



JUEGOS LUDICOS PARA AUTORREGULAR LA CONDUCTA DISRUPTIVAS EN EL AULA DE 4 AÑOS DEL NIVEL PRE-ESCOLAR

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

BUSTAMANTE PILLACA, Miriam

BUSTAMANTE PILLACA, Nataly

RIVAS OSAYTA, Karen

Agradecimiento y Dedicatoria

Queremos manifestar nuestro agradecimiento a la coordinadora general del programa de bachillerato, donde asimismo queremos dedicar el presente trabajo de investigación a nuestro Dios por darnos la fuerza y tener optimismo de continuar nuestra carrera profesional como también a todos los docentes por su gran apoyo incondicional durante nuestra preparación del programa con su inspiración de todos nuestros logros, triunfos para nosotras y en especialmente a nuestra familia por darnos el apoyo moral de continuar esta carrera de poder seguir escalando hacia nuestro objetivo que nos proponemos.

Resumen

El propósito de la investigación fue hacer un estudio bibliográfico, sobre las conductas disruptivas y juegos lúdicos que influyen dentro de un ambiente escolar, donde las docentes aplican en la práctica pedagógica y el estudiante no sea el mediador del aula, como también influye los padres de familia ya sea de un hogar disfuncional. En el capítulo uno hemos estudiado sobre las conductas inadecuadas que manifiestan los niños en el aula donde podemos autorregular sus emociones, comportamiento y pueda vivir en un clima adecuado esto ayude a poder realizar un aprendizaje armonioso que el niño no sienta un rechazo de sus compañeros y que viva con una familia estable.

También en el capítulo dos se profundizo el desarrollo de los juegos lúdicos que se plantea dentro y fuera del aula, esto ayuda al niño en poder manejar su conducta con las personas que le rodean como también pueda desenvolverse sus habilidades y destrezas del niño. Los objetivos que tenemos en los juegos lúdicos es desarrollar la importancia en las conductas disruptivas como también faciliten un buen comportamiento y tener un aprendizaje eficaz en los estudiantes.

Las clasificaciones en los juegos lúdicos tenemos tipos de poder elaborar con los niños, de manera simbólica donde representa la parte cognitiva también pueda construir su imaginación y ser creativo que pueda respetar reglas que se plantea en su salón, de poder tener límites en su hogar.

Palabras Claves: Conductas disruptivas, autorregular, juegos lúdicos.

ABSTRACT

The purpose of the research was to carry out a bibliographic study on disruptive behaviors and playful games that influence a school environment, where teachers apply pedagogical practice and the student is not the mediator of the classroom, as well as the parents of family from a dysfunctional home. In chapter one we have studied about the inappropriate behaviors that children manifest in the classroom where we can self-regulate their emotions, behavior and can live in a suitable climate this helps to carry out harmonious learning so that the child does not feel a rejection of his peers and live with a stable family.

Also in chapter two, the development of play activities that arise in and outside the classroom was deepened, this helps the child to manage his behavior with the people around him as well as to develop his abilities and skills of the child. The objectives we have in playful games is to develop the importance of disruptive behaviors as well as facilitating good behavior and having effective learning in students.

The classifications in the playful games we have types of being able to elaborate with the children, in a symbolic way where it represents the cognitive part can also build their imagination and be creative that can respect the rules that arise in their classroom, to be able to have limits in their home.

Key Words: Disruptive behaviors, self-regulation, playful activities

INDICE

Agradecimiento y Dedicatoria.....	i
Resumen.....	ii
Abstract.....	iii
Introducción	iv
Antecedentes	ix
CAPÍTULO I: LA AUTORREGULACIÓN DE LA CONDUCTA DISRUPTIVA	12
1.1. La autorregulación.....	12
1.2 La conducta disruptiva.....	13
1.3 Características del niño con una conducta disruptiva	15
1.4 Clasificación de la conducta disruptiva	15
1.4.1 Motoras	16
1.4.2 Ruidosas	17
1.4.3 Verbales	17
CAPITULO II: JUEGOS LÚDICOS	19
2.1 Desarrollo de los juegos lúdicos	19
2.2 Objetivos de los juegos lúdicos.....	20
2.3 Clasificación de los juegos en el aula	21
2.3.1 Juegos de ejercicios	22
2.3.2 Juegos simbólicos.....	23
2.3.3 Juegos de construcción	24
2.3.4 Juegos de reglas.....	24
Conclusiones	26
Recomendaciones.....	25
Referencias	28

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación es sobre los juegos lúdicos que influye en los problemas de las conductas que existe en las aulas del nivel inicial que se puede definir como las actitudes negativas que irrumpen con las actividades diarias que el maestro brinda a sus estudiantes. A todo lo mencionado se le relaciona como la conducta disruptiva que muestra el niño dentro su contexto.

Según la clasificación de la conducta disruptiva se da diferentes formas y lo que buscamos es autorregular la conducta del niño para que pueda mejorar en su aprendizaje que va ser de gran ayuda en su rendimiento académico y también desarrolla de manera positiva la relación social con sus compañeros. Las estrategias que utilizaremos para mejorar todas estas conductas es aplicar las actividades lúdicas que se pueden dar de diferentes formas uno de ellos es el juego que la maestra podrá poner en práctica de manera afectiva y motivadora siendo empático y logrando mejorar su conducta disruptiva.

Las características que muestra un niño con problemas de conducta disruptiva muestran comportamientos inadecuados ocasionando desorden y logrando un clima tenso en el aula y queriendo ser el centro atención de sus compañeros todo esto va provocar que la docente no logre con el propósito.

Para analizar esta problemática que ocurre en el aula es necesario mencionar sus causas uno de ellos es los problemas que ocurren dentro del hogar padres que no asumen con la responsabilidad de criar y dar valores en casa a sus hijos, o padres que malcrían dándoles todo lo que quieren y mal acostumbran en aceptarles todos sus caprichos engriéndoles y estas conductas también se da en el aula.

La investigación de este problema se realizó por el interés que tenemos de mejorar las conductas de disrupción en el aula ya que en nuestras aulas tenemos niños con estos tipos de comportamiento que dificultan en la enseñanza y aprendizaje del niño para la maestra hay problemas de cumplir con el propósito

debido que va existir interrupciones dentro de la actividad del día a causa de las malas actitudes y esto va ocasionar que todos los niños no logren aprender debido a que se distraen por el alumno que le gusta llamar la atención y esto ocurre en la mayoría de los centros educativos a ellos muchas veces no les gusta participar con las actividades del aula ellos suelen ser a veces aislados porque su mal comportamiento va ocasionar rechazo de parte de sus compañeros debido a las malas actitudes que muestran durante toda la actividad.

Desde nuestro interés académico es regular la conducta de los niños para formar estudiantes con buen comportamiento para el futuro y mejorar la sociedad donde vivimos y evitar la violencia y la delincuencia que puede traer como resultado si no lo corregimos a tiempo.

En el margen profesional como docentes es ayudar a los niños y a los padres para regular la conducta de los estudiantes utilizando el juego como estrategia y siempre apoyándonos de un psicólogo para poder lograr mejorar la conducta en el aula y fuera de ella.

El juego lúdico va permitir que el alumno aprenda convivir con su grupo de compañeros dejando de mostrar agresividad y aprendiendo compartir esto se va llevar a cabo con el juego de los sectores aquí se va poner en práctica las normas y se logran diferentes responsabilidades porque en todo momento ellos tienen que poner en práctica este valor que es de la responsabilidad y el de respeto.

En el capítulo I se define la autorregulación, de que maneras podemos regular y mejorar las conductas en un niño con este tipo de problemas, mencionaremos a Bandura que dice el de acuerdo a la autorregulación. Definiremos también lo que es conducta disruptiva que características se muestran en un alumno con este tipo de problema cuales son las características que se va mostrar en el aula y también en el hogar de qué forma le podremos ayudar para que pueda mejorar estos tipos de comportamientos como se clasifican este tipos de conductas según nuestras investigaciones existen diferentes actores que lo clasifican de diferente forma nosotros lo hemos tomado de acuerdo a la etapa del niño en la que estamos trabajando en nuestro proyecto es la infancia.

En el capítulo II definiremos que son juegos lúdicos que objetivo tiene en relación con la conducta disruptiva y como estas puedan mejorarla dentro y fuera de un aula. Y como se clasifica los juegos lúdicos conceptualizamos cada uno de ellos y como es el comportamiento del niño en dichas actividades que da a definir y como puede ayudar en la conducta del niño. Con las conclusiones y recomendaciones, así como el apéndice, esperamos que este trabajo sea un aporte a los futuros docentes del país

ANTECEDENTES

Loza (2010) el trabajo de investigación tuvo como título *“Creencias docentes sobre conductas agresivas de los niños en la institución educativa de educación inicial”*. En Pontificia la Universidad la Católica del Perú. La investigación fue desarrollado dentro del marco de un estudio cualitativo, con una muestra de diez docentes y ocho auxiliares a la que se le aplicó una ficha de datos demográficos y una guía de entrevista, tuvo como objetivo explorar las creencias de las participantes, docentes y auxiliares de educación, acerca de las conductas agresivas que presentan los niños en la etapa infantil, de tal manera que se pueda intervenir en la orientación a las docentes para el manejo de estas conductas en el aula. Concluye con la realización de un trabajo de docentes creando espacios de reflexión para el intercambiar ideas, experiencias, así como en lo referido al conocimiento de la agresividad.

Asimismo, sensibilizar a los docentes sobre su responsabilidad en la formación de los niños en edad preescolar. Luego de los resultados del estudio, finalmente se pudo concluir lo siguiente: el modo como las docentes afrontan estas conductas es tratando de brindar cariño pues creen que son niños maltratados a los que hay que reforzarles su autoestima, mantenerlos ocupados asignándoles responsabilidades, dándoles algún objeto para desfogar su ira o buscando ayuda profesional para el niño. Respecto a las causas, las participantes señalaron más de una causa al comportamiento agresivo. La mayoría de las docentes creyeron que la familia es la principal causa, seguida de los medios de comunicación, específicamente los programas violentos de televisión.

El trabajo de investigación fue importante valor porque ya que se asemejo a mi trabajo de investigación de cómo tratar el manejo de conductas en los niños y la diferencia seria la creencia de docentes que creen que los niños agresivos son los que tienen mala conducta.

Taboada (2019) en su trabajo de investigación le dio como nombre *“Estrategias*

de autorregulación de la conducta y su influencia en el comportamiento de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial n° 394 del distrito de socos, provincia de huamanga, departamento Ayacucho 2018” como uno de su objetivos fue determinar la influencia de la aplicación de estrategias de autorregulación de la conducta sobre el comportamiento de los niños y niñas y de esta forma aplicaron un diseño pre experimental con una muestra de 18 niños y niñas con un instrumento de lista de cotejo de evaluación.

Nuestro trabajo de investigación tuvo similitud en autorregular la conducta y las estrategias que va utilizar para poder mejorar estas conductas inadecuadas que suceden dentro del aula y que son de disrupción tanto como para los alumnos como para la maestra. También se muestra que son niños del nivel inicial niños que recién están sabiendo reforzar los acuerdos en clase. La diferencia es en la (Ortega Asanza, 2017)usamos actividades lúdicas que parte de una de las estrategias.

Llamuca & Llamuja (2016) en el trabajo de investigación *“Estrategias para mejorar la conducta en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa inicial particular niños de la Virgen de Copacabana - Secocha distrito de Urasqui, de la provincia de Camana – 2016.”* Tuvo como objetivo determinar la influencia de las estrategias en el mejoramiento de la conducta de los niños identificando las conductas predominantes además aplicaron un programa de estrategias para mejorar la conducta junto con ello lograron demostrar la eficacia del programa de estrategias para mejorar la conducta de los niños asimismo aplicaron un diseño descriptiva explicativa con una muestra de 24 alumnos, del mismo modo utilizaron como instrumentos de evaluación el cuestionario ficha de observación, ficha de entrevista, lista de cotejo. Obteniendo como resultados un cambio significativo en la manifestación de comportamientos positivos en los niños y niñas de cinco años.

El trabajo de investigación mencionado se asemejo al estudio de la conducta en los niños del nivel inicial y el uso de estrategias para mejorar la conducta y de esta manera poder lograr una buena enseñanza aprendizaje. Por otro lado, realiza su investigación con niños del nivel inicial- La diferencia que encontré con nuestro trabajo de investigación mencionado es que el proyecto de investigación se da con niños de 5 años ya que nosotros realizaremos el proyecto de investigación con niños

de 4 años.

Cali & Lozano (2019) en el trabajo de investigación titulado “*Factores familiares que influyen en los problemas de conducta de niños de 6 a 11 años derivados al proyecto niñez positiva*”, cuyo objetivo fue identificar factores de índole familiar que afectan la conducta del niño así mismo hicieron uso de un diseño cualitativo descriptivo con una muestra de ocho niños de 6 a 11 años de edad en el lugar “Cooperativa Socio Vivienda dos” ubicada en la ciudad de Guayaquil, de modo que emplearon instrumentos como la ficha de observación, entrevistas, diseño de campo teniendo como resultado que los niños presentan problemas de conducta debido a que pertenecen a familias disfuncionales donde se identificó dos factores familiares principales como es la pobreza y la ausencia de los padres.

El proyecto de investigación mencionado tuvo una similitud ya que ambos tenemos como objetivo sobre el estudio de la conducta en niños. Es importante saber de dónde provienen estas reacciones negativas en los niños, trayendo como consecuencia el bajo nivel de aprendizaje y la mala relación social con sus compañeros. La diferencia que pude observar es que ellos aplican su investigación a niños de 6 a 11 años de edad en una cooperativa y nosotros lo aplicamos en un salón de clase del nivel inicial con niños de 4 años.

CAPÍTULO I: LA AUTORREGULACIÓN DE LA CONDUCTA DISRUPTIVA

Los problemas de conducta que existen en las aulas es común ya que suele pasar casi siempre y es un problema que se tiene que mejorar, actualmente hay una creciente preocupación por estos casos. Sabemos que los niños cuando inician la etapa preescolar necesitan adaptarse al grupo donde van a pertenecer y socializar entre ellos, pero existen casos que hay niños que tienen problemas de adaptación y es donde muestran conductas negativas.

Las maestras tienen que utilizar estrategias y métodos para poder mejorar estas conductas no se trata que la maestra ponga autoridad ante estos casos, sino que ayuda a mejorar la conducta y ayudar la evolución positiva en el niño y poder autorregular la conducta desde lo cognitivo y sociocultural y a través de la interacción los niños pueden lograr positivamente su conducta poniendo reglas de convivencia en el aula.

Las conductas negativas siempre van presentarse en un aula y nosotros como maestras tenemos que autorregular investigando y haciendo uso de diferentes ayudando a socializar al niño con sus compañeros maestros y de esta manera poder percibir esta conducta negativa y hacerle entrar en razón al niño sobre su comportamiento inadecuado y él pueda reflexionar ante este hecho y poner bajo su dominio estas conductas que ellos no puedan controlar.

1.1. La autorregulación

La autorregulación según Bandura es el desempeño de querer lograr algo si nos ponemos a pensar y lo relacionamos con la conducta quiere decir en el comportamiento del niño de querer lograr a tener una mejoraría en actuar bien hacia los demás ya sea en su contexto como en el aula y en el hogar, de acuerdo en la situación donde se encuentra tan solo no se trata de autorregular su conducta donde también abarca todas sus emociones, sus aprendizajes y así poder encontrar diferentes tipos.

En nuestro proyecto es autorregular la conducta disruptiva que los niños

mejoren las interrupciones que cometen en hora de clases ya que se da en diferentes formas como uno de ellos es irrumpir en la hora de clases o actuar con agresión con sus compañeros ya sea en la hora de juego o la hora de la lonchera el saber autorregular su comportamiento le va servir a convivir con los demás y a tener más amigos con quien poder interactuar o jugar esto le va permitir a sentirse parte del grupo.

Deduciendo con lo escrito el saber autorregular la conducta es muy importante en el niño y también para la docente ya que el niño al mejorar su conducta vamos encontrar un buen clima en el aula; los niños van a poder interactuar y jugar sin interrupciones mientras que la docente va poder dar sus clases de manera positiva. Las maestras tenemos que saber apoyar al alumno cuando observen este tipo de conductas en el aula y ser un mediador para la mejora de su conducta.

1.2 La conducta disruptiva

La conducta disruptiva son acciones que molestan y perturban alterando la armonía de un grupo. La conducta con falta de disciplina en el niño siempre va causar problemas ocasionando interrupción en las clases y evitando rechazo de parte de sus compañeros por motivo de su comportamiento. Una mala conducta afecta en su madurez evolutiva del niño donde es observable por la maestra como también sus compañeros, a ello se le conoce como conducta disruptiva por ello el niño prefiere jugar solo y se aleja del grupo por motivo que ninguno de sus compañeros quiere socializar con él.

La interrupción va traer problemas no solo para el alumno sino para sus demás compañeros tanto en el aprendizaje como en la convivencia en el aula y en el hogar ya sea con su grupo de primos o amigos que pueda ver en su contexto, los niños con este problema se les va ser difícil socializar con el grupo de sus compañeros siempre va ver riñas, discusiones y hasta agresión entre ellos porque estos niños siempre quieren obtener lo que ellos quieren sin necesidad de compartir o esperar un turno. Sabemos que los primeros referentes en la conducta del niño es el adulto que se ocupa de él y ellos tienen que impartir las normas de convivencia entre todas las personas que suelen convivir juntos el aplicar deberes o responsabilidades que

puedan cumplir dentro del hogar y darles límites y de lo que está permitido o no son lecciones que el niño tiene que aprender.

Por consiguiente los padres tienen que saber educar a sus niños desde los primeros años de vida, ya suelen imitar comportamientos que sucede en su contexto si el niño se cría en un ambiente de violencia con padres que muestren ser agresivos o problemas delictivos, los niños tienden a tener el mismo comportamiento en el aula o el ambiente donde se encuentren de lo contrario si el niño vive en una familia estable y no tienen engreimiento de parte de los padres es poco probable que tenga estos tipos de comportamientos negativo. Es necesario conocer las características que pueda tener un niño con problemas de conducta, dificultad de aprendizaje y como es su ambiente familiar.

1.3 Características del niño con una conducta disruptiva

Un niño con una conducta inadecuada muestra características como el causar desorden dentro del aula y llamando la atención de sus compañeros más esto provoca no tener un buen clima de enseñanza de aprendizaje con la maestra hacia los alumnos y no se puede trabajar e interactuar dentro del aula con los demás compañeros ya que en cualquier momento el niño que posee características inadecuadas dentro del grupo suele interrumpir en cada momento.

Los alumnos que poseen estas características en algunos casos provienen de una crianza familiar inadecuado, donde estas conductas disruptivas predominan de un estilo vincular agresivo, psicológico y maltrato físico con las personas que les rodea, es por ello que impide un proceso de enseñanza-aprendizaje donde propicia un clima tenso dentro del aula, creando malas reacciones interpersonales entre los docentes y alumnos. Son niños que se muestran autoritarios queriendo ser el centro de atención en el aula y provocando agresividad impulsividad la falta tolerancia todo esto va causar agresión hacia sus compañeros y rechazo en el grupo.

Para concluir los niños que poseen estas características necesitan ayuda de parte de una especialista y saber controlar el caso junto con sus padres. (Perugachi, 2017) la maestra debe proponer a los padres un informe psicológico cuando observan estos tipos de características en sus estudiantes de esta manera los padres tienen que sentirse comprometidos con los problemas que presentan sus hijos ya que en la enseñanza de aprendizaje intervienen el maestro, el alumno y el padre de familia.

1.3 Clasificación de la conducta disruptiva

Las clasificaciones de las conductas disruptivas se dan de acuerdo la edad que se encuentra el niño no todos muestran las mismas conductas se da por etapas se dice que en el nivel inicial se da a notar constante estos comportamientos que causan molestia e interrupciones no logrando en el maestro una labor completa y satisfactoria debido a estos problemas viéndose amenazado con el comportamiento de sus alumnos de clase y poder brindar una buena enseñanza de aprendizaje.

La clasificación de conducta disruptiva puede variar según el autor lo que vamos a mencionar es lo que se va dar dentro del aula del nivel inicial y que consecuencias se va dar ante la fijación de cada problema que ocurre en el aula y en que va afectar a todos los alumnos de la misma aula provocando un enojo y frustración, muchas veces para el maestro el no poder lograr lo que se ha propuesto debido a que existen alumnos con un comportamiento inadecuado.

A continuación vamos a clasificar los tipos de conducta disruptiva que se da en el nivel inicial durante, y que va afectar si esto ocurre dentro del aula de qué forma se da estas malas conductas y cual va ser comportamiento de los alumnos como también las maestras frente a este tipos de conductas dentro del aula, todo esto va servir como detectar a un niño con problemas de conducta disruptivas y cómo podemos ayudarlo o guiarlo para que pueda mejorarlo desde muy pequeño es donde se puede corregir y poder tener un buen compañerismo con las personas de su entorno.

1.4.1 Motoras

Los niños con problemas de conducta disruptiva en el aula muchas veces ocasionan problemas con la parte de sus cuerpos como movimientos que suelen llamar la atención dentro del aula e irrumpir dentro de ella todo esto puede ocasionar accidentes dentro del aula y llegando a la burla de su compañera con las acciones que toma el niño y existen situaciones que al golpearse a ellos no les ocasiona dolor.

Los movimientos motores que realizan con el cuerpo es jugar con las sillas de las aulas como balancearse y subirse en ella. En las mesas se suben encima de ellas y juegan debajo de ellas y en alguna casa pueden tomar acciones más peligrosas como subirse en los estantes provocando que se les venga todo encima y ocasionando una situación muy peligrosa, por otro lado, realizan movimientos en el aula como pararse o gestos que llaman la atención de sus compañeros.

Las maestras tenemos que estar atentos ante estas situaciones y ver que no

estén en un momento peligroso y tener que hablar con estos niños colocándonos a una misma altura y hablar de manera calmada mirándolo a los ojos y mostrarle una tranquilidad y dándole confianza y que te pueda decir que le está pasando si se siente bien emocionalmente o le ocurre algún problema ya que ellos tratan de llamar la atención con ciertas actitudes.

1.4.2 Ruidosas

Los ruidos en el aula son muy molestos ya que provoca molestia con el grupo que se encuentra ocasionando distorsión en el aula. Los ruidos suelen interrumpir en un ambiente donde te encuentras perdiendo la concentración cuando estas atento a una situación. Al igual los ruidos irrumpen las clases y son desagradables para nuestro sentido del oído provocando estrés no solo a los alumnos sino también a los maestros del aula.

Los niños que ocasionan ruidos en el aula muchas veces lo ocasionan con los materiales que ellos tienen con sus colores y lápices o cartuchera molestando al resto de compañeros con esos ruidos tirando objetos a sus compañeros ocasionando sonidos como palmas patadas a los muebles del aula pueden hasta también elaborar bolas de papel tirando por el aula y molestando a la maestra y a sus compañeros.

A medida que nosotras podamos autorregular la conducta disruptiva en el aula los niños podrán evitar todos estos compartimentos negativos y tendrán que mejorar con su conducta dentro y fuera del aula el hacer ruidos en el aula ocasiona mucha interrupción y distracción al grupo de personas que suele presentarse estos ruidos desagradables.

1.4.3 Verbales

Es la comunicación verbal puede realizarse con un ser humano entre 2 o 3 personas el intercambio de opiniones y buscan entrar una conversación para poder intercambiar ideas opiniones, existen conversaciones positivas, pero también conversaciones que pueden ser negativas como discusiones y agresiones verbales

entre dos personas o un grupo de personas llegando a una comunicación que no es agradable.

Sin embargo, la comunicación verbal entre el alumno y la maestra, cuando existe una conducta disruptiva en el aula es incomoda y molesta porque interrumpe la actividad diaria de la maestra, distrayendo a los demás compañeros. En algunos casos ellos suelen cantar hablar en hora de clase o ponerse a la defensiva hacia la maestra y faltándole el respeto como ocurre también con sus compañeros y en casa también suelen repetir estos malos comportamientos.

Para concluir las actitudes inadecuadas de ponerse a la defensiva y faltarle el respeto a la maestra no es agradable dicho comportamiento, porque el niño puede actuar hasta de la peor manera en su hogar y no va mostrar respeto hacia ningún adulto incluso con personas que no conozca. Es donde los padres tienen que intervenir en mejorando esa conducta y saber respetar los valores que hay en casa y en el salón de clase porque de lo contrario el niño no va saber respetar a ninguna otra persona.

Finalmente, en el capítulo I menciona las características disruptivas en un niño esto es de suma importancia ya que al conocerlo no será de mucha ayuda de poder obtener un cambio de autorregular las emociones y sus conductas disruptivas que posee. Para todo esto necesitamos la ayuda de los padres ya que ellos son los primeros en saber educar a su hijo y tener que enseñar los valores en su hogar, donde ellos podrán saber reforzar, las características que posee un niño con problemas de no poder controlar sus comportamientos en su casa ni en el salón, esto afecta el aprendizaje del niño y poder tener un clima laboral adecuado, la maestra debe trabajar de la mano con una especialista y poder tener una orientación hacia los padres, ya que pueda tener un buen compañerismo con las persona que les rodea en casa y en el colegio.

CAPITULO II: JUEGOS LÚDICOS

El juego lúdico es un conjunto de estrategias que se puede aplicar en un grupo de niños donde interactúen utilizando actividades divertidas que puedan aplicarse de manera amena y los niños puedan intervenir con mayor interés y lograr un aprendizaje significativo ya que el niño aprende jugando y tenemos que destacar que a través del juego lúdico se puede amoldar la conducta del niño y observar como interactúa y como se relaciona con las personas de su contexto.

Los primeros años de vida los niños tienen que tener juegos motrices y sensoriales porque a través de esto el niño va aprendiendo ya que el juego es espontaneo el juego es un transformador de ambiente y es beneficioso para el maestro y para los niños el juego permite que el niño piense ya que interviene la atención y la concentración y el comportamiento durante el juego como el de seguir instrucciones y seguir las reglas del juego para que de esta manera haya una buena convivencia.

El juego puede ser una oportunidad para poder detectar las dificultades que puede tener un niño y desarrollar destrezas y habilidades esto va permitir mejorar la comunicación y la personalidad y su capacidad creadora de cada niño favoreciendo en fortalecer los valores y a regular el aprendizaje el juego fomenta el desarrollo psicosocial cumple una función integradora y rehabilitadora donde se pueden corregir errores.

2.1 Desarrollo de los juegos lúdicos

La convivencia en el aula debe mejorar y eso se da con los juegos lúdicos en el aula y evitar que con conductas disruptivas en el aula que tiene una similitud con indisciplina que algunos estudiantes dan a mostrar en el aula. Las conductas disruptivas se dan por muchos aspectos por problemas familiares o por falta de atención que no se le da al niño muchos de ellos reaccionan de manera agresiva otros irrumpen la clase o llaman la atención molestando a otros compañeros.

Según Piaget manifiestan que el juego es “Un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa. Entonces se puede decir que en la convivencia escolar los juegos de reglas según el ministerio de educación van permitir que el niño sea más sociable con su entorno mejorando la confianza consigo mismo su control emocional y aprender normas para poder respetar el juego durante su ejecución .un niño durante el juego se encuentra más libre y resulta más significativo y lo realiza de manera más divertida interactuando con otros niños y adultos el juego es propio de la etapa de un niño donde el empieza a descubrir cosas y dar respuestas a los problemas que va encontrando.

Para concluir el juego con reglas va contribuir el aprendizaje y la cooperación con su entorno la maestra debe de buscar el espacio y el tiempo para realizar dichas actividades que deben ser constantes ya que la enseñanza-aprendizaje se da a través de lo lúdico buscando la motivación de parte del niño respetando reglas e instrucciones que indica el juego. La creatividad y la imaginación y la fantasía se va ser más significativo porque se va desenvolver en este mundo. El juego va a permitir que el niño alcance sus capacidades siendo un instrumento privilegiado tanto como para la maestra y para el niño.

2.2 Objetivos de los juegos lúdicos

El objetivo del juego lúdico es que se convierta en una actividad muy enriquecedora e importante para mejorar la conducta disruptiva en los niños buscar habilidades que faciliten su buen comportamiento hoy en día el juego lúdico ayuda al estudiante en su proceso de enseñanza debe mejorar la conducta en las acciones que pueda realizar ,ya que es una motivación muy enriquecedora e importante, porque ayuda que nuestros alumnos se sientan en un buen clima escolar y tengan esas ganas de querer aprender del tema que se les indica, también es bueno involucrar a los padres de familia porque emocionalmente ayuda a que sus menores hijos tengan esa confianza de comunicarles sus ánimos y le ayuda a

que puedan llegar a tomar decisiones positivas para su futuro y puedan ser personas de bien.

Para mejorar la conducta disruptiva en los niños se debe empezar siempre conociendo las dificultades del niño donde no se sienta tranquilo en su salón de clases. Los docentes deberían aplicar actividades y dar un buen clima en el aula. Debemos practicar juegos creativos realizándolos de manera sencilla con el fin de ganar el juego en base de ensayar conductas elaborando habilidades en controlar sus emociones

La mala conducta de los niños lo encontramos cuando no sabe actuar ante una situación que se le presente. Por eso la importancia del juego lúdico en los niños con problemas de conducta disruptivo escolar, es dar charlas a los padres de familia, siempre esto ocurra cuando el papá se siente ausente o si la mamá ha criado al niño solo o q pueda presentar bajo afectividad en el niño y se sienta muy triste por lo general los estilos de crianza puede ser muy autoritaria es por ello que se debe tratar más con los padres de familia para llevar un buen comportamiento con sus menores hijos.

En conclusión, debemos involucrar a los padres de familia a manejar actividades del juego lúdico en casa y en todo momento para que ellos puedan sentirse motivados y autosuficientes en las actividades que quieran realizar. De esta manera ellos podrán mejorar su conducta porque se van a sentir entendidos por sus padres y en cuanto a nosotros como formadores debemos saber manejar la conducta en los niños ya sea buena o mala. Darles un buen clima escolar mediante juego lúdicos y que ellos se comprometan a tener compromiso y se sientan motivados, de esta manera veremos su control y su poder de decisiones así podemos reducir la conducta disruptiva ya que ellos buscan atención social.

2.3 Clasificación de los juegos en el aula

El ministerio de educación afirma que el juego en los niños es importante ya que a través de ello podemos mejorar el estado socioemocional del niño donde expresan sus sentimientos emociones y frustraciones durante el juego y gracias a

la actividad nos daremos cuenta si el niño presenta algún problema dentro de su hogar o quizás en el aula nosotros como maestros tenemos que ser observadores y utilizar el juego como estrategia para detectar estos problemas de conducta.

El juego le va permitir socializar con sus compañeros aprendiendo reglas durante el juego que van a realizar es donde nosotros las maestras notamos actitudes desbordantes y sacamos nuestras propias conclusiones de problemas en su contexto. El juego le va permitir al niño lograr metas esperadas según la edad que tienen, el juego es libre para cada niño el elige a que jugar e de qué forma lo puede hacer y des estresarse de la vida que ellos puedan tener.

Por lo tanto, nosotros como maestras debemos preocuparnos si es que un niño no juega esto va permitirnos dar cuenta que el niño está teniendo problemas de miedo y nosotras ser un soporte emocional para ellos ser su amiga de confianza. Al igual si el niño está presentando conductas disruptivas dentro de una actividad como el ser agresivos desafiantes ante sus compañeras o la maestra gracias al juego la maestra va notar estas conductas que no son buenas para el niño.

2.3.1 Juegos de ejercicios

Es una etapa que según Piaget se desprende la parte acomodación sensorio-motora en lo cual se adapta al pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), donde se produce su ficción imaginaria y la imagen se convierte en un símbolo lúdico donde representa el trabajo concreto del estudiante, esto hace con la finalidad de cómo piensa y se siente el niño y busca entender el pensamiento de ideas, razonamiento y emociones que se moviliza el juego.

Por esa razón la imagen el niño lo imita y lo representa, es así donde "el objeto símbolo", que no sólo lo representa, sino que también, lo sustituye por un objeto, por lo tanto, es un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo, en los con niños con conducta disruptiva esto les favorece mucho a su pensamiento crítico e imaginario y les ayuda a desarrollar también comprender de qué manera piensa el niño.

En conclusión, los niños desarrollan el parte sensorio motor en el juego de ejercicios, donde esto ayuda a mejorar la conducta disruptiva controlando sus emociones cuando interactúan entre ellos, sus pensamientos de ideas al crear un ejercicio en momento de juego y también la parte de razonamiento donde ellos resuelven de la manera concreta de poder representar el juego con una finalidad de que el niño se sienta satisfecho y no fomenta desorden.

2.3.2 Juegos simbólicos

En el juego simbólico ayuda a desarrollar la parte en ser cooperantes, en respetar sus turnos, en fortalecer su identidad donde se valoran a sí mismo como también reducen la ansiedad y el estrés que ellos tienen, al crear reglas pueden ser atendidos a la necesidades de los niños donde algunos no respetan los acuerdos y pasan de percibidos sin ninguna sanción, donde la maestra debería tomar en cuenta con los niños de conductas disruptivas ya que a ellos les cuesta mucho respetar los acuerdos tomados en una aula.

Por lo tanto, es una forma propia del pensamiento infantil donde representa la parte cognitiva, y asimila lo equilibrio con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas esto ayuda a la conducta disruptiva a mejorar algunas debilidades de la socialización, integración entre ellos mismo, es así que de este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

En conclusión, el juego simbólico se desarrolla en un ambiente libre y seguro que permite a los niños exteriorizar como percibe en su entorno familiar y educativo; es así que los asuntos son significados; expresar sus conflictos, buscar soluciones, aprender a resolver problemas y desarrollar la autonomía es una integración donde los otros constituyen un colectivo lúdico para los niños en conducta disruptiva.

2.3.3 Juegos de construcción

El juego de construcción nos ayuda a trabajar en un clima escolar donde las relaciones de los estudiantes en el aula nos cambian la visión que usualmente las docentes e incluso los mismos padres tienen niños consideran como problemáticos o malcriados y les proporcionen todo el cariño, cuidado, atención y el afecto que éstos requieren y que piden a gritos a través de su comportamiento, haciendo de ellos niños dóciles, felices, amables, solidarios, dejando atrás cualquier tipo de resentimientos, dolor o rebeldía.

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

Como conclusión los juegos lúdicos en la parte de sector de construcción desarrollan el comportamiento, en socializarse entre ellos, experimentar el momento de juego y ser creativos, los niños con conductas disruptivas ayudan a desarrollar la relación espacial, ser ordenados, facilita a que el juego sea compartido, aumenta la atención y concentración, también desarrolla sus análisis y síntesis.

2.3.4 Juegos de reglas

Es una etapa en donde los niños se ponen de acuerdo al realizar lo que es válido, donde muestran las normas y evitan las peleas, por lo tanto, sea un juego limpio, los niños con conducta disruptivas deben acatar esas reglas que se plantea donde se tomen medidas mediante una sanción que ellos lo plantean, es así donde podemos corregir las malas conductas que ellos puedan tenerlo dentro del aula, ya para eso hay normas que se tiene que respetar.

Crear regla pueden ser atendidas a las necesidades de los niños, donde algunos no respetan los acuerdos y pasan de percibidos sin ninguna sanción, las maestras deberían de tomar en cuenta con los niños de conductas disruptivas ya que les ayudara a fortalecer el orden y respetar los acuerdos de juego como también a sus compañeros del aula. Por lo tanto, los niños con diferentes problemas de conducta deberán ejercitar las reglas tomadas, según Piaget es considerado como la actividad lúdica del ser socializado los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) o regulada.

En conclusión, los juegos de reglas ayudan a tener límites, pasos a seguir, todo esto ayuda a ser ordenados y tener una secuencia en el juego para los niños con conductas disruptivas fortalece mucho la parte integración, participar, organizarse para llegar a la meta teniendo en cuenta de los otros y tratando de impedirlos o tener dificultades donde se gana o se pierde de verdad.

Finalmente, en el capítulo II hemos investigado usar como estrategias los diferentes juegos lúdicos que propone el ministerio de educación para poder autorregular la conducta disruptiva del niño como también poder orientar a los padres de familia en saber corregir su comportamiento fuera del contexto de aula y y mejorar la convivencia escolar.

CONCLUSIONES

- Es muy importante detectar la conducta disruptiva en el niño ya que se puede observar y detectar a través de la conducta en el aula irrumpiendo en un salón de clases provocando rechazo por sus demás compañeros y no lograr un aprendizaje adecuado.
- Los padres deben saber que el juego es muy importante para poder manejar conductas y poder rehabilitar el estado emocional del niño según lo informa el ministerio de educación el juego va permitir detectar los problemas que puedan presentar como el de no cumplir las reglas en el juego también no van a cumplir reglas en el aula..

RECOMENDACIONES

- La maestra debe ser muy observadora durante todas las actividades que desarrolla y mostrar la confianza a sus estudiantes para poder conocer el porqué de las conductas de disrupción dentro del aula.
- Para notar el estado socioemocional del niño le recomendamos utilizar la actividad lúdica que es el juego ya que esto le va permitir mostrar las diferentes conductas positivas y negativas con su contexto

REFERENCIAS

- Cali Cortez, Gianella Patricia, lozano romero stefani. (agosto de 2019). *repositorio edu*.
Obtenido de repositorio edu:
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/43658/2/sistematizacion%20de%20Experiencias%20Cali-Lozano.pdf>
- Chanduví, J. S. (2015). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN*. Obtenido de MINISTERIO DE EDUCACIÓN: <http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el-nino/pdf/guia-metodologica-ludica-2015.pdf>
- educación, M. d. (2015). *Guía Lúdica y de Apertura a la Educación Formal*. Obtenido de Guía Lúdica y de Apertura a la Educación Formal.:
<http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el-nino/pdf/guia-metodologica-ludica-2015.pdf>
- Gladys Leonor Llamuja Solano. (08 de 11 de 2017). *repositorio unsa*. Obtenido de repositorio unsa: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3588>
- Loza de los Santos, Mercedes Julisa. (9 de mayo de 2011).
<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio>. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/424>
- Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles. (2001). El juego en los niños: . *revista educación*, 113-124.
- Nieto Sanz, M. (16 de 07 de 2019). *UVaDOC*. Obtenido de UVaDOC:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>
- Nieto Sanz, M. (16 de 07 de 2019). *UVaDOC*. Obtenido de UVaDOC:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>
- Ortega Asanza, V. d. (2017). *repositorio*. Obtenido de respositorio:
<http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/17109>
- Silva Panez, G. (2010). *repositorio*. Obtenido de repositorio:
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>