



**UNS**  
E S C U E L A D E  
**POSTGRADO**

---

TALLER DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA DISCIPLINA DE  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 2° DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA APÓSTOL SAN PEDRO CHIMBOTE – PERÚ 2014.

---

TESIS DE MAESTRÍA PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN CIENCIA DE LA  
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN

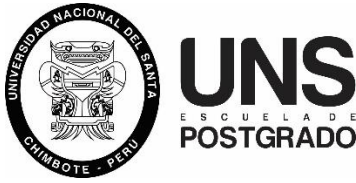
**Autor:**

**BR. DÁVILA REYES, JESÚS DELFINA**

**Asesor:**

**Dra. MAS SANDOVAL, ROMY KELLY**

**NUEVO CHIMBOTE – PERÚ**  
**2017**



## *CONSTANCIA DE ASESORAMIENTO DE LA TESIS DE MAESTRIA*

Yo, ROMY KELLY MAS SANDOVAL, mediante la presente certifico mi asesoramiento de la Tesis de Maestría titulada: “TALLER DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA DISCIPLINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 2° DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA APÓSTOL SAN PEDRO CHIMBOTE – PERÚ 2014”, elaborada por el (la) bachiller JESÚS DELFINA DÁVILA REYES para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Docencia e Investigación, en la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional del Santa.

.....  
**Dra. Romy Kelly Mas Sandoval**  
**Asesora del Informe de Tesis**



## ***HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR***

**“TALLER DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA DISCIPLINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 2° DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA APÓSTOL SAN PEDRO CHIMBOTE – PERÚ 2014”.**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN.**

Revisado y Aprobado por el Jurado Evaluador:

.....  
**Dra. Maribel Alegre Jara**  
**PRESIDENTE (A)**

.....  
**Mg. José Cerna Montoya**  
**SECRETARIA (O)**

.....  
**Dr. Benito Zavaleta Cabrera**  
**VOCAL**

## DEDICATORIA

**Con una gratitud inmensa: A Dios que guía constantemente mis pasos por un buen camino, para seguir siendo su hija amada.**

*Gracias papi Cesar Reyes Borda y Isabel Reyes Borda por siempre alentarme en todo los momento más tristes y difíciles de mi vida y por brindarme su apoyo incondicional para conseguir terminar con éxito esta etapa de mi vida.*

*Con amor sincero y verdadero: A la mujer más buena y maravillosa, porque con su gran ejemplo me enseñó a ser perseverante y constante. Mi gran y única madre DELFINA BORDA DE REYES que siempre la llevare en mis recuerdos y mi corazón.*

*A mi viejito querido: Desiderio Reyes Vera por darme alegría y ganas de seguir luchando en la vida gracias viejito lindo.*

*Con mucho cariño al gran amor de mi vida PABLO RONDAN por tu constante apoyo, comprensión y por hacer que mi vida sea especial a tu lado y sobre todo porque poco a poco estamos cumpliendo nuestras metas juntos. Te amo mi amor.*

Jesús Dávila

# ÍNDICE

	<b>pág.</b>
– Portada.....	i
– Constancia de asesoramiento de la tesis de maestría.....	ii
– Hoja de aprobación del jurado evaluador.....	iii
– Dedicatorias.....	iv
– Índice.....	v
– Lista de tablas.....	vii
– Lista de gráficos.....	ix
– Resumen.....	x
– Abstract.....	xi

## **INTRODUCCIÓN**

### **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

1.1. Planteamiento y fundamentación del problema de investigación.....	12
1.2. Antecedentes de la investigación.....	15
1.3. Formulación del problema de investigación.....	16
1.4. Delimitación del estudio.....	17
1.5. Justificación e importancia de la investigación.....	17
1.6. Objetivos de la investigación: general y específicos.....	18
1.6.1. Objetivo general.....	18
1.6.2. Objetivos específicos.....	18

# CAPÍTULO II

## MARCO TEÓRICO

### 2.1 Fundamentos teóricos de la investigación

#### 2.1.1. Disciplina:

a) Definición.....	20
b) La disciplina en la tercera infancia.....	21
c) La disciplina como parte de la educación para el autogobierno.....	21
d) Disciplina como equilibrio entre rigidez autoritaria y permisividad incontrolada (disciplina democrática) .....	22
e) Disciplina cognitiva.....	23
f) agrupamiento de problemas de comportamiento por factores jerarquizad.....	23

#### 2.1.2. Enfoque cognitivo conductual en la gestión y control de la disciplina en el aula

a) Cognitivismo y conductual.....	24
b) Terapia cognitiva – conductual.....	26
c) La psicología cognoscitiva y la educación.....	27
d) Motivación, interés y objetivos vitales.....	28
e) La relevancia.....	28
f) Locus de control y autodirección.....	28

#### 2.1.3. Talleres de juegos recreativos

a) Definición.....	29
b) clasificación.....	30
c) Características del juego.....	31
d) Importancia.....	34

### 2.2 Marco conceptual:

2.2.1. Disciplina.....	35
2.2.2. Taller.....	35
2.2.3. Juegos.....	35
2.2.4. Recreativos.....	35
2.2.5. Juegos recreativos.....	36
2.2.6. Dimensiones.....	36

## **CAPÍTULO III METODOLOGIA**

3.1. Hipótesis central de la investigación.....	37
3.2. Variables e indicadores de la investigación.....	37
3.3. Métodos de la investigación.....	38
3.4. Diseño o esquema de la investigación.....	39
3.5. Población y muestra.....	39
3.6. Actividades del proceso investigativo.....	39
3.7. Técnicas e instrumentos de la investigación.....	40
3.8. Procedimiento para la recolección de datos (validación y confiabilidad de los instrumentos).....	41
3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de los datos.....	42

## **CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1. Resultados.....	43
4.2. Discusión de los resultados.....	51

## **CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Conclusiones.....	55
5.2. Recomendaciones.....	56
– Referencias Bibliográficas.....	57
– Anexos.....	60

## **LISTA DE TABLAS**

Tabla 1. Estudiantes del 2° grado “A” de la Institución Educativa Apóstol San Pedro.....	39
Tabla 2. Para calificar pre test y post test de programa en base a los juegos recreativos.....	41

Tabla 3. Intervalos y niveles para calificar pre test y post test de programa en base a los juegos recreativos.....	41
Tabla 4. Resultados del pre test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	43
Tabla 5. Resultados del primer módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	44
Tabla 6. Resultados del segundo módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	45
Tabla 7. Resultados del tercer módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	46
Tabla 8. Resultados del cuarto módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	47
Tabla 9. Resultados del quinto modulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	48
Tabla 10. Resultados del pos test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	49
Tabla 11. Comparación del pre y pos test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	50



## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Resultado del pre test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	43
Gráfico 2. Resultados del primer módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	44
Gráfico 3. Resultados del segundo módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	45
Gráfico 4. Resultados del tercer módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	46
Gráfico 5. Resultados del cuarto módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	47
Gráfico 6. Resultados del quinto módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	48
Gráfico 7. Resultados del pos test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	49
Gráfico 8. Comparación del pre y pos test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014.....	50

## RESUMEN

El presente informe de tesis “Programa en base a talleres de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de Educación Primaria de la Institución Educativa Apóstol san Pedro en la ciudad de Chimbote – Perú 2014” tuvo como objetivo general. Demostrar que los talleres de juegos recreativos mejoran la disciplina de los niños y niñas del 2° de Educación Primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro Chimbote – Perú 2014. La población muestral al que se aplicó el taller estuvo constituido por 23 alumnos.

El diseño de investigación que se utilizó es el pre experimental, se manejó un solo grupo a los cuales se le aplicó una evaluación previa y posterior.

Se aplicó el pre y post test a una muestra piloto de 15 alumnos del 2° B de la misma Institución Educativa y fue validado con el método de alfa y crombach y de Pearson lo cual nos permitió decir que el instrumento que fue utilizado para evaluar la disciplina es altamente confiable y significativo.

La información recabada fue procesada utilizando el paquete estadístico SPSS V20 (Statistic Package for the Social Siancies) y el programa Excel 2010.

Finalmente al efectuar los talleres de juegos recreativos se llegó a mejorar la disciplina en los estudiantes del 2° A de la I.E Apóstol San Pedro en la ciudad de Chimbote 2014.

La autora

## **ABSTRACT**

The present thesis report intitle "Program based on recreational games workshops to improve the discipline of children of the 2nd Primary Education of the Educational Institution San Pedro in the city of Chimbote - Peru 2014", had as general objective To demonstrate that the recreational games workshops improve the discipline of the children of the 2nd Primary Education of the Educational Institution San Pedro Apostle Chimbote - Peru 2014. The sample population which the workshop was applied consisted of 23 students.

The research design used was the pre-experimental, was managed a single group which was applied a previous and a posterior evaluation.

The pre and post test was applied to a pilot sample of 15 students of the 2nd B of the same Educational Institution and was validated with the method of alpha and crombach and Pearson which allowed us to say that the instrument that was used to evaluate the Discipline is highly reliable and meaningful.

The information collected was processed using the statistical package SPSS V20 (Statistic Package for the Social Siancies) and Excel 2010 program.

Finally, during the recreational games workshops, the discipline was improved in the students of the 2nd A of the Educational Institution San Pedro Apostle in the city of Chimbote 2014.

The author

# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Planteamiento y fundamentación del problema de investigación

El trabajo de investigación que a continuación presentamos tiene por finalidad proponer estrategias afectivas que mejoren la disciplina en el aula, promoviendo la vivencia de los auténticos valores: el amor, el respeto, la honestidad, la justicia, la equidad, la solidaridad, la paz, responsabilidad; ejes primordiales de la afectividad.

En la Institución Educativa Apóstol San Pedro, se observó en los estudiantes del aula de 2° A que debido a su edad, por problemas familiares, personal y su poca capacidad de reflexión se dedican a realizar actitudes negativas. Insultos, peleas, utilizar objetos como armas, destrozar cosas suyas y de otros, intimidar, tirar piedras, rabietas, molestar, celos, dominante, mandón, cuidar a los demás, entrometido, amenazarle física y verbalmente, mentirle, ignorarle, molestar haciendo ruidos, distracción, pereza, llegar tarde al aula, lentitud en el trabajo, interrumpir en clases, desorden mal hablado, robar, rebelde, desaseado, descuidado y mentiroso, malhumorado, desconfiado egocéntrico, desanimado, hipersensible, caprichoso, hiperprotegido, tímido, arisco, solitario, irritable, inseguro, introvertido, hablar sin permiso, desobedecer al maestro, jugar en clases, mojarse, escaparse, gritar, levantarse sin permiso, comer y beber en clases, hacer payasadas, no seguir las instrucciones. En la actualidad se toma más énfasis en tratar de conllevar o solucionar estos actos de su comportamiento que atentan la disciplina en el aula.

De lo anterior se rescata la preocupación por desarrollar la investigación de los talleres recreativos, hacia el tema de disciplina en la Educación Primaria, porque no se debe olvidar que la disciplina es fundamental para poder mantener normas y reglas en el aula y así poder tener un aprendizaje significativo.

Los problemas de disciplina en el aula influyen notoriamente en el aprendizaje de los alumnos, porque la disciplina es importante para llegar a tener un buen clima educativo y así

se pueda realizar satisfactoriamente lo propuesto a inicio de año o lo programado en el año lectivo y poder llegar a manejar un buen clima lleno de respeto entre docente y alumno.

Sus (2005), permite afirmar que la persistencia de un modelo autoritarismo en el manejo de la autoridad; falta de consenso e inconsistencia acerca de las normas de disciplina; uso del castigo y especialmente de la acreditación como el único instrumento para el manejo de la disciplina y la existencia de impunidad dentro de las escuelas situación que lleva a la frecuente infracción y naturalización de los problemas de disciplina.

La comunidad educativa, sobre todo el profesorado innovador, comenzó, a finales de la última década del pasado siglo, a formular sus iniciativas para afrontar los problemas sociales de las escuelas en términos de educar la convivencia para prevenir la violencia. Fueron los años de la toma de conciencia sobre hasta qué punto era necesario discutir acerca de los límites de lo que parecía ser una escuela demasiado tolerante con conductas disruptivas o inadaptadas, cuando no violentas y abusivas, que habían permanecido ocultas en las décadas anteriores bajo la alfombra de una mal interpretada libertad que, con frecuencia, no era otra cosa que la falta de límites personales y de orientación adulta a la no discutida autonomía personal de escolares y estudiantes (Córdoba, 2008)

Desde hace más de una década la convivencia y la disciplina escolar viene siendo un fenómeno que preocupa tanto al profesorado como a los responsables de la administración educativa. La preocupación surge por la frecuencia con la que suceden hechos que alteran y rompen la buena armonía y convivencia en las aulas y centros educativos y por la dificultad de encontrar soluciones idóneas y eficaces para superar el problema. Nadie duda que la convivencia y el respeto a ciertas normas es absolutamente necesaria para conseguir una enseñanza de calidad. (García, 2008).

Hay enormes vacíos en el conocimiento del área de disciplina en el mundo y una gran necesidad de desarrollar actividades recreativas para poder mejorar conductas disruptivas que fomenta una mala disciplina en aula. El estudio de la disciplina es sumamente importante porque no solo involucra las reglas y normas sino que también involucra estudiar como poder mejorar dichas conductas que puedan estar presentando los estudiantes en el aula de clase.

En tal sentido los estudiantes tienen que aprender actitudes de buen comportamiento, que puedan llegar a motivarlos y a lograr su superación personal.

Siempre se dijo que la escuela es el segundo hogar, donde se aprende desde chicos todo cuanto debemos aplicar de grandes. Pero tampoco le demos toda la responsabilidad al docente. Hasta que comenzamos a concurrir a la escuela, vivimos con nuestros padres, abuelos y tíos, quienes deben tener la absoluta responsabilidad de que ese chico no pierda la posibilidad de creer en un futuro deseable y contribuir a que podamos acceder a una mejor posición. Sabemos que nadie es imprescindible, pero todos somos útiles y necesarios, aplicando el buen sentido se puede salir adelante. En el mundo hay horizontes inalcanzables, más si nos unimos para tratar de conseguirlas se tornan cosas más fáciles.

El tema de la violencia en las instituciones educativas, desde las aulas, debería ser una de las prioridades en la preocupación del estado, las familias y de los docentes. En nuestro país existen problemas de violencia escolar. Se manifiestan frecuentemente, son una realidad cotidiana en nuestras aulas, mostrándose de manera recurrente. Otros son los problemas de disciplina y convivencia, que llegan a angustiar al profesorado, especialmente en Educación Secundaria. (Pacheco, 2008).

En la institución educativa Apóstol San Pedro, se observó situaciones de disciplina que afectaron el normal desarrollo de clases en el aula, principalmente cuando son intencionales y frecuentes, son perjudiciales para la moral de la Institución Educativa y se oponen frontalmente a los propósitos educativos que son la propia razón de ser de este centro educativo. Estos actos de disciplina que afectan las reglas en el aula son, casi siempre, consecuencias inevitables de condiciones y factores desfavorables que están actuando sobre el psiquismo de los educandos, amenazando desintegrar su personalidad y desajustarlos a la vida escolar. Importa, pues, que se encuentre la atención de los educadores sobre estos factores para eliminarlos o atenuarlos, antes de recurrir a sanciones o medidas punitivas más drásticas.

## **1.2. Antecedentes de la investigación:**

Córdova (2013) en su investigación de tesis de maestría titulada: “La disciplina escolar y su relación con el aprendizaje en el área de historia, geografía y economía de los alumnos del 4to año secciones "A" Y "B" de educación secundaria de la Institución Educativa "San Miguel" De Piura”, pone énfasis en que El buen comportamiento y el uso de estrategias de aprendizaje permite a los alumnos – alumnas construir sus aprendizajes significativos y lograr las capacidades del área de Historia, Geografía y Economía. Esto nos permite afianzar mi investigación ya que a un mejor comportamiento en el aula el aprendizaje será significativo.

Beltrán (2013) en su investigación de tesis de maestría titulada: “Estrategias didácticas en la disciplina y control de los alumnos para el mejoramiento del aprendizaje” pone énfasis en que lo más importante para que se de la enseñanza se encuentra el que debe haber alguien que quiera aprender, que tenga esa disposición e inquietud que se necesita para atender y entender los conocimientos y habilidades que se le proporcionan, punto con el cual estoy totalmente de acuerdo. Esto nos permite afianzar mi investigación ya que a tener una buena didáctica y un buen manejo de disciplina se mantendrá un buen manejo de los alumnos y se lograra un aprendizaje significativo.

Martínez y Moncada (2012) en su investigación de tesis de maestría titulada: “Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E.T. N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”, Chimbote, 2011” Se concluye que los factores externos (medios de comunicación, sociedad, familia, medio en el que vive y factores internos sean (personalidad de los estudiantes, biológicos, la educación que reciben) 124 influyen directamente sobre los estudiantes y son la causa de estas conductas violentas y agresivas. Esto nos demuestra que la televisión influye en el comportamiento de los alumnos esto lo relaciono significativamente con mi investigación.

Zamudio (2011) en su investigación de tesis doctoral titulada: “Disciplina escolar: desarrollo y aplicación de un programa actitudinal-cognitivo para la formación permanente del profesorado de educación primaria” pone énfasis en que la disciplina se refiere al

conjunto de normas, reglas y procedimientos aplicables al aula con la finalidad de generar las condiciones óptimas para la consecución de las metas de aprendizaje. Como instrumento del proceso instruccional, su gestión exige un conjunto de principios proposicionales derivados del campo psicopedagógico. Desafortunadamente para la gestión de la disciplina en el aula, el profesorado se apoya en sus habilidades innatas y medios inmediatos, llevándola hacia un fracaso seguro. Esto demuestra que a una mayor disciplina en el aula resaltara un mejor aprendizaje en los alumnos, esto influye en mi investigación.

Conejo (2011) en su investigación de tesis doctoral titulada: “disciplina y convivencia en los centros de secundaria” llega a la conclusión que el procedimiento sancionador en los IES de Ceuta, pone énfasis en que cada centro de estudio en materia de convivencia, muchas de las deficiencias detectables en la práctica docente, pueden abordarse desde modificaciones legislativas, fomentar planes de formación del profesorado donde se llegue a mejorar la formación del docente y personal, valorando la puesta en común de la experiencia y la eficacia, organización, comunicación y desarrollo de actividades. A una mejor convivencia en el aula una mejoría en la disciplina escolar esto influye directamente con mi investigación científica.

Castillo y Castillo (2008) en su investigación de tesis para obtener el grado de maestro en educación en la Universidad César Vallejo – Piura, titulada: “Aplicación de un plan de acción “vivamos en armonía” utilizando estrategias afectivas en el mejoramiento del comportamiento escolar de los/as estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Javier Pérez de Cuéllar del asentamiento humano villa primavera – Sullana” llega a la conclusión A través de la aplicación de estrategias afectivas se logró promover la reflexión de los/as estudiantes acerca de sus actitudes en el aula para una buena convivencia, así mismo se estimuló el aprendizaje y prácticas de formas adecuadas de convivencia en el aula.

### **1.3. Formulación del problema de investigación:**

¿De qué manera la aplicación del programa en base a talleres de juegos recreativos mejora la disciplina de los niños del 2° de Educación Primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro Chimbote – Perú 2014?



#### **1.4. Delimitación del estudio:**

El área física de estudio se encuentra situada en el asentamiento humano San Pedro, distrito de Chimbote, provincia del Santa y en la región Áncash.

En cuanto a la variable independiente: Talleres de juegos recreativos, se midió teniendo en cuenta la clase de juegos que se ejecutaron en las sesiones. Por otro lado en cuanto a la variable dependiente: disciplina, se midió teniendo en cuenta los siguientes factores:

Factor N° 1 comportamiento agresivo, factor N° 2 comportamiento contra sus compañeros, factor N° 3 comportamiento contra el maestro, factor N° 4 comportamiento contra el rendimiento, factor N° 5 comportamiento inadecuado y hábitos socialmente no aceptados, factor N° 6 comportamiento que indiquen dificultades personales de interacción y relación con los demás, factor N° 7 comportamiento contra normas de clases.

En relación a la muestra, la población muestral, conformada por 23 niños y niñas del segundo grado “A” de educación primaria entre 13 hombres y 10 mujeres con una edad comprendido entre 8 a 9 años.

La aplicación del programa de juegos recreativos se realizó en la Institución Educativa Apóstol San Pedro, la aplicación del cuestionario y de los talleres de juegos recreativos tuvo una duración de 6 meses. Cada actividad se realizó dos veces por semana algunas en la misma aula y otras en el patio de la Institución Educativa donde se realizó la aplicación del programa. El método que se utilizó en toda la aplicación de los talleres fue el método experimental.

#### **1.5. Justificación e importancia de la investigación:**

El presente trabajo de investigación se realizó porque existe una preocupación sobre la disciplina en el aula, la investigación busca conocer de qué manera el trabajo en equipo ayuda a mejorar las relaciones entre los alumnos y el docente, buscando estrategias para disminuir las malas conductas que provocan un clima no favorable en el aula.

A partir de esta investigación se propuso estos talleres para mejorar la disciplina en el aula para poder brindar soluciones prácticas que puedan así mantener el orden y un buen control en el aula, enfatizando el respeto de su personalidad y singularidad de cada niño para así lograr una buena convivencia en el salón de clases.

Al realizar dicha investigación también, permitió a la institución educativa tener a su alcance la metodología empleada en los talleres y así poder utilizar estrategias adecuadas que ayuden a mejorar la disciplina que presentan los estudiantes de dicha Institución Educativa.

El presente proyecto de investigación que se realizó no tuvo la finalidad de erradicar en su totalidad las conductas que atentan en contra de la disciplina, lo que se buscó al aplicar los talleres de juegos recreativos es mejorar la disciplina y que el docente pueda encontrar estrategias de solución ante estos problemas de disciplina.

## **1.6. Objetivos de la investigación: General y específicos:**

### **1.6.1. Objetivo general**

Demostrar que el programa en base a talleres de juegos recreativos mejora la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro de Chimbote en el año 2014.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

Identificar la frecuencia de las conductas con mayor prevalencia que fomentan la indisciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro de Chimbote en el año 2014

Identificar los niveles y frecuencia de la calidad de disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro de Chimbote en el año 2014.

Aplicar el programa en base a talleres de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro de Chimbote en el año 2014

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Fundamentos teóricos de la investigación**

##### **2.1.1. Dimensiones de la disciplina**

###### **a) Definición de disciplina**

López (2010), es entendida como adiestramiento, aceptación o sumisión de la autoridad, con frecuencia acompañada de correcciones o castigos antes las conductas no autorizadas. Pero educar, implica algo más que controlar el comportamiento, así, la disciplina pasaría a ser entendida, desde el ámbito educativo, como una respuesta dinámica a la interacción profesor – alumno/a que pretende ayudar al estudiante a comportarse de modo consiente y responsable. Desde esta perspectiva el profesor será la persona que ayuda al alumno a determinar los medios y normas de disciplinarias de acuerdo con los objetivos de la educación.

García (2008) conjunto de procedimientos, incluyendo normas o reglas, mediante las cuales se mantiene el orden en la escuela y cuyo valor no es otro que el de favorecer la consecuencia de los objetivos propuestos en el proceso enseñanza – aprendizaje del alumno.

Beltrán y Bueno (1995) como los niveles de orden y de control necesario para el rendimiento académico. Con lleva también la prevención de conductas perturbadoras y la evitación del desorden.

Gómez, Mir y Serrats (1997) es el conjunto de estrategias que favorecen la seguridad y el autogobierno, permitiendo la superación de antinomias ante llegar al equilibrio entre autoritarismo y permisivismo, de tal manera que la aceptación de la autoridad sea un valor y la disciplina un medio para lograr la socialización y la madurez adecuada del educando, potenciando la superación del individuo dentro del marco de las instituciones preestablecida.

**b) La disciplina en la tercera infancia:**

Gomes, Mir y Serrats (1997): En esta etapa el niño es realista y objetivo; es extrovertido y tiene regresiones egocéntricas, acepta pasivamente las normas y se inicia el proceso autónomo.

Las relaciones con el grupo ya no son inestables si no que tiene manifestaciones de cooperación.

Es importante para que se llegue a comprender y asumir las normas de convivencia, favorecer esta autonomía por tanto debe empezar por tener un conocimiento de sí mismo, aceptar y valorar su propio trabajo, para aumentar el nivel de autoestima.

El niño posee una autoimagen positiva, actúa con seguridad y cuando realiza conductas sociales, no busca en ella una constante autosatisfacción, si no que las hace de una manera natural para ayudar al otro. En cambio el niño de baja autoestima suele actuar con el propósito consciente o inconsciente de procurarse una aprobación social que mejore su nivel de relación. Un niño y niña con elevada valoración de sí mismo, supera mejor los problemas y no rechaza emprender nuevas tareas.

**c) La disciplina como parte de la educación para el autogobierno:**

Gomes, Mir y Serrat (1997): La disciplina es una parte de la educación que asegura el trabajo de los discípulos al mantener el orden en la clase y al mismo tiempo previene o reprime los extraviados de conducta y procura formar voluntades rectas y caracteres enérgicos capaces de bastarse a sí mismo tiene pues; el doble fin de establecer el gobierno presente de la clase y de enseñar a los discípulos a gobernarse a sí mismo cuando se sustraigan a la tutela del maestro.

Resumió en tres puntos el aprendizaje de la disciplina:

Enseñanza por el corazón: la práctica de la disciplina se basa en la sensibilidad, se gana de ganarle el corazón, la emoción del bien y el entusiasmo por o mejor.

Enseñanza por la reflexión: la disciplina es cuestión de juicio tanto como de sentimiento. Debemos dirigirnos a la reflexión tanto como de sentimiento. Debemos dirigirnos a la reflexión tanto, sino más que al sentimiento.

Educación por la práctica: La aplicación inteligencia de la disciplina escolar consiste en dejar y decir, a reserva de hacer notar enseguida a los discípulos sus errores o malas acciones. Le inspira horror a la delación, al disimulo, a la hipocresía, se pondrá por encima de todo a la franqueza y la rectitud y para esto no desanimaría jamás a los niños en sus dichos espontáneos, en sus reclamaciones y en sus peticiones.

**d) Disciplina como equilibrio entre rigidez autoritaria y permisividad incontrolada (disciplina democrática):**

La disciplina consiste en la imposición de estándares extremos y controles sobre el comportamiento individual, el permisivismo, es la ausencia de estándares y controles, el autoritarismo es el control excesivo, arbitrario y automáticamente al permisivismo.

Entre ambos extremos existen diversos grados del control y entre ellos y en occidente, tenemos la disciplina democrática.

La disciplina es un fenómeno de los estándares del comportamiento humano aprobado y tolerado en una determinada cultura que suelen diferir en mucho.

La socialización: Es decir el aprendizaje de los estándares del comportamiento humano aprobado y tolerado en una determinada cultura que suelen diferir mucho.

La madurez personal: Constituida por rasgos como confianza, autocontrol, persistencia, capacidad para tolerar la frustración. La madurez no es un fenómeno espontaneo sino una respuesta a las peticiones y expectativas sociales específicas.

La interiorización: la experiencia universal de la cultura sugiere que las sanciones externas aún son necesarias para asegurar una estabilidad de orden social.

La seguridad emocional: es aquella que no se consigue sin la orientación proporcionada por los controles externos de la forma menos ambigua posible. Los niños se sienten inseguros al colocar un peso excesivo sobre la capacidad limitada de autocontrol.

La disciplina democrática es el conjunto de estrategias que favorecen la seguridad y el equilibrio, permitiendo la superación de antinomias hasta llegar al equilibrio, entre autoritarismo y permisivismo, de tal manera que la aceptación de la autoridad se un valor y la disciplina un medio para lograr la socialización y la madurez personal del educando, potenciando la superación del individuo dentro del marco de las instituciones preestablecidas. (Gómez, Mir y Serrat 1997).

**e) Disciplina cognitiva:**

Es un proceso de creación de oportunidades para que los alumnos vayan alcanzando progresivamente y sucesivamente las metas conductuales a su edad, implica un conjunto de tareas cognitivas. Surge como un planteamiento y un modo de actuar cuya finalidad última es la construcción de formas adecuadas de comportamientos. Es un proceso constructivista que apunta en el proceso de cambio de las actitudes y de la cultura de las personas (pensamientos, emociones, actitudes y creaciones, etc) y por lo tanto no puede perseguir resultados inmediatos o a corto plazo. (Gomes, Mir y Serrats 1997).

**f) Agrupamiento de problemas de comportamiento por factores jerarquizados.**

<b>Factor N° 1 comportamiento agresivo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Insultos.</li> <li>2. Peleas.</li> <li>3. Utilizar objetos como armas.</li> <li>4. Destrozar cosas suyas y de otros.</li> <li>5. Intimidar.</li> <li>6. Tirar piedras.</li> <li>7. Rabietas.</li> </ol>
<b>Factor N° 2 comportamiento contra sus compañeros.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Molestar.</li> <li>2. Celoso</li> <li>3. Dominante, mandón.</li> <li>4. Cuidar a los demás, entrometido.</li> </ol>
<b>Factor N° 3 comportamiento contra el maestro</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amenazarle física y verbalmente.</li> <li>2. Mentirle.</li> <li>3. Ignorarlo</li> </ol>

	4. Molestar haciendo ruidos.
<b>Factor N° 4 comportamiento contra el rendimiento.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distracción.</li> <li>2. Pereza.</li> <li>3. Llegar tarde al aula.</li> <li>4. Lentitud en el trabajo.</li> <li>5. Interrumpir en clases.</li> </ol>
<b>Factor N° 5 comportamiento inadecuado y hábitos socialmente no aceptados.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desorden mal hablado, robar.</li> <li>2. Rebelde, desaseado.</li> <li>3. Descuidado y mentiroso.</li> </ol>
<b>Factor N° 6 comportamiento que indiquen dificultades personales de interacción y relación con los demás.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Malhumorado.</li> <li>2. Desconfiado.</li> <li>3. Egocéntrico.</li> <li>4. Desanimado.</li> <li>5. Hipersensible.</li> <li>6. Caprichoso.</li> <li>7. Hiperprotegido.</li> <li>8. Tímido, arisco.</li> <li>9. Solitario.</li> <li>10. Irritable, inseguro.</li> <li>11. Introverso.</li> </ol>
<b>Factor N° 7 comportamiento contra normas de clases.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hablar sin permiso.</li> <li>2. Desobedecer al maestro.</li> <li>3. Jugar en clases.</li> <li>4. Mojarse.</li> <li>5. Escaparse.</li> <li>6. Gritar.</li> <li>7. Levantarse sin permiso.</li> <li>8. Comer y beber en clases.</li> <li>9. Hacer payasadas.</li> <li>10. No seguir las instrucciones.</li> </ol>

(Gomes, Mir y Serrats 1997)

### 2.1.2. Enfoque cognitivo conductual.

#### a) **Cognitismo y conductual:**

García (2008) Está basado en el desarrollo personal y social del alumno. El objetivo principal está en ayudar al alumno para que logre controlar su propia conducta, ayudarle a autodirigirse y proporcionar la oportunidad de escoger la conducta adecuada para obtener



un objetivo o resolver un problema. Un elemento importante de esta ayuda está en facilitar al alumno el conocimiento de las causas y efectos de su comportamiento. Se trata de que el alumno conozca, razone y comprenda la fundamentación, causa y consecuencia de sus actos.

Caritas (2002) Propone la integración de los factores cognitivos y conductuales estableciendo entre ellos la existencia de un interaccionismo recíproco, en el sentido de que los cambios operativos en uno de los dos sistemas influyen recíprocamente cambios en el otro. A las cogniciones, por un lado, se les concede en este enfoque una existencia independiente de la conducta, junto a la capacidad de la misma de producir o facilitar el desarrollo o la modificación de tipo conductual con otras específicamente cognitivas para modificar los diferentes componentes implicados normalmente en los complejos problemas que frecuentemente suelen afectar a los humanos.

Peña, Cañoto y Santalla (2006) El modelo cognitivo conductual en principio procuró mantener la metodología conductista, considerando al aprendizaje como el factor principal en la adquisición y mantenimiento de la conducta, bien sea adaptiva o disfuncional; sin embargo reconoce que el aprendizaje comprende mucho más que las consecuencias ambientales, aprendizaje implica la forma como el individuo procesa información, interviniendo el pensamiento, el lenguaje, los sentimientos, las imágenes y la motivación.

Millán y Serran (2002) Propone la integración de los factores cognitivos y conductuales establecidos entre ellos la existencia de un interaccionismo recíproco, y el sentido de que los cambios operativos en uno de los dos sistemas influyen recíprocamente cambian al otro.

Hernández y Sánchez (2007) La psicoterapia cognitivo – conductual ha sido una de las aproximaciones terapéuticas de mayor crecimiento y popularidad en los años recientes, por ejemplo en estados único, España, Italia y argentina. En México este modelo de intervención ha ido cobrando importancia en los últimos cuatro decenios del siglo XX y los primeros años del siglo XXI. La terapia cognitiva – conductual se ha ido conformado a través del análisis de destacados profesionales entre ellos, Albert Ellis (1962), con la terapia racional emotiva (TRE), ha sido uno de los fundadores o creadores de los principios de la terapia

cognitiva y ha favorecido el desarrollo de lo que se conoce como terapia cognitiva conductual.

El modelo cognitivo – conductual propuesto por Beck y Ellis puede entenderse como un método colaborativo, partiendo del supuesto de que la gente o el paciente cambia su manera de pensar más rápidamente si la razón del cambio proviene de su propia introspección.

En la terapia cognitiva – conductual la relación de colaboración entre el terapeuta y el paciente ofrece un marco en el que el paciente aprende los procesos de identificación y evaluación de los pensamientos disfuncionales; el objetivo de este modelo es cambiar creencias disfuncionales y enseñar al paciente a utilizar los métodos para evaluar en el futuro otras creencias.

En el plano de las emociones, la contribución a la terapia cognitivo – conductual ha sido de Richard Lazarus (1966), quien propuso que el cambio en la cognición era provocado por la emoción, la que provocaba también un cambio de conducta. (Pp. 50 – 51).

Fontana (1992) dirige su atención a ese mundo interior. Tiene por lo menos tanto que aportar a esta estrategia de control como el conductista, por lo que cualquier profesor digno de ese nombre deberá inspirarse en ambos métodos. A veces intentará primero un planteamiento y luego otro. Tanteando el mejor, dadas unas circunstancias concretas.

#### **b) Terapia cognitiva - conductual:**

Reynoso y Seligson (2005) Es una forma de tratamiento basada en evidencias experimentales que se orienta hacia el problema, generalmente de corta duración, se encuentra basada en hallazgos de investigación y procura que las personas realicen cambios y alcance metas específicas. Las personas pueden aprender nuevas formas de actuar, aprender a expresar sentimientos, formas de pensamiento, de desarrollo y de afrontamiento.

Hernández y Sánchez (2007) Los métodos de terapia conductual están tomados de la teoría del aprendizaje y de método de laboratorio. La terapia conductual se caracterizaba por su enfoque teórico extremista (conductista radical) basado en el condicionamiento clásico y

el operante, actualmente los profesionales prefieren hablar sobre la aplicación de los conceptos y datos que aporta la psicología experimental con respecto al conocimiento y el tratamiento de la conducta del ser humano, sin apearse necesariamente a la teoría del aprendizaje.

Millán y Serran (2002) La intervención desde el enfoque cognitivo – conductual se centra en el uso de las siguientes técnicas.

- Técnica de resolución de problemas

Encamina a preparar a la familia o pareja hacia un “modo sistemático” con el objetivo de encontrar los distintos déficits que se dan en las interacciones familiares o de pareja.

- Técnica de reestructuración cognitiva

La cual trata, en un inicio, de identificar los pensamientos inadecuados para el correcto funcionamiento familiar o de pareja; posteriormente, el profesional trabaja con la familia o pareja para cambiar dichos pensamientos inadecuados.

- Entrenamiento en habilidades de enfrentamiento

Con dicha técnica el profesional pretende que la familia o pareja adquiere habilidades o destrezas para poder hacer frente de forma activa a una variable de situaciones estresantes las variables.

### **c) La psicología cognoscitiva y la educación**

Guevara (2005) Se entiende por cognoscitivismo a un conjunto de puntos de vista reunidos por un factor común, el énfasis de los procesos internos de asimilación e interpretación de la experiencia. La psicología cognoscitiva, destaca, es una aproximación que intenta que intenta descubrir la forma en que el organismo maneja la información ambiental en cuanto a los procesos que ocupa realmente. El aspecto central de la psicología cognoscitiva estriba en su concepción del aprendizaje como un proceso de obtención de conocimientos basado de una concepción constructivista – estructuralista del aprendizaje.

**d) Motivación, interés y objetivos vitales**

Fontana (1992) los aspectos de la motivación y del interés son de particular trascendencia para el psicólogo cognitivo, igual que para el profesor. En efecto tanto aquel como este saben que la motivación y el interés son grandes, la labor de aprendizaje quedara notablemente allanada. Los problemas de control de clase, si se producen, tendrán entonces su origen en un excesivo y ruidoso entusiasmo por parte de los alumnos, o en la incapacidad del maestro para llevar el ritmo de la clase con la rapidez y seguridad necesaria, y no es una actitud hostil de los niños, o por aburrimiento o en conducta que refleja ansias de protagonistas.

**e) La relevancia**

Fontana (1992) En el contexto educativo serán tareas relevantes para los alumnos aquellas que les ayuden claramente a encauzar su vidas por el sendero del éxito y les sirvan de diversos modos a relacionarse sin dificultades con las personas significativas para ellos gracias a ellas podrán asimilar y servirse de técnicas que le permitan dominar su entorno físico, determinar sus objetivos profesionales y vocacionales en la vida, reconocer y perfeccionar sus propias dotes y aptitudes, así como aceptarse y valorarse como individuos y finalmente encontrar un sentido y un propósito a su propia existencia y a la de los demás.

**f) Locus de control y autodirección:**

Fontana (1992) el termino se debe a Rotter y se refiere a si el individuo cree que los acontecimientos que rigen su vida se hallan dentro o fuera de su propio yo. Si el locus de control es interno, la persona tendrá tendencias a ver las cosas que le suceden ya sean buenas o malas como resultado de su propia conducta. Un locus de control interno va aparejado a un rendimiento escolar satisfactorio. Si se permite a los niños ejercer un cierto grado de control sobre su entorno académico, aprenderán con mayor facilidad. Hay que proceder por supuesto con cautela al respecto.

### **2.1.3. Juegos:**

#### **a) Definición de juegos recreativos**

El juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores.

El juego viene hacer la actividad recreativa que los niños tienen como desarrollarse con su entorno y su medio ambiente el juego sirve para que los niños pongan a trabajar su imaginación, mediante el papel que toma el juego en su vida cotidiana para manifestarse en diferentes formas, el juego es una actividad lúdica donde los niños llegan a manifestar gestos de alegría, de cariño.

El juego es la actividad recreativa que el niño tiene para desarrollar su mente y cuerpo y nos da a conocer su personalidad del ser humano.

Es una actividad recreativa, dinámica y placentera que estimula el desarrollo físico y mental del niño que va a permitir el desarrollo integral del niño.

También viene hacer una actividad libre que el niño desarrolla en sociedad para poder auto desarrollarse y socializarse con el resto de los niños. Combinando la diversión para que después puedan llevar dichos juegos que practicaron y aprendieron a su casa para luego pasarlos de generación en generación.

Moreno (2002) Hemos visto que independientemente del idioma todos los niños usan la palabra juego dándole un significado sencillo y claro, simplemente definen la palabra juego jugando, Juego o jugar expresa algo claro fácil capaz de definirlo.

Tineo (2006) El juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que lo practican, brindando momentos de felicidad. El juego es algo espontáneo y voluntario, por su carácter no obligatorio, es libremente elegido por el que va a realizar.

Gonzales (2009) Es la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral.

**b) Clasificación:**

Ministerio de educación (1998 - 2005) lo clasifica:

Juego sujeto a reglas: consiste en jugar un juego, lo cual significa que de alguna manera las opciones están limitados por las reglas las normas, reglas las normas, reglas y consignas puede ser dados por el docente o por, el mismo niños, favorece la comprensión de mensajes, la capacidad de aplicación de estas reglas el hábito de esperar su turno, respetar a su compañeros.

Juego libre: es la forma natural en que los niños aprenden, adquieren conocimientos, habilidades destrezas hábitos actitudes en él se combinan todas las facultades del niño físicas intelectuales, sociales afectivas, creativas por ello la docente debe estimular el juego libre brindado los medios recursos ambientes y una comunicación afectiva que motive y facilite la actividad lúdica del niño.

El juego funcional: que tiene lugar en el primer año de vida, en esta etapa él bebe ejercita las funciones sensoriales y motoras que involucra los movimientos las sensaciones y percepciones. Se puede observar los actos como mover sonajas arrojar juguetes meter y sacar objetos de un recipiente a otro.

Juego de ficción o simbólico: aparece alrededor de los dos años pero adquiere más importancia entre los tres y cinco años surge como consecuencia de la aparición de la función simbólica que es la capacidad de representar las cosas mentalmente.”

Moreno (2002) clasifica al juego basado en el desarrollo evolutivo del niño y espera aportar una idea de cómo los juegos pueden contribuir al desarrollo integral de esté:

Primeros juegos de estimulación motriz, Juego de manipulación y caricias, Masajes para bebes, Juegos de estimulación sensorial temprana, Primeros juegos acuáticos, Juegos sensoriales, Juegos para el desarrollo de la visión, Juego para el desarrollo de la audición, Juego para el desarrollo del tacto, Juegos para el desarrollo del olfato, Juegos para el desarrollo del gusto, Juego para el desarrollo de las habilidades motrices, Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices, Juego para el desarrollo de la locomoción, Juegos para

el desarrollo de la manipulación, Juegos para el conocimiento del espacio, Juegos para el conocimiento del tiempo. Juegos rítmicos, Juego para el desarrollo de las habilidades genéricas, Juegos para el desarrollo de la coordinación, Juegos didácticos, Juegos para el desarrollo matemático, Juegos para el desarrollo del lenguaje, Juegos para el desarrollo del medio natural, Juego para el desarrollo del medio social, Juegos para el desarrollo de otros contenidos curriculares, Juegos para el desarrollo de las capacidades físicas básicas (estos juegos se integran con los juegos para el desarrollo de las habilidades motrices): Juegos de fuerza, Juego de velocidad. Juegos de amplitud de movimiento (juegos para distintos espacios y momentos), Juegos de interior, Juego de patio, Juegos para el campo, Juegos para la piscina, Juegos para la playa, Juegos con materiales alternativos, Juegos populares tradicionales, Juegos autóctonos, Juegos del mundo, Juegos expresivos, Juegos de presentación, Juego de desinhibición.

Juegos de simulación de situaciones. Juegos dramatizados y representados: el cuento motor, las canciones con componente motor, los poemas motrices y las retahílas. Juegos bailando y danzando.

Juegos son distintos medios audiovisuales.

Juegos para niños con necesidades educativas especiales.

### **c) Características del juego**

El juego es una actividad que realizan los niños sin interés alguno.

También es una actividad libre en la cual el niño busca alguna manera, tiempo y lugar adecuado.

Es una actividad en la cual el niño impone sus propias reglas.

Además es una actividad ficticia, ya que el niño entra en un mundo de imaginación donde que solo él percibe.

Es una actividad física y espontánea donde los niños reflejan su “yo interno”.

Es una actividad que permite al niño poder aprender y disfrutar del juego.

El juego es una actividad social, ya que permite que el niño se relacione con los demás.

Es una actividad lúdica fundamental para el niño, porque le ayuda a relacionarse con la naturaleza.

Es una actividad que es llevada a cabo en el niño mismo.

Es una actividad que libera, oprime, arrebatada, electriza, estruja a los niños, porque tiene ritmo y armonía.

Es una actividad en la cual el niño deja su imaginación volar y disfrutar su tiempo realizando actividades en el medio que le rodea.

Es una actividad en la cual el niño no se aburre ni se cansa, ya que se puede cansar de un juego pero no de jugar.

De acuerdo con Moreno (2002) dice que el juego es:

Una actividad desinteresada y autotilia, Una actividad libre, Una actividad pura y espontánea, Improvisada y separada, Incierto y ficticio, Una actividad gratuita e improductiva, Posee un halo mágico, Tiene carácter simbólico y social, Secuencial y reglamentado, Placentero, Una actividad que permite al niño relacionarse con la realidad, Una actitud.

Tineos (2006) nos dice que el juego es una actividad libre, el juego por mandato no es juego. Es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo. Permite descubrir ciertas anomalías biológicas sociales como también permite corregirlas. Es una preparación, actividad y ejercicio. Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía. No tiene un fin inmediato; pero si mediato.



Permite observar las diversas conductas del niño tanto en sus posibles causas y efectos como: temor, aspiración, material que puede ser aprovechado para la terapia en base analítica de niños con problemas.

Es una actividad que transcurre dentro de sí mismo y se aplica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

Es una lucha por algo o una representación de algo.

Oprime, libera, arrebatada, electriza y hechiza, está llena de dos cualidades más nobles que el hombre pueda encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.

El juego es desinteresado, en una actividad que transcurre dentro de sí mismo y se practica en razón a la satisfacción que produce su misma práctica”.

Para el Ministerio de Educación el juego

“Es una actividad libre y espontánea en la cual los niños y niñas tienen la libertad de decidir a qué y con qué van a jugar.

No tiene un interés material porque juegan por el juego mismo, salvo en los juegos de competencia donde el objetivo de todo es ganar.

No produce aburrimiento porque siempre introducen un elemento nuevo que lo enriquece y si se agota el interés cambian inmediatamente de actividad.

Es un espacio donde los participantes se divierten, ríen, disfrutan.

Los que participan siempre están dispuestos a iniciar el juego y se esfuerzan por las consecuencias que este produce.

Es una fantasía hecha realidad en la que todo se construye con la imaginación y aun cuando reproduce la realidad, la fantasía pone su rasgo distintivo.

Puede ser individual y/o colectivo según la situación y el número de participantes”.

**d) Importancia**

Las principales importancias del juego son:

El juego es importante ya que mediante el juego los niños llegan a aprender sus actividades sin aburrirse.

Es importante ya que mediante el juego, los niños aprenden a socializarse con otros niños.

Es una actividad lúdica importante ya que mediante el ponen su imaginación a volar y se olvidan de lo que pasa en el mundo real.

Es muy importante porque produce satisfacción de alegría goza de los niños.

Es muy importante ya que mediante el juego el niño puede aprender a usar sus habilidades motoras, intelectuales y sociales,

Es muy importante porque sirve para que el niño se pueda relajar.

Al respecto TINEO (2006) nos informa: “Brinda a los niños alegría y ventajas para su desarrollo y armónico y ofrece al profesor condiciones ópticas para aplicar métodos educativos modernos.

En consecuencia el juego es importante en el medio escolar porque descubre las facultades de los niños, desarrollan el sistema muscular, activa las grandes funciones vitales siendo su último resultado contribuir a la postura, gallardía del cuerpo evitando la obesidad, enflaquecimiento, calculo úrico, diabetes y otras muchas enfermedades producidas por una nutrición anormal causada por la insuficiencia de ejercicio corporales.

Para conocer y formar hábitos de los alumnos puesto que se puede conocer en sus juegos: como un ser nervioso, obstinado, rencoroso, ambicioso, evolutivo, etc. por ello el profesor debe proporcionar indicaciones precisas para corregir las conductas negativas en los niños.

Según CALERO (1998) dice: La importancia de los juegos radica en la actualidad en dos aspectos: teórico práctico y evolutivo sistemático, es decir que deben guiar a los alumnos en la realización armónica entre los materiales que intervienen al movimiento y la actividad musical que intervienen.

## **2.2. Marco Conceptual:**

### **2.2.1. Disciplina:**

López (2010) Es entendida como adiestramiento, aceptación o sumisión de la autoridad, con frecuencia acompañada de correcciones o castigos o castigos antes las conductas no autorizadas. Pero educar, implica algo más que controlar el comportamiento, así, la disciplina pasaría a ser entendida, desde el ámbito educativo, como una respuesta dinámica a la interacción profesor – alumno/a que pretende ayudar al estudiante a comportarse de modo consiente y responsable. Desde esta perspectiva el profesor será la persona que ayuda al alumno a determinar los medios y normas de disciplinarias de acuerdo con los objetivos de la educación.

### **2.2.2. Taller:**

Lugar en el que se hacen trabajos manuales o artísticos, escuela o lugar de formación en el que se hacen ejercicios o trabajos prácticos: taller de teatro.

### **2.2.3. Juegos:**

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas.

### **2.2.4. Recreativos:**

Se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día,

especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación.

#### **2.2.5. Juegos recreativos:**

Se denominan juegos recreativos a toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio. Así, puede contraponerse a los juegos recreativos a las actividades productivas, en la medida en que estas últimas son necesarias para el mantenimiento propio y el de la sociedad toda. Las actividades recreativas suelen desempeñarse cuando existen tiempos muertos que son difíciles de llenar.

#### **2.2.6. Dimensiones:**

Es un aspecto o una faceta de algo. El concepto tiene diversos usos de acuerdo al contexto. Puede tratarse de una característica, una circunstancia o una fase de una cosa o de un asunto.

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. Hipótesis central de la investigación

Si se desarrollan talleres en base a juegos recreativos, entonces se mejoraría la disciplina de los niños y niñas del segundo grado de educación primaria de la Institución Apóstol San Pedro Chimbote en el año 2014.

#### 3.2. Variables e indicadores de la investigación:

- a) **Variable independiente:** Talleres de juegos recreativos.
- b) **Variable dependiente:** Disciplina

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente:  Talleres de juegos recreativos	Los talleres de juego recreativo son actividades donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.	Se medirá teniendo en cuenta la clase de juegos que se realizara en el taller de juegos recreativos.	Juego de reglas	Escuchan con atención las reglas brindadas por el docente antes de realizar los juegos recreativos.  Realizan con alegría los juegos recreativos presentados por el docente.
			Juego libre.	Participan con libertad en todas las actividades que el docente realiza.  Realizan con entusiasmos los juegos realizados en los talleres recreativos.
	Gómez, Mir y Serrats (1997) es el conjunto de estrategias que favorecen la seguridad y el autogobierno, permitiendo la superación de antinomias ante llegar al equilibrio entre	Se medirá tomando como muestra a los alumnos del 2° grado A de la institución Apóstol San Pedro. A los cuales se aplicara un pre y pos test	Comportamiento agresivo	Respetan a sus compañeros.
			Comportamiento contra sus compañeros.	Mantiene conductas buenas en favor de sus demás compañeros.
			Comportamiento contra el maestro	Respetan a su docente de aula al momento durante y después de toda la clase.

<b>Variable dependiente</b> :  .disciplina	autoritarismo y permisivismo, de tal manera que la aceptación de la autoridad sea un valor y la disciplina un medio para lograr la socialización y la madurez adecuada del educando, potenciando la superación del individuo dentro del marco de las instituciones preestablecida.	que está basado en preguntas sobre el comportamiento de los estudiantes en el aula.	Comportamiento o contra el rendimiento.	Participan responsablemente en las actividades del aula y al momento de realizar la clase.
			Comportamiento o inadecuado y hábitos socialmente no aceptados.	Manifiestan comportamientos adecuados en relación con sus demás compañeros.
			Comportamiento o que indiquen dificultades personales de interacción y relación con los demás.	Demuestran conductas adecuadas al momento de trabajar en el aula.
			Comportamiento o contra normas de clases.	Expresan con alegría su opinión respetando la opinión de sus demás compañeros.

### 3.3. Métodos de la investigación

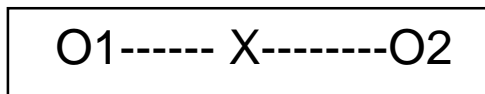
Se aplicó el método empírico - experimental, que constituyen un modelo de investigación científica, que se basa en la experimentación y la lógica empírica, que junto a la observación de fenómenos y su análisis estadístico, es el más usado en el campo de las ciencias sociales y en las ciencias naturales. Por lo tanto los datos empíricos son sacados de las pruebas acertadas y los errores, es decir, de experiencia. Estos métodos posibilitaran revelar las relaciones esenciales y las características fundamentales del objeto de estudio, accesibles a la detección sensorial, a través de procedimientos prácticos con el objeto y diversos medios de estudio. Su utilidad destaca en la entrada en campos inexplorados o en aquellos en los que destaca el estudio descriptivo. (Caballero, 2005)

También se aplicó el método deductivo (método teórico) concretizar procesos de conocimiento que se iniciara con la observación de actitudes generales con el propósito de señalar las verdades particulares contenidas explícitamente en la situación general. (Caballero, 2005)

### 3.4. Diseño o esquema de la investigación:

Basado en Hernández, Fernández y Baptista. (2010), el diseño que se desarrolló en este proyecto de investigación es el Pre experimental de pre y post test con un solo grupo.

O1: pre test



O2: post test

X: Talleres de juegos recreativos o reactivo académico

### 3.5. Población muestral:

La población muestral estuvo constituida por los estudiantes del 2° grado “A” de educación primaria con un total de 23 alumnos.

#### CARACTERISTICAS:

Los 23 alumnos están divididos en 13 niños y 10 niñas, entre las edades de 8 años y 10 años.

**Tabla N° 01: ESTUDIANTES DEL 2° GRADO “A” DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA APÓSTOL SAN PEDRO.**

Grado	Sección	Masculino	Femenino	Total
Segundo	A	13	10	23

### 3.6. Actividades del proceso investigativo:

- Aplicación de instrumentos para la recopilación de la información.
- Estructuración de tablas y gráficos.
- Análisis y discusión de resultados.
- Arriba a conclusiones.
- Propuesta de sugerencias.

### 3.7. Técnicas e instrumentos de la investigación:

#### 3.7.1. Técnica

En la presente investigación empleó como punto principal a la experimentación, por lo tanto, la principal técnica utilizada en esta investigación fue la participación directa de los estudiantes del segundo grado de educación primaria, orientada fundamentalmente al empleo de talleres de juegos recreativos para mejorar la disciplina.

- A. **La observación:** es la acción de observar o mirar algo o a alguien con mucha atención y detenimiento, la observación permitió obtener información importante sobre las conductas de los alumnos que atentan la disciplina en el aula.
- B. **Encuesta:** Es una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar.

#### 3.7.2. instrumento:

Los instrumentos que se utilizarán para recabar información son:

- A. **Pre y pos test:** consta de 16 preguntas que permitieron obtener datos sobre las conductas que atentan contra la disciplina en los alumnos. Esta investigación fue evaluada a los estudiante mediante:

Un test para determinar las conductas que atentan contra la disciplina. Estuvo constituido por 16 ítems que fueron aplicados en el pre test y pos test al finalizar el proceso de los talleres de juegos recreativos, con la finalidad de comprobar que el empleo de juegos recreativos mejora la disciplina en el aula de los niños, presentándose tres alternativas para lo cual se otorgó 3 puntos, si la respuesta del alumno es siempre, 2 punto si su respuesta es a veces, 1 puntos si la respuesta del alumno es nunca. Siendo el puntaje máximo 48 y mínimo 16.



**Tabla N° 02: Para calificar pre test y post test de programa en base a los juegos recreativos**

N° de ítem	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
16	3	2	1
Total	48	32	16

**Tabla N° 03: Intervalos y niveles para calificar pre test y post test de programa en base a los juegos recreativos**

INTERVALOS	NIVELES
16 – 26	BUENO
27 –37	REGULAR
38 – 48	MALO

- B. Programa basado en talleres de juegos recreativos:** estuvo constituido por 5 talleres de juegos recreativos, lo que nos permite que cada alumno trabaje en las conductas que queremos que mejore, como el respeto entre ellos, la amistad sincera, a mantener una buena relación con el maestro, respetando los sentimientos de los demás y mantener armonía en las clases, permitirán que los niños y niñas del grupo experimental realicen los juegos en la horas indicadas por la investigadora.
- C. Sesiones de aprendizaje de los talleres de juegos recreativos:** Cada taller consta de 3 hasta 4 sesiones educativas las cuales se aplicaron en horas específicas en el aula donde se realizó los talleres de juegos recreativos, utilizando en cada taller una lista de cotejo para hacer un seguimiento durante todo el proceso de la aplicación de los talleres.

### **3.8. Procedimientos para la recolección de datos**

Se aplicó el pre test y pos test el cual fue validado por juicio de expertos y resultado confiable, la fiabilidad de un instrumento (pre test y pos test) determina la veracidad de los ítems formulados para medir la variable en estudio, es decir si un ítems tiene mayor o menor

error de medida, Se realizó con la prueba de mitades y se sacó la confiabilidad en el programa SPSS sacando el Alfa de Cronbach para ver si el instrumento es confiable se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de  $r = 0,628$  y una correlación de Pearson máxima de aporte de cada ítem con el total de  $r = 0.650$ , lo que permite inferir que el instrumento utilizado para medir es significativamente confiable

### **3.9. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS.**

Para el desarrollo de la presente investigación será necesario emplear los métodos estadísticos, es decir, se utilizarán pruebas de la Estadísticas Descriptiva e inferencial.

Al emplear la estadística descriptiva, se realizó un análisis referido al anuncio de las características total de las variables, datos que aparecerán ineludiblemente, en los cuadros o tablas estadísticas, a la vez estos se reflejarán en los gráficos correspondientes para cada uno de los cuatro o tablas.

Estadística inferencial, Para el cálculo de las relaciones entre dos variables cuantitativas, en tanto será necesario el empleo del Coeficiente de Correlación de Pearson; para la obtención de los resultados se realizará el análisis que permitirá establecer las conclusiones, los que estarán concatenados al problema y los objetivos planteados.

Para el análisis de datos se ha empleará el paquete estadístico SPSS V20 (Statistica Package for the Social Siancies) y el programa Excel 2010.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADO Y DISCUCIONES

#### A. Resultado:

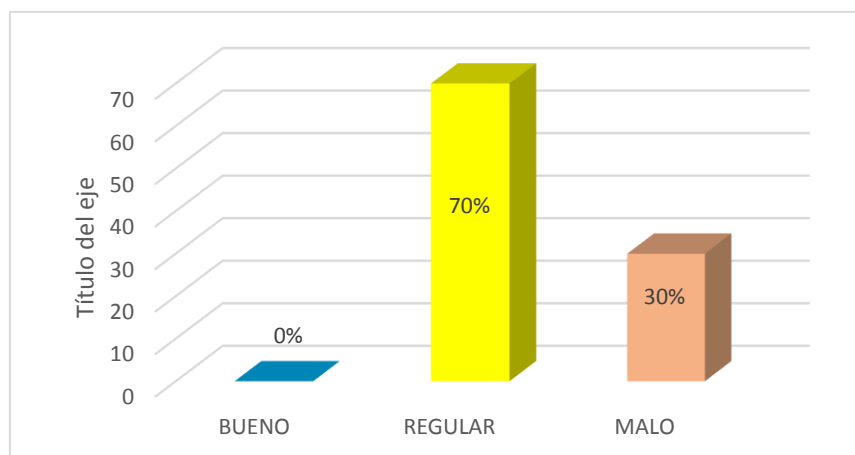
**Tabla N° 04:** Resultados del pre test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014

Intervalos	Niveles	N°	%
16 – 26	BUENO	0	0
27 –37	REGULAR	16	70
38 – 48	MALO	7	30
Total		23	100

**Fuente:** Aplicación de pre test a los niños y niñas del 2° de primaria

Descripción: La frecuencia de conductas que fomentan la indisciplina en los niños y niñas en el aula indica que antes de aplicar el programa basado en talleres de juegos recreativos las conductas presentadas en el aula indica que el 70 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 30 % presentan conductas malas y un 0 % presentan conductas buenas. Observando en los alumnos antes de aplicar el programa diversas conductas que atentan la disciplina en el aula las cuales se irán progresivamente cambiando para obtener así un aprendizaje significativo en el aula.

**Gráfico N° 01:** Resultados del pre test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014



Fuente: Tabla N° 04

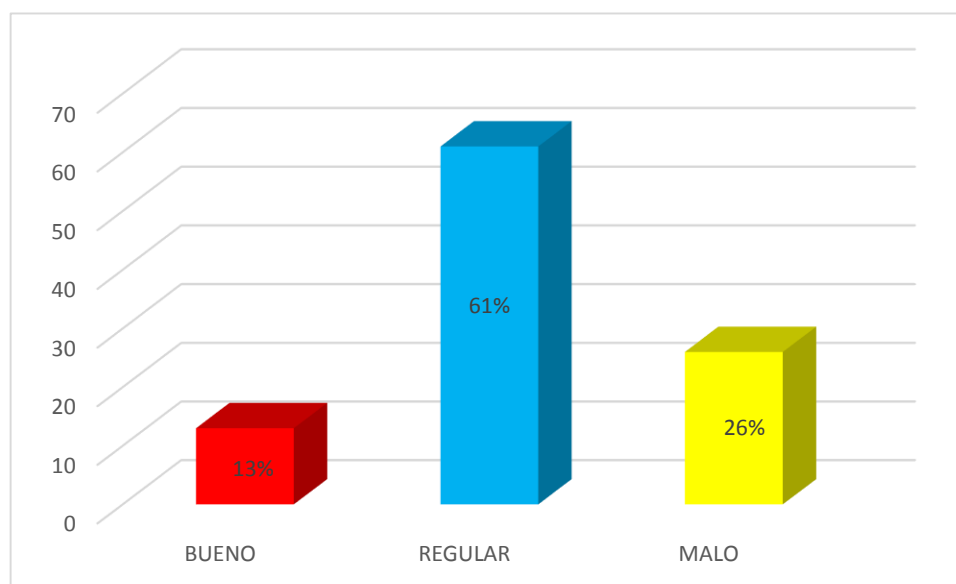
**Tabla N° 05:** Resultados del primer módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014

Intervalos	Niveles	N°	%
16 – 26	BUENO	3	13
27 –37	REGULAR	14	61
38 – 48	MALO	6	26
Total		23	100

**Fuente:** Aplicación del primer módulo a los niños y niñas del 2° de primaria

Descripción: En el proceso de aprendizaje de la aplicación del módulos “aprendemos a respetar a nuestros compañeros con alegría”, indica que el 61 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 26 % presentan conductas malas y un 13 % presentan conductas buenas, demostrando que al efectuar los taller de juegos recreativos se ve un notorio cambio en las conductas de los alumnos que atentan contra la disciplina en el aula.

Gráfico N° 02: Resultados del primer módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014



**Fuente:** Tabla N° 05

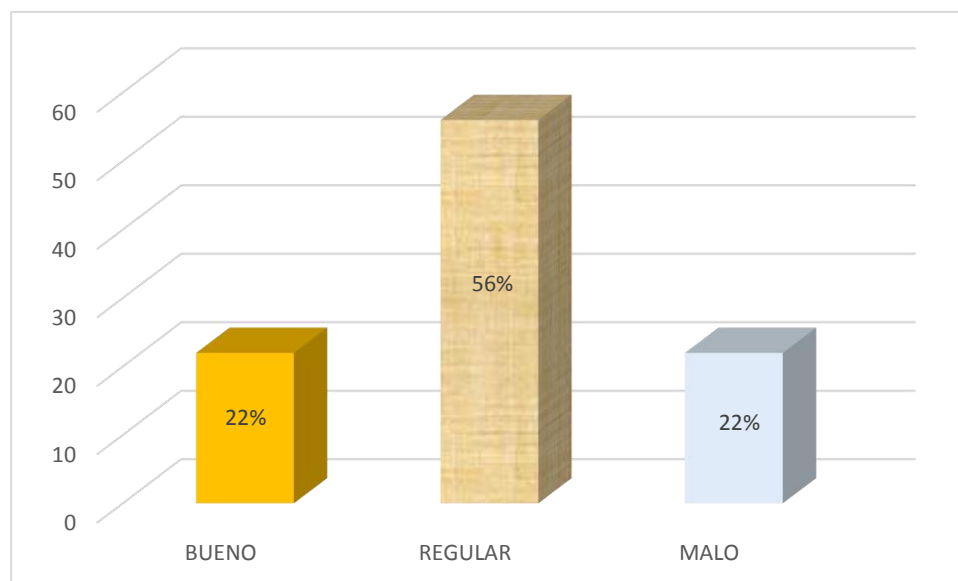
**Tabla N° 06:** Resultados del segundo módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014

Intervalos	Niveles	N°	%
16 – 26	BUENO	5	22
27 –37	REGULAR	13	56
38 – 48	MALO	5	22
Total		23	100

**Fuente:** Aplicación del segundo módulo a los niños y niñas del 2° de primaria

Descripción: En el proceso de aprendizaje de la aplicación del módulos “aprendemos a tener una buena amistad indica que el 56 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 22 % presentan conductas malas y un 22 % presentan conductas buenas, demostrando que al efectuar los taller de juegos recreativos se ve un notorio cambio en las conductas de los alumnos que atentan contra la disciplina en el aula.

**Gráfico N° 03:** Resultados del segundo módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014



Fuente: Tabla N° 06

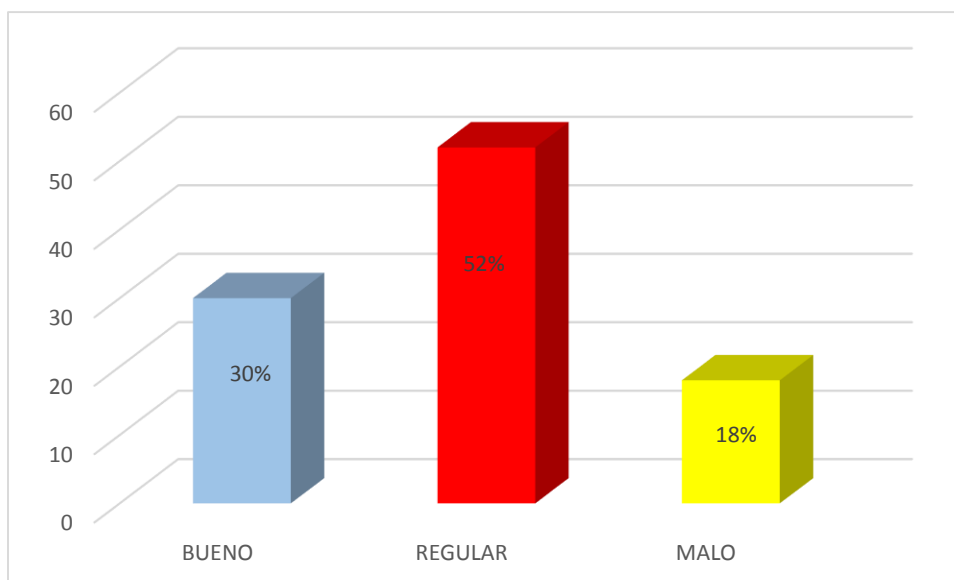
**Tabla N° 07:** Resultados del tercer módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014

Intervalos	Niveles	N°	%
16 – 26	BUENO	7	30
27 –37	REGULAR	12	52
38 – 48	MALO	4	18
Total		23	100

**Fuente:** Aplicación del tercer módulo a los niños y niñas del 2° de primaria

Descripción: En el proceso de aprendizaje de la aplicación del módulos “una buena relación con el maestro” indica que el 52 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 18 % presentan conductas malas y un 30 % presentan conductas buenas, demostrando que al efectuar los taller de juegos recreativos se ve un notorio cambio en las conductas de los alumnos que atentan contra la disciplina en el aula.

**Gráfico N° 04:** Resultados del tercer módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014



**Fuente:** Tabla N° 07

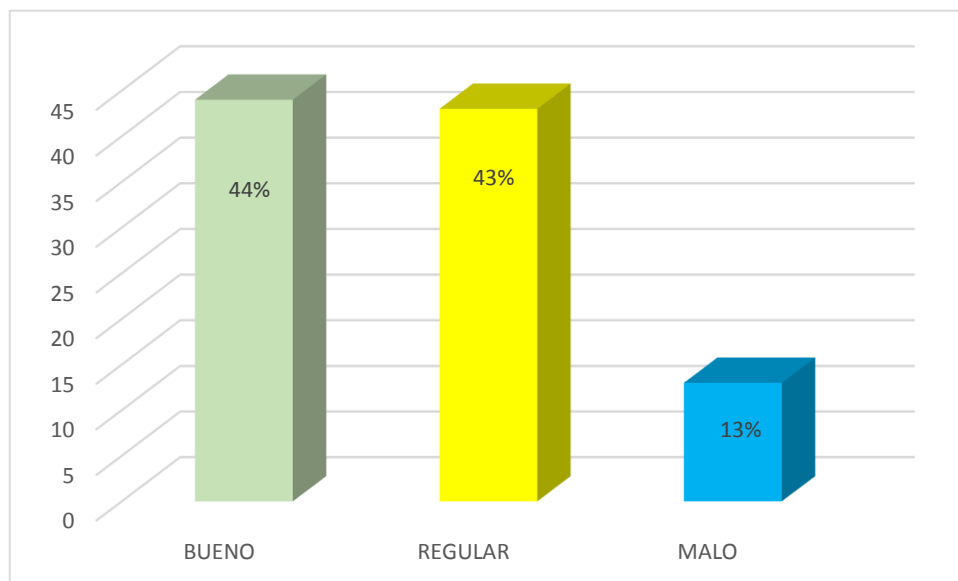
**Tabla N° 08:** Resultados del cuarto módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014

Intervalos	Niveles	N°	%
16 – 26	BUENO	11	48
27 –37	REGULAR	10	43
38 – 48	MALO	2	9
Total		23	100

**Fuente:** Aplicación del cuarto módulo a los niños y niñas del 2° de primaria

Descripción: En el proceso de aprendizaje de la aplicación del módulos “respetando los sentimientos de los demás”, indica que el 43.5 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 13 % presentan conductas malas y un 43.5 % presentan conductas buenas, demostrando que al efectuar los taller de juegos recreativos se ve un notorio cambio en las conductas de los alumnos que atentan contra la disciplina en el aula.

**Gráfico N° 05:** Resultados del cuarto módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014



Fuente: Tabla N° 08

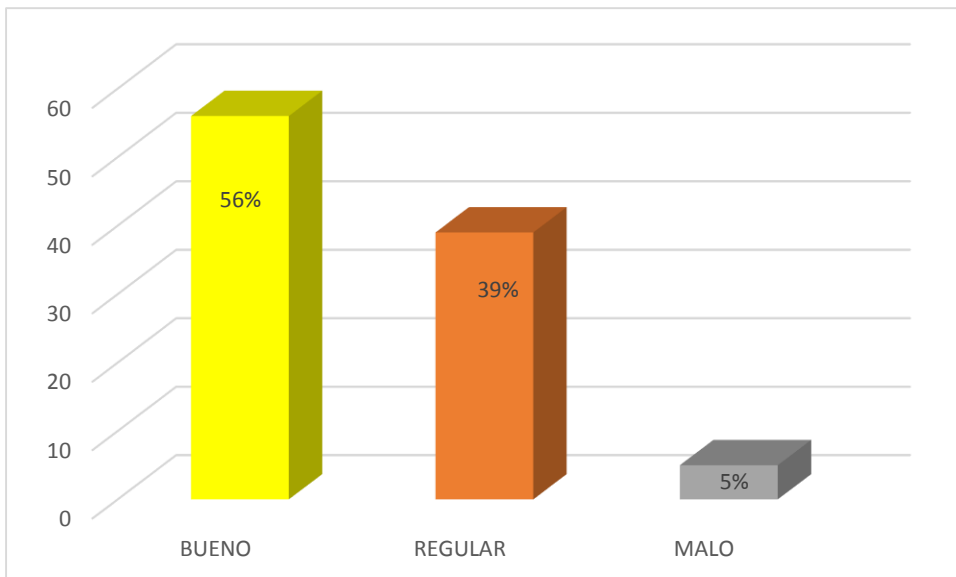
**Tabla N° 09:** Resultados del quinto modulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014

Intervalos	Niveles	N°	%
16 – 26	BUENO	13	56
27 –37	REGULAR	9	39
38 – 48	MALO	1	5
	Total	23	100

**Fuente:** Aplicación del quinto modulo a los niños y niñas del 2° de primaria

Descripción: En el proceso de aprendizaje de la aplicación del módulos “Mantener la armonía en clases”, indica que el 39 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 5 % presentan conductas malas y un 56 % presentan conductas buenas, demostrando que al efectuar los taller de juegos recreativos se ve un notorio cambio en las conductas de los alumnos que atentan contra la disciplina en el aula.

**Gráfico N° 06:** Resultados del quinto modulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014



**Fuente:** Tabla N° 09



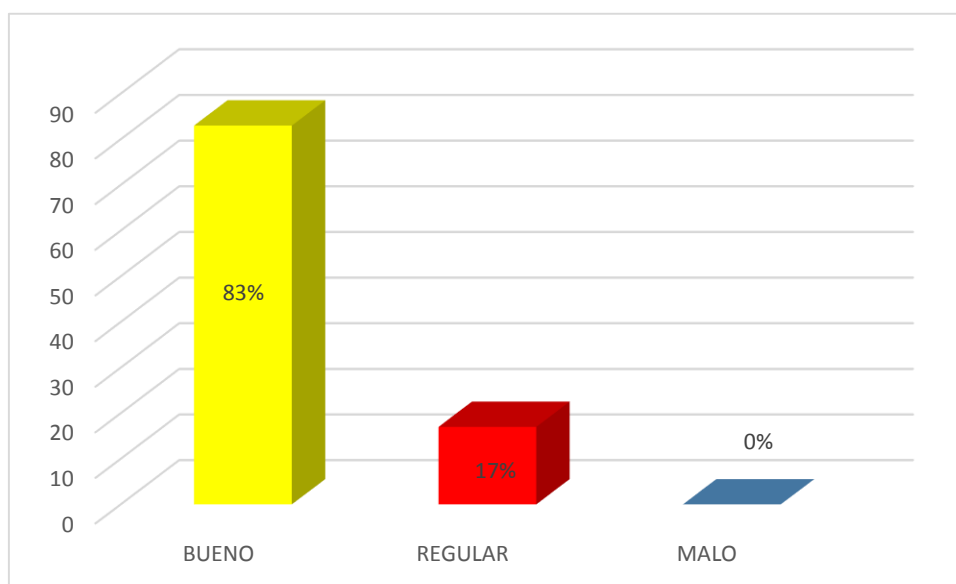
**Tabla N° 10:** Resultados del pos test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014

Intervalos	Niveles	N°	%
16 – 26	BUENO	19	83
27 –37	REGULAR	4	17
38 – 48	MALO	0	0
Total		23	100

**Fuente:** Aplicación de pos test a los niños y niñas del 2° de primaria

Descripción: La frecuencia de conductas que fomentan la indisciplina en los niños en el aula indica que después de aplicar el programa basado en talleres de juegos recreativos las conductas presentadas en el aula indica que el 17 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 83 % presentan conductas buenas y un 0 % presentan conductas malas.

Gráfico N° 07: Resultados del pos test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014



Fuente: Tabla N° 10

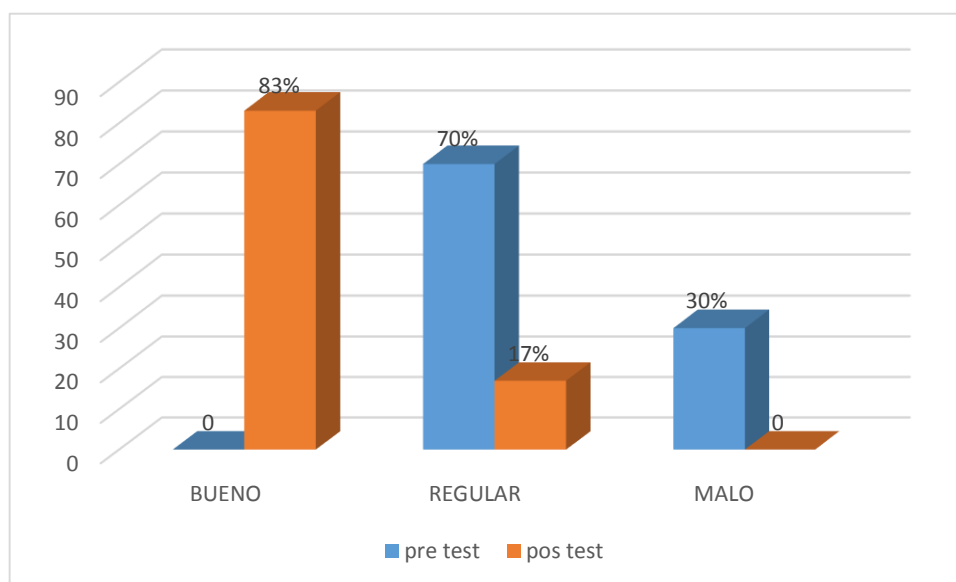
Tabla N° 11: Comparación del pre y pos test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014

Intervalos	Niveles	Pre test		Pos test	
		N°	%	N°	%
16 – 26	BUENO	0	0	19	83
27 – 37	REGULAR	16	70	4	17
38 – 48	MALO	7	30	0	0
Total		23	100		100

Fuente: Aplicación del pre y pos test a los niños y niñas del 2° de primaria

Descripción: La frecuencia de conductas que fomentan la indisciplina en los niños y niñas en el aula indica que antes y después de aplicar el programa basado en talleres de juegos recreativos las conductas presentadas en el aula indica que en el pre test el 70 % presentan conductas en un estado regular mientras que en el post test presenta 17 %, en el pre test el 30 presentan conductas malas y en su pos test en su nivel malo presenta 0 % y un 0 % presentan conductas buenas y en el post test observamos que los niños mejoraron sus conductas en un 83 % en su nivel bueno.

Gráfico N° 08: Comparación del pre y pos test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014



Fuente: Tabla N° 11

## **B. Discusión:**

Del análisis de los resultados obtenidos en el estudio realizado en la Institución Educativa Apóstol San Pedro N° 88032 en la ciudad de Chimbote 2014 sobre la aplicación de programa basado en taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina se obtuvo los siguientes resultados:

**En la tabla N° 04:** Resultados del pre test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014 que caracterizan a los estudiantes del segundo grado de educación primaria en el grupo experimental tal como **Gomes, Mir y Serrat (2005)** afirma que los niños desean llamar la atención del adulto, comportamiento como desorden, miedo e inestabilidad a partir de lo cual inferimos los resultados siguientes (pg.230): los estudiantes del grupo experimental han logrado demostrar cuales son las conductas indisciplinarias que atentan en el aula, nos indica que el 70 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 30 % presentan conductas malas y un 0 % presentan conductas buenas. Observando en los alumnos antes de aplicar el programa diversas conductas que atentan la disciplina en el aula las cuales se irán progresivamente cambiando para obtener así un aprendizaje significativo en el aula.

Tabla N° 05: Resultados del primer módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014, del total de alumnos encuestados en el aula después de aplicar el primer módulo “aprendemos a respetar a nuestros compañeros con alegría” en el programa basado en taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina en el aula que caracterizan a los estudiantes del segundo grado de educación primaria en el grupo experimental, tal como nos menciona **Gomes, Mir y Serrat (2005)** que los niños desean llamar la atención del adulto, comportamiento como desorden, miedo e inestabilidad a partir de lo cual inferimos los resultados siguientes (pg.230): indica que el 61 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 26 % presentan conductas malas y un 13 % presentan conductas buenas, demostrando que al efectuar los taller de juegos recreativos se ve un notorio cambio en las conductas de los alumnos que atentan contra la disciplina en el aula.

Tabla N° 06: Resultados del segundo módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014, del total de alumnos encuestados en el aula después de aplicar el segundo módulos “aprendemos a tener una buena amistad” en el programa basado en taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina en el aula que caracterizan a los estudiantes del segundo grado de educación primaria en el grupo experimental, **Estela (1999)** afirma que la disciplina son modos de reaccionar a la continuidad o a la ruptura cultural con que se encuentran en la escuela (pg. 55), dando los resultados siguientes, indica que el 56 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 22 % presentan conductas malas y un 22 % presentan conductas buenas, demostrando que al efectuar los taller de juegos recreativos se ve un notorio cambio en las conductas de los alumnos que atentan contra la disciplina en el aula.

Tabla N° 07: Resultados del tercer módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014, del total de alumnos encuestados en el aula después de aplicar el tercer módulo “Una buena relación con el maestro” **Fontana (1992)**, el docente deberá tener una comunicación amistosa y comprensiva hacia el alumno, reaccionara ante las malas conductas en forma reflexiva, solo describirá la mala acción y no juzgara al niño, por lo que se obligará a negociar para resolver el conflicto, utilizando estrategias de colaboración para beneficio de todos los alumnos de la clase (pg. 46), indica que el 52 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 18 % presentan conductas malas y un 30 % presentan conductas buenas, demostrando que al efectuar los taller de juegos recreativos se ve un notorio cambio en las conductas de los alumnos que atentan contra la disciplina en el aula.

Tabla N° 08: Resultados del cuarto módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014, del total de alumnos encuestados en el aula después

de aplicar el cuarto módulo “Respetando los sentimientos de los demás”, **Ferreiro (2003)** el ser humano posee iniciativas y tiene preocupaciones y necesidades de crecer, es capaz de autodeterminarse y tiene potencialidades para desarrollar actividades creativas (pg. 25). Por tanto, no se debe reducir a los alumnos a personas que continuamente procesan información en las clases. Por el contrario, ellos poseen afecto, tienen vivencias, son individuos totales y no fragmentando y como un todo aprenden y crecen como persona humana, indica que el 43 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 13 % presentan conductas malas y un 44 % presentan conductas buenas, demostrando que al efectuar los taller de juegos recreativos se ve un notorio cambio en las conductas de los alumnos que atentan contra la disciplina en el aula.

Tabla N° 09: Resultados del quinto módulo en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014, del total de alumnos encuestados en el aula después de aplicar el quinto módulos “Mantener la armonía en clases”, **Auer (1990)** afirma que una imagen de sí mismo, llega a distorsionarse cuando las personas de referencia para el niño le niega cariño, calor, atención y dedicación, las percepciones del yo están siempre asociadas a valoraciones de los otros (pg. 112), nos indica que el 39 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 5 % presentan conductas malas y un 56 % presentan conductas buenas, demostrando que al efectuar los taller de juegos recreativos se ve un notorio cambio en las conductas de los alumnos que atentan contra la disciplina en el aula.

Tabla N° 10: Resultados del pos test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014, que caracterizan a los estudiantes del segundo grado de educación primaria en el grupo experimental tal como **Estrela (1999)** es comprensible el hecho de que pese a los discursos liberadores sobre las reglas para impartir la lección, continúe observándose el predominio de los discursos que constituyen el pilar de la pedagogía tradicional (pg. 54): el alumno debe callar, ser prudente, atento, obediente y respetuoso, nos indica que el 17 % presentan conductas en un estado regular, mientras que el 83 % presentan conductas buenas y un 0 % presentan conductas malas. Observando que después de haber

aplicado el programa basado en talleres de juegos recreativos hay una mejora en la disciplina en el aula de los alumnos el 2 grado de primaria.

Tabla N° 11: Comparación del pre y pos test en intervalos, niveles, número y porcentajes del taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de niños del 2° de primaria: I.E. Apóstol San Pedro Chimbote – 2014, **Fontana (1992)** afirma que este enfoque intenta el desarrollo del niño desde un punto de vista humano, trata de desplegar su naturaleza por lo que en el aula escolar hay que adecuar el ambiente, para que él pueda sentirse libre para actuar e interactuar en un clima de cooperación, respeto y comprensión, potenciando la responsabilidad y el autodominio, (pg. 42), las conductas presentadas en el aula indica que en el pre test el 70 % presentan conductas en un estado regular mientras que en el post test presenta 17 %, en el pre test el 30 % presentan conductas malas y en su pos test en su nivel malo presenta 0 % y en el pre test presenta 0 % de conductas buenas y en el post test observamos que los niños mejoraron sus conductas en un 83 % en su nivel bueno. Al término de la realización del programa basado en talleres si hubo una mejora en el aprendizaje de la disciplina en el aula.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **A. Conclusiones:**

Las relaciones interpersonales de los alumnos – alumnas mejoraron a través de la aplicación del programa en base a talleres de juegos recreativos, llegando a concluir que el ser un estudiante disciplinado es un comportamiento aprendido a través de la observación y refuerzo de las personas adultas que actuaran como modelo y que a la vez le permite a estos alumnos ser modelo de comportamiento ante el resto de sus demás compañeros.

Se llegó a Identificar mediante la aplicación del programa en base a talleres de juegos recreativos las conductas con mayor prevalencia que fomentan la indisciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria, llegando a concientizar a los estudiantes a que deben de mantener un comportamiento adecuado en el centro educativo para que así pueda haber un buen clima de trabajo y poder aprender mejor.

Se logró Identificar mediante la aplicación del programa en base a talleres de juegos recreativos los niveles y frecuencia de la calidad de disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria, basándose en que el estudiante debe recibir una educación en valores las cuales deben estar articuladas en todas las áreas de aprendizaje logrando así que los estudiantes aprenda a convivir y a mantener un respeto entre ellos mismos y con el docente

Se llegó a medir el grado de efectividad del programa en base a talleres de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria, obteniendo un nivel de efectividad de 95 % demostrando que el programa basado en talleres de juegos recreativos es efectivo y se llegó a mejorar la disciplina de los alumnos del 2 grado de educación primaria del centro educativo apóstol san pedro.

## **B. Recomendaciones:**

Los docentes deben ser capacitados en estrategias socio afectivo para que puedan mejorar su trabajo con los alumnos y así lograr el éxito de ellos llegando a lograr que los estudiantes tomen conciencia de que un buen comportamiento es adecuado para mejorar el clima del aula y así tener una vida dicha de plenitud y felicidad.

Los docentes deben ´promover en el proceso enseñanza y aprendizaje las normas de convivencia que se han establecido en el aula para que así el estudiante nunca se olvide como debe comportarse en el aula.

Los docentes junto con los padres de familia deben trabajar mutuamente para ayudar a sus hijos a mejorar su comportamiento en el aula y en su propio hogar, coordinar la manera cómo van a apoyarse para corregir los comportamientos negativos que presentan sus menores hijos.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Auer, H (1990). Psicología humanista. Universidad femenina del sagrado corazón. Lima:  
Grau

Beltrán y Bueno (1995). Psicología de la educación. Barcelona: Marcombo.

Beltrán, A (2013). Estrategias Didácticas En La Disciplina Y Control de Los Alumnos Para  
El Mejoramiento Del aprendizaje, tesis en maestría para obtener el grado de magister  
en educación en el instituto de la harina y la tortilla.

Caballero (2005). Guías metodológicas para los planes y tesis de maestría y doctorado. Lima:  
Ugraf

Calero, M (1998). Educar jugando. Lima: San marcos.

Caritas (2002). Psicología y familia. Madrid: San Bernardo

Castillo y Castillo (2008). Aplicación de un plan de acción “vivamos en armonía” utilizando  
estrategias afectivas en el mejoramiento del comportamiento escolar de los/as  
estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa Javier Pérez de  
Cuéllar del asentamiento humano Villa Primavera -Sullana – año 2008, tesis para  
obtener el grado de magister en la Universidad Privada Cesar Vallejo.

Castro, R (1987). El juego y la educación. Lima: Villanueva.

Conejo, P (2011). Disciplina y convivencia en los centros de secundaria. El procedimiento  
sancionador en los IES de Ceuta, tesis doctoral para optar el grado de doctor en la  
universidad de Granada.

Córdoba, F (2008). 10 ideas claves disciplina y gestión de la convivencia. Barcelona: Graó.

Córdova, B (2013). La disciplina escolar y su relación con el aprendizaje en el área de historia, geografía y economía de los alumnos del 4to año secciones "A" Y "B" de educación secundaria de la Institución Educativa "San Miguel" De Piura, tesis en maestría para optar el grado de magister en educación en la universidad de Piura.

Erreiro (2003) Aprendizaje cooperativo. Lima: Fuentes

Estela, M (1999). Autoridad y disciplina en el aula. México: Trillas

Fontana, D (1992). La disciplina en el aula. Madrid: Santillana.

García, C (2008). La disciplina escolar. Murcia: Servicio de publicaciones universidad de Murcia.

Gomez, Mir y Serrats (2005). Propuesta de intervención en el aula. Técnicas para lograr un clima favorable en la clase. Madrid: Marcea.

Guevara, y Macotelo (2005). Escuela del fracaso al éxito. México: Pax.

Hernández, R. (2006). Metodología de la investigación. México: Graw Hill.

Hernández, Sánchez (2007). Manual de psicoterapia cognitivo – conductual para trastornos de la salud. Barcelona: Libros en red.

López, L (2010). La disciplina escolar: Consultado en línea 15 de abril del 2015 rescatada de [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_33/LAURA\\_LOPEZ\\_2.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_33/LAURA_LOPEZ_2.pdf)

Martínez y Moncada (2012). Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de Cuarto Grado de Educación Primaria de la I.E.T. N° 88013 Eleazar Guzmán Barrón Chimbote 2011. Tesis para optar el grado de magister en educación con mención en psicología educativa en la universidad Cesar Vallejo.

Millán y Serán (2002). Psicología y familia. España: Caritas.

Ministerio De Educación (1998). Guía metodológica. Lima: Mecep.

- Ministerio De Educación (2005). Guía metodológica. Lima: Mecep.
- Moreno, A (2002). Aprendizaje a través del juego. Málaga: Aljibe.
- Moreno, Cervello, Martinez y Villodre (2007). Los comportamientos de disciplina e indisciplina en educación física. Madrid: Revista iberoamericana de Educación
- Pacheco, B (2008). Por una educación popular: Rescatada de <http://intercadperu.blogspot.pe/2008/08/indisciplina-o-violencia-en-el-aula.html>
- Peña, Cañoso y Santalla (2006). Una introducción a la psicología general. Caracas: Texto.
- Reynoso y Seligson (2005). Psicología clínica de la salud. Un enfoque conductual. México: Moderno.
- Tineo, L (2006). Eduque con juegos. Lima: Honorio.
- Zamudio, R (2011). Disciplina escolar desarrollo y aplicación de un programa actitudinal-cognitivo para la formación permanente del profesorado de educación primaria. Tesis doctoral para optar el grado de doctor en psicología en la Universidad Autónoma de Barcelona.

# ANEXOS



PRE TEST Y POS TEST

**DATOS INFORMATIVOS:**

Sexo: masculino ( )      femenino ( )

**PROPOSITO:**

Recabar información acerca de las conductas que atentan la disciplina de los niños y niñas del 2° "A".

**INTRODUCCION:**

Cuando hayas elegido tu respuesta, marca con una cruz la casilla correspondiente. Lee cada frase cuidadosamente antes de responder. Contesta honestamente. GRACIAS

N°	ITEMS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
		Valoración	Valoración	Valoración
01	Me siento bien insultando y poniendo apodos a mis compañeros.	1	2	3
02	Me agrada destruir las cosas de mis compañeros.	1	2	3
03	Es un placer agredir continuamente a mis compañeros	1	2	3
04	Es un placer molestar a mis compañeros.	1	2	3
05	Es fabuloso interrumpir la conversación de mis compañeros.	1	2	3
06	Al tener problemas con los lo solucionó con mentiras	1	2	3
07	Para mi es desagradable desobedecer las recomendaciones de mi profesor.	1	2	3
08	Me encanta distraer a mis compañeros.	1	2	3
09	Luego del recreo siempre estoy llegando tarde al aula.	1	2	3
10	Mis conflictos lo solucionó diciendo malas palabras.	1	2	3

11	Me quedo con las cosas de mis compañeros.	1	2	3
12	Trabajo desordenadamente al realizar mis tareas.	1	2	3
13	Si tengo oportunidad me escapo del aula.	1	2	3
14	Hago bulla innecesaria y exagerada, para que el profesor llame la atención.	1	2	3
15	Me encanta pasearme por el aula a la hora de clase.	1	2	3
16	Durante la hora de clases, a escondidas me gusta comer.	1	2	3
Total		16	32	48



# UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

ESCUELA DE POST GRADO

## INFORME DE FIABILIDAD

### I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO : Taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de Educación Primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro Chimbote – Perú 2014.
2. INVESTIGADOR : Jesús Delfina Dávila Reyes
3. OBJETIVO : Demostrar que los talleres de juegos recreativos mejoran la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro Chimbote – Perú 2014
4. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN : La población muestral está constituida por el 2° grado de educación primaria
5. TAMAÑO DE LA MUESTRA : 23 alumnos
6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO : PRE TEST Y POS TEST

### II. DATOS DEL INFORMANTE:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE: PAJUELO GONZÁLES LUIS ALFREDO
2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO : Lic. en ESTADISTICA Y Ms. En ESTADISTICA APLICADA
3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
4. EXPERIENCIA LABORAL : 19 AÑOS

## 5. ASPECTOS DE VALIDACIÓN.

**Análisis de fiabilidad**  
**CONDUCTAS QUE ATENTAN LA DISCIPLINA**  
**Estadísticos de fiabilidad resumida**

Confiabilidad Alfa de Crombach	Validación correlación de Pearson	N° de elementos
0,628	0,4831	21

Estadísticos total – elementos por pregunta

	Correlación - total	Alfa de Cronbach
P01	0,411	,629
P02	0,458	,588
P03	0,49	,638
P04	0,650	,548
P05	0,581	,609
P06	0,682	,670
P07	0,458	,588
P08	0,304	,604
P09	0,633	,615
P10	0,435	,587
P11	0,419	,626
P12	0,451	,582
P13	0,556	,598
P14	0,417	,646



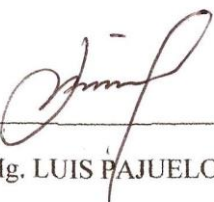
P15	0,510	,635
P16	0,419	,626
P17	0,495	,619
P18	0,419	,626
P19	0,404	,604
P20	0,419	,626
P21	0,535	,652

Confiabilidad

### III. OPINIÓN DE FIABILIDAD:

La fiabilidad de un instrumento (pre test y pos test) determina la consistencia interna de los ítems formulados para medir la variable de interés, es decir el fin es detectar si algún ítem tiene mayor o menor error de medida. Utilizando el método de alfa de Crombach y aplicando a una muestra de 11 alumnos, el instrumento que mide la aplicación de los talleres recreativos para mejorar la disciplina en los niños y niñas obtuvo un coeficiente de confiabilidad de  $r = 0,628$  y una correlación de Pearson máxima de aporte de cada ítem con el total de  $r = 0,4831$ , lo que permite inferir que el instrumento utilizado para medir es significativamente confiable.

Nuevo Chimbote 05 de julio del 2015



Dr./Mg. LUIS PAJUELO GONZÁLES

D.N.I: 32761325



## UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

ESCUELA DE POST GRADO

### INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

#### I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO : Taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de Educación Primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro Chimbote – Perú 2014.
2. INVESTIGADOR : Jesús Delfina Dávila Reyes
3. OBJETIVO : Demostrar que los talleres de juegos recreativos mejoran la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la Institución Educativa Apóstol San Pedro Chimbote – Perú 2014
4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN: La población muestral está constituida por el 2° grado de educación primaria
5. TAMAÑO DE LA MUESTRA : 23 alumnos
7. NOMBRE DEL INSTRUMENTO : PRE TEST Y POS TEST

#### II. DATOS DEL INFORMANTE:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE: Tania Calderón
2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO : Psicóloga
3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : Universidad Nacional Del Santa y Universidad privada San Pedro
4. EXPERIENCIA LABORAL : Psicóloga y docente universitaria.
5. ASPECTOS DE VALIDACIÓN.

N o	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
		La redacción es clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Me siento bien insultando y poniendo apodos a mis compañeros.	x		x		x		x		
2	Me agrada destruir las cosas de mis compañeros.	x		x		x		x		
3	Es un placer agredir continuamente a mis compañeros	x		x		x		x		
4	Es un placer molestar a mis compañeros.	x		x		x		x		
5	Es fabuloso interrumpir la conversación de mis compañeros.	x		x		x		x		
6	Al tener problemas con los lo solucionó con mentiras	x		x		x		x		
7	Para mi es desagradable desobedecer las recomendaciones de mi profesor.	x		x		x		x		
8	Me encanta distraer a mis compañeros.	x		x		x		x		
9	Luego del recreo siempre estoy llegando tarde al aula.	x		x		x		x		

10	Mis conflictos lo solucionó diciendo malas palabras.	x		x		x		x		
11	Me quedo con las cosas de mis compañeros.	x		x		x		x		
12	Trabajo desordenadamente al realizar mis tareas.	x		x		x		x		
13	Si tengo oportunidad me escapo del aula.	x		x		x		x		
14	Hago bulla innecesaria y exagerada, para que el profesor llame la atención.	x		x		x		x		
15	Me encanta pasearme por el aula a la hora de clase.	x		x		x		x		
16	Durante la hora de clases, a escondidas me gusta comer.	x		x		x		x		

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Nuevo Chimbote 24 de noviembre de 2014

  
 \_\_\_\_\_  
 Dr./Mg. Yania Caldero  
 D.N.I: 32 983191

TALLERES DE  
JUEGOS  
RECREATIVOS  
PARA MEJORAR  
LA DISCIPLINA.

## **TALLER DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA DISCIPLINA**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>1.1. Institución Educativa</b>	<b>: Apóstol San Pedro</b>
<b>1.2. Lugar</b>	<b>: Chimbote</b>
<b>1.3. Tipo de Institución Educativa</b>	<b>: Educación Básica Regular</b>
<b>1.4. Ciclo y Grado</b>	<b>: III / 2°</b>
<b>1.5. Duración</b>	<b>: 1 horas pedagógicas</b>
<b>1.6. Temporalizarían</b>	<b>: 03 diarias</b>
<b>1.7. Tesistas</b>	<b>: Davila Reyes Jesús</b>
<b>1.8. Asesora</b>	<b>: Romy Kelly Mas Sandoval</b>

### **II. Fundamentación:**

#### **1. Pedagógico:**

La disciplina se encuentra enmarcada dentro del currículo ya que este contempla la formación integral de los estudiantes, y dentro de ella, conforme a la Ley General de Educación a una formación democrática que promueva el respeto irrestricto de los derechos humanos, el ejercicio pleno de la ciudadanía y el fortalecimiento del estado de derecho.

Estos contenidos son trabajados en las áreas curriculares, las unidades didácticas y las sesiones de aprendizaje. Sin embargo, la convivencia es una manera de vivir que exige una articulación estrecha entre las áreas curriculares y las relaciones sociales que se viven en la institución. La calidad de convivencia favorece la calidad de los aprendizajes y el desarrollo humano integral.

Se busca desarrollar en los estudiantes una conciencia para mejorar su disciplina en el aula, llegando a obtener una forma diferente de ver como se forman las amistades o se dan las relaciones humanas en las instituciones educativas. Esto va a implicar reflexionar sobre la manera como se desarrollan los seres humanos e su centro de estudio.

Desarrollar una metodología educativa activa e innovadora que aumenten los alumnos a mantener una convivencia escolar adecuada para que así puedan mantener orden y entender las clases que la docente les brinda día a día y así disminuir el fracaso escolar. Proporcionar una herramienta para que el profesorado y el alumnado de la institución educativa puedan llegar a trabajar o modificar en la disciplina del aula.

Existen diversos argumentos para justificar la necesidad de realizar estos talleres recreativos para poder así llegar a mejorar la disciplina que se está presentando en el aula donde se aplicara la tesis.

### **Desde la finalidad de la disciplina en la educación.**

Enseñar por el corazón: la práctica de la disciplina se basa en la sensibilidad. El sentimiento cualquiera que sea, el efecto a la familia, a los amigos, a los conciudadanos, noble emoción del alma por el bien, es la fuente fecunda de virtud. Se gana tratando de ganarle el corazón del niño, la emoción del bien y el entusiasmo por lo mejor.

Enseñanza por reflexión: la disciplina es cuestión de juicio tanto como de sentimiento, hay que empezar a conocer dónde está el deber, saber en qué consiste, que razones obligan a el que consecuencias produce, debemos dirigirnos a la reflexión y al sentimiento.

Enseñanza por la práctica: consiste en dejar y decir, a reserva de hacer notas enseguida a los discípulos sus errores y malas acciones le inspira horror a la delación, al disimulo, a la hipocresía. (Gomes, Mir y Serrat 1997)

### **Desde el proceso educativo:**

La disciplina como aprendizaje: explica que es el sentimiento necesario para desarrollar u autocontrol suficiente a fin de obtener una conducta ordenada.

La disciplina como aprendizaje como enseñanza: asegura el trabajo en los discípulos en orden durante la clase y al mismo tiempo previene o reprime los extravíos de conductas y procura formar voluntades rectas y caracteres enérgicos capaces de gastarse así mismo. (Gomes, Mir y Serrat 1997)

### **Desde el clima del aula:**

El niño educado sin disciplina se muestra inseguro e indeciso para saber lo que se espera de él, el hecho de darle libertad ilimitada no le hace independiente es necesario, es preciso, enseñarle que la vida es mucho más agradable si hay un buen comportamiento (Gomes, Mir y Serrat 1997)

## **2. Filosófico:**

Aun cuando el maestro enfrenta problemas disciplinarios cada vez más frecuentes dentro del aula, la ayuda para resolver es poco formal y casi nunca sistemática. De manera reiterada los maestros se apoyan en sus habilidades innatas y en los medios que tienen a la mano (De la Mora, 2003).

Más contrariamente a lo que muchos expertos pudiesen debatir, los problemas de comportamiento y por tanto de disciplina sí tienen solución, siempre y cuando se recurra a las estrategias adecuadas, y se dispongan las condiciones viables para su ejecución (Gotzen, 1997)

La preparación del profesorado para crear y mantener un ambiente óptimo de aprendizaje, exige conocimientos y habilidades que le permitan gestionar una organización efectiva de la clase, estableciendo reglas y procedimientos, desarrollando relaciones con los niños, mantener la atención del alumnado y motivarlos hacia las actividades académicas.

Da énfasis en señalar que la disciplina no es un fin en sí misma, pero sí constituye el medio para que profesores y alumnos alcancen metas escolares las aportaciones antes mostrada, apuntan a la disciplina como un requisito indispensable para el proceso instruccional, es más sin disciplina la enseñanza cansa, frustra, desmoraliza, en una palabra resulta imposible (Tanner, 1980)

## **3. Psicológico:**

Siempre la psicología ha creído que el niño necesita de un orden, reglas de conductas y normas y, también, de la enseñanza del respeto a los demás. Ahora bien en estos últimos tiempos ha habido cambios en las actitudes hacia las razones de esta necesidad disciplinar. En el pasado se creía que un niño necesitaba disciplina porque la sociedad le pedía comportarse de una manera muy determinada y no toleraba desviaciones del modelo aprobado de conducta. Ahora se acepta que el niño necesita de un orden y disciplina para ser feliz, aceptado socialmente y para un sano desarrollo psíquico. (Correa, 2008. P. 21).



El manejo de la disciplina en el hogar durante las etapas tempranas de la vida constituye un factor importante en el desarrollo de adultos capaces de asumir y respetar los límites y normas que a lo largo de su vida tenga que cumplir, y además le permitirá adaptarse funcionalmente a la realidad y a cada una de las situaciones a las que tenga que enfrentarse y ser justo en las acciones que realice.

En principio lo fundamental al hablar de disciplina, es tomar en cuenta que su significado no debe usarse como sinónimo de reprimenda, castigo, gritos, maltratos... sino como un proceso a través del cual se enseña a los seres humanos a respetar... a entender las consecuencias de los actos... a dar y a recibir... y, por supuesto a adaptarse a una realidad que impone ciertos límites. Recuerden que ningún comportamiento de su hijo merece el maltrato, ni físico, ni verbal, conversen con sus hijos y explíquenle brevemente el porqué de las cosas que puede y no puede hacer... tomando en cuenta por supuesto la edad del niño y su nivel comprensivo. Así aprenderá a resolver sus problemas dialogando y llegando a un acuerdo. La violencia solo trae más violencia y la percepción de que ésta es la mejor e incluso la única manera de solucionar los problemas; además con ella se pierde el respeto hacia los padres y se genera el miedo como sentimiento prevaleciente en la relación.

Con paciencia, constancia y mucho amor sus hijos se adaptarán poco a poco a los límites y normas que deben seguir, y podrán respetarlos. Recuerden siempre que ningún extremo es bueno... ni la extrema exigencia y el maltrato... ni la total indiferencia y la permisividad ante todo lo que desee realizar el niño.

#### **4. Cognitivo:**

La disciplina es importante manejarla con equilibrio y justicia... con respeto y amor... con paciencia y constancia... señalando no sólo las acciones negativas que realice su hijo, sino también cada acción positiva y felicitarlo por ello... expresándole y demostrándole siempre su afecto hacia ellos.

La realidad de la institución educativa Apóstol San Pedro 88032 del aula del segundo grado "A" de educación primaria, se observó las diferentes conductas que atentan la disciplina y que se mencionan a continuación:

Factor N° 1 comportamiento agresivo:

Insultos, peleas, utilizar objetos como armas, destrozar cosas suyas y de otros, intimidar, tirar piedras, rabietas.

Factor N° 2 comportamiento contra sus compañeros.

Molestar, celoso, dominante, mandón, cuidar a los demás, entrometido.

Factor N° 3 comportamiento contra el maestro

Amenazarle física y verbalmente, mentirle, ignorarla, molestar haciendo ruidos.

Factor N° 4 comportamiento contra el rendimiento.

Distracción, pereza, llegar tarde al aula, lentitud en el trabajo, interrumpir en clases.

Factor N° 5 comportamiento inadecuado y hábitos socialmente no aceptados.

Desorden mal hablado, robar, rebelde, desaseado, descuidado y mentiroso.

Factor N° 6 comportamiento que indiquen dificultades personales de interacción y relación con los demás.

Malhumorado, desconfiado, egocéntrico, desanimado, hipersensible, caprichoso., hiperprotegido, tímido, arisco, solitario, irritable, inseguro, introvertido.

Factor N° 7 comportamiento contra normas de clases.

Hablar sin permiso, desobedecer al maestro, jugar en clases, mojarse, escaparse, gritar, levantarse sin permiso, comer y beber en clases, hacer payasadas, no seguir las instrucciones. (Gomes, Mir y Serrats, 1997)

### **III. Objetivo general:**

Mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032 en la ciudad de Chimbote 2014.

### **IV. Específicos:**

Iniciar relaciones intrapersonales entre compañeros resaltando el respeto mutuo en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032

Lograr que los niños respeten las normas de convivencia del aula de los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

Iniciar relaciones intrapersonales con su profesor basado en la confianza y el respeto en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

Consolidar relaciones interpersonales entre compañeros basados en la tolerancia el perdón el amor y la amistad en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

Llegar a respetar los sentimientos de sus compañeros al momento de realizar sus trabajos educativos en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

Disminuir la bulla exagerada e innecesaria en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

## V. METODOLOGIA:

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los alumnos, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos y el potencial creador.

Desarrollar adecuadamente un plan, para la práctica de cada juego.

Utilizar y contar con los materiales adecuados.

Explicar, describir los juegos ubicando a los participantes en el lugar correspondiente en un círculo, columnas, filas, etc.

Estar ubicado en el lugar donde los niños pueden oírlos y observar, sin ninguna dificultad.

Dar a conocer las pautas de una manera clara y precisa.

Contar con las reglas e seguridad que requiere el juego.

Al ejecutarse el juego en lo mínimo se debe hacer las correcciones.

Hacer que el juego sea divertido.

Integrarse con los niños en el juego, participando como uno de ellos.

## **VI. Evaluar:**

Se evaluara al inicio utilizando el pre test antes de comenzar a ejecutar los talleres de jugos recreativos.

Se realizaran evaluación en proceso, se evaluara a concluir cada juego al concluir con los niños (auto evaluación, coo evaluación, hetero evaluación).

Se evaluara cada módulo mediante lista de cotejo que recopila con la observación.

Se evaluara al finalizar la aplicación de los talleres recreativos utilizando el pos test.

## VII. SÍNTESIS METODOLOGÍA.

N° de talleres	DENOMINACIÓN	ACTIVIDADES
<b>01</b>	Aprendemos a respetar a nuestros compañeros con alegría.	Telaraña. Autobiografía. Lo que nos gusta y lo que no nos gusta. Conociendo los deberes y derechos.
<b>02</b>	Aprendemos a tener una buena amistad.	Observamos retratos. Jugamos a la amistad. Equidad con nuestros semejantes.
<b>03</b>	Una buena relación con el maestro.	La dramatización del maestro. El juego de la identificación. Sabemos escuchar.
<b>04</b>	Respetando los sentimientos de los demás.	Expreso mis sentimientos. Entregar y dar cariño. Obsequiar la felicidad.
<b>05</b>	Mantener la armonía en clases.	Admitiendo nuestras limitaciones. El valor de compartir. modelos

# TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

“Aprendemos a respetar a  
nuestros compañeros con  
alegría”



### 1. Objetivo:

Iniciar relaciones interpersonales entre compañeros resaltando el respeto mutuo en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032

### 2. Fundamentos teóricos:

El respeto es un valor que permite que el hombre pueda reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Es decir, el respeto es el reconocimiento del valor propio y de los derechos de los individuos y de la sociedad.

El respeto no sólo se manifiesta hacia la actuación de las personas o hacia las leyes. También se expresa hacia la autoridad, como sucede con los alumnos y sus maestros o los hijos y sus padres.

El respeto permite que la sociedad viva en paz, en una sana convivencia en base a normas e instituciones. Implica reconocer en sí y en los demás los derechos y las obligaciones, por eso suele sintetizarse en la frase “no hagas a los demás lo que no quieres que te hagan a ti”.

Por el contrario, la falta de respeto genera violencia y enfrentamientos. Cuando dicha falta corresponde a la violación de una norma o de una ley, incluso es castigada a nivel formal. Este castigo puede ser una multa económica o hasta el encarcelamiento.

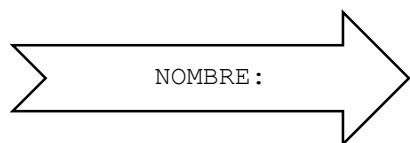
### 3. Actividades

N° 1	Denominación de la actividad	Tiempo de duración
01	Telaraña	30 minutos
02	Autobiografía	30 minutos
03	Lo que nos gusta y lo que no nos gusta.	30 minutos
04	Somos iguales parecemos distintos.	60 minutos

### 4. Evaluación:

Lista de cotejo

# ACTIVIDAD N° 01



**TELARAÑA.**

## 1. Desarrollo de la actividad:

- La docente hace que los alumnos se formen en un círculo.
- Escuchan con atención la indicación del responsable de la actividad.
- Luego se selecciona alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre u ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.

## 2. Materiales y recursos educativos.

- Ovillo de estambre.



# ACTIVIDAD N° 02

NOMBRE :

## AUTOBIOGRAFIA

### 1. Desarrollo de la actividad:

- Reciben cartulinas de colores cortadas por la mitad.
- Escuchan con atención la indicación del responsable de la actividad.
- Cada jugador/a debe extraer en un tiempo determinado los datos que considere más significativo de su vida.
- Lo escriben en las cartulinas que se le otorgo facilitando a los demás la información que cada uno/a considere más significativa de sí mismo.
- Cada jugador/a escribe en un folio o cartulina durante un tiempo determinado, por ejemplo cinco minutos, los datos más significativos de su vida.
- A continuación, se juntan todas las fichas.
- Se sienten en uve y dialogan sobre la actividad realizada.
- Se barajan las tarjetas.
- Después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va sacando, en las que no debe figurar el nombre del quien escribió la tarjeta.
- **Recogen todas las tarjetas y realizan un mural.**
- **Realizan un compromiso con todos sus compañeros.**

### 2. Materiales y recursos educativos.

- Ficha.
- folios cartulinas.
- Útiles de escribir.
- Goma.
- Colores.

# ACTIVIDAD N° 03

**NOMBRE**

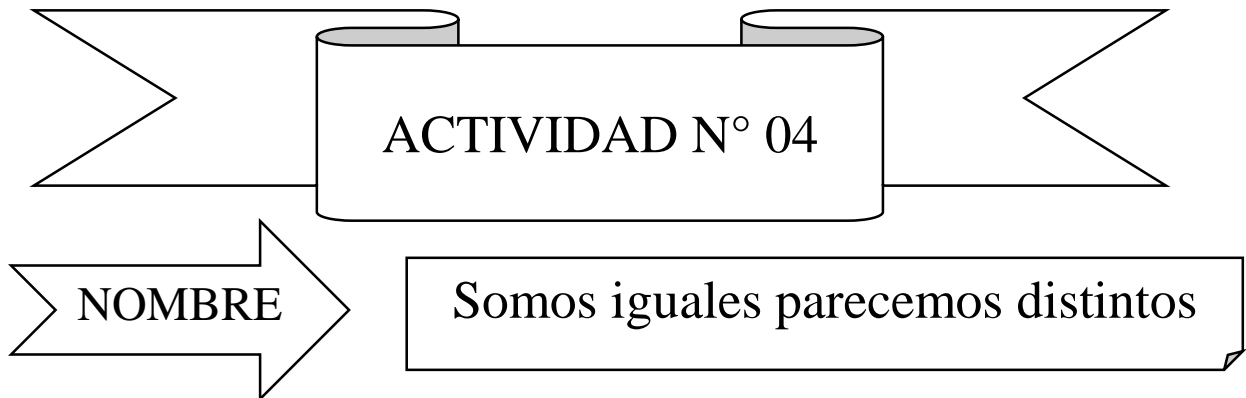
LO QUE NOS GUSTA Y LO  
QUE NO NOS GUSTA

## 1. Desarrollo de la actividad:

- Reciben cartulinas de color rojo y azul, cortados por la mitad en sentido longitudinal.
- Escuchan las indicaciones del responsable de la actividad.
- Escriben en la tira de color azul por orden de preferencia de más a menos lo que les gusta.
- Escriben en la tira de color rojo por orden de preferencia de más a menos lo que le disgusta.
- Escuchan atentamente las reglas del juego: El tiempo va ser limitado, tendrá 3 minutos para cada color y sonara el pito cuando haya terminado el tiempo.
- Se sientan en uve y dialogo sobre la actividad realizada.
- Leen lo que han escrito en la tira azul y dirán sus razones o harán sus comentarios si lo desean.
- Leen la tira roja y comentaran si lo desean.
- Irán alternando lo positivo con lo negativo, acabando el dialogo con un aspecto positivo.
- Recogen todas las tiras de color azul y hacen un mural.
- Realizan un compromiso simbólico de leer las tiras azules del mural.

## 2. Materiales y recursos educativos:

- ✓ Cartulina.
- ✓ Colores.
- ✓ Goma.
- ✓ Papel de colores.
- ✓ Lápiz.



### 1. Desarrollo de la actividad:

- Pedimos a los alumnos y alumnas que observen su imagen frente a un espejo de cuerpo entero.
- Les pedimos que describan como son: altura, color y largura del pelo, ojos, hombros...
- Les pedimos que describan a un compañero o compañera y que comparen como son.
- Les indicamos que se disfracen.
- Podemos pedirles que se intercambien los disfraces. Una opción es que sea por parejas de niña y niño. Si alguno de ellos se resiste porque piensa que alguna prenda o complemento es claramente “de niña o de niño” podría explicarnos porqué lo cree así. El resto de los compañeros y compañeras podríamos darle nuestra opinión.
- Cuando se dé por finalizada la actividad y los disfraces estén guardados iniciaremos un debate sobre todo lo experimentado. Conversaremos sobre la función de la ropa y como nos vestimos cada día. Es bueno insistir en que estas vestimentas no definen lo que somos sino que nos procuran una apariencia externa.

### 2. Materiales y recursos educativos:

- ✓ Pintura de cara y complementos para disfrazarse: sombreros, gafas, collares, pelucas, zapatos, ropas llamativas que recuperamos del armario... (Mejor estos complementos que un disfraz completo ya diseñado).
- ✓ Varios espejos de cuerpo entero.

### LISTA DE COTEJO

**Tesista:** Jesús Delfina Davila Reyes

**GRADO:** 2° grado.

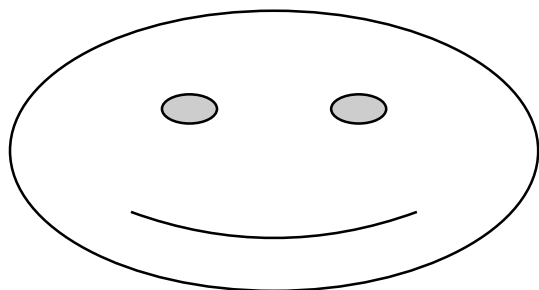
**FECHA:** 17/10/11

**NOMINACIÓN DE LA SESIÓN:** Modulo N° 01

**OBJETIVO:** Iniciar relaciones intrapersonales entre compañeros resaltando el respeto mutuo en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032

N°	Indicador  Alumnos	Mantienen su respeto constante con sus demás compañeros.		Llegan a solucionar los conflictos con sus compañeros utilizando el dialogo constante.		Cuidan sus cosas y las de sus compañeros de una forma responsable	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

# TALLER DE APRENDIZAJE N° 02



Un maravilloso regalo  
llamado la amistad



### 1. Objetivos:

- Consolidar relaciones intrapersonales entre compañeros basados en la tolerancia el perdón el amor y la amistad en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

### 2. Fundamentos teóricos:

La **amistad** es una relación afectiva que se puede establecer entre dos o más individuos, a la cual están asociados valores como la lealtad, la solidaridad, la incondicionalidad, el amor, la sinceridad, el compromiso, entre otros, y que se cultiva con el trato asiduo y el interés recíproco a lo largo del tiempo, es un vínculo que nos proporciona la posibilidad de compartir experiencias, conocimientos e incluso medios económicos.

Relaciones de **amistad** pueden nacer en los más diversos contextos y situaciones: el lugar donde vivimos, el sitio donde trabajamos, la escuela, la universidad, fiestas, reuniones, el café que frecuentamos, a través de otros amigos, redes sociales, etc.

### 3. Actividades

N° 1	Denominación de las actividades	Tiempo de duración
01	Observando retratos	45 minutos
02	Jugando a la amistad.	35 minutos
03	Equidad con nuestras semejanzas.	35 minutos
04	El rey amistad	30 minutos

### 4. Evaluación:

Lista de cotejo



### 1. Desarrollo de la actividad:

- El instructor divide a los participantes en subgrupos de 5 a 10 participantes.
- Les distribuye a cada subgrupo las fotografías y les solicita que las miren por unos momentos.
- El instructor explica a los participantes que se pueden hacer distintos juegos de agrupamiento: los más viejos y los más jóvenes, los parecidos y los distintos, los que pueden ir juntos por algún otro criterio, por ejemplo: rasgos de carácter, edad, sexo, etc.
- El instructor pide a los subgrupos, que siguiendo la misma estructura que el juego del domino, seleccionando primero una foto y busquen y coloquen la que va a cada lado por algún criterio: sexo, edad, talla, etc. Y continúan de esta manera hasta que hallen colocado todas las fotos.
- El instructor reúne al grupo en sesiones plenarias y les pregunta a lo subgrupos que criterios siguieron para armar las fotografías.

### 2. Materiales y recursos educativos:

- ✓ Un juego de fotografía de personas, cortadas e revistas viejas, una copia para cada sub grupo.

## ACTIVIDAD N° 02

NOMBRE

### JUGANDO A LA AMISTAD

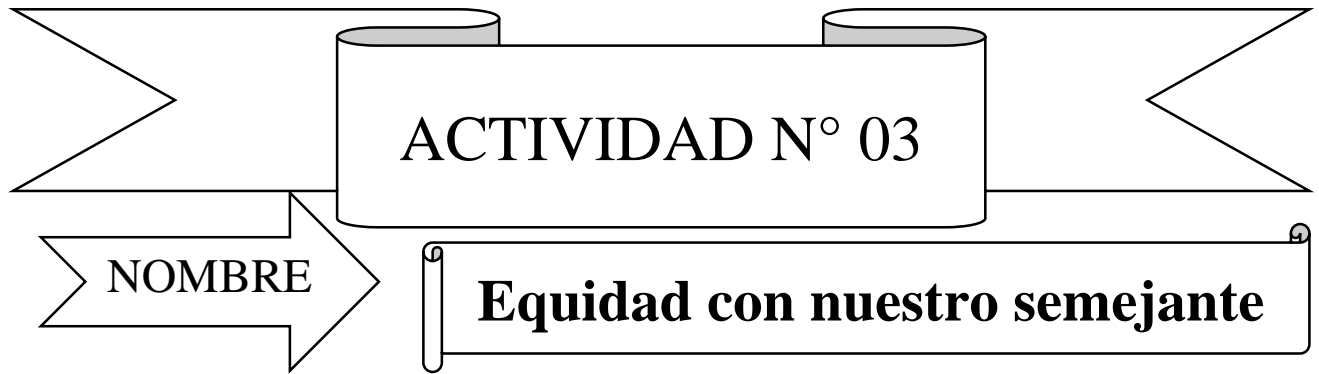
#### 1. Desarrollo de la actividad:

- El docente solicita a los participantes que respondan por escrito en una hoja blanca las siguientes preguntas:
  - Describe las características de un buen amigo.
  - Indica como demuestras que eres amigo de alguien.
  - ¿Crees que es importante tener amigos? ¿Por qué?
  - ¿crees que tienes cualidades para ser un buen amigo? Si la tienes
  - ¿Cuáles son y que otras cualidades quisieras tener?
- El docente recoge las hojas y lee varias de ellas al azar, sin decir el nombre del autor.
- El docente, en sesión plenaria, abre un debate sobre las ideas expuestas.
- El docente maneja una reflexión sobre “lo que yo puedo hacer hoy, para comenzar a darme la alegría de ser amigo, y empezar a sembrar esta alegría en mi trabajo, familia y amistades.

#### 2. Materiales y recursos educativos:

- ✓ Hoja blanca.
- ✓ Lápiz para cada participante.



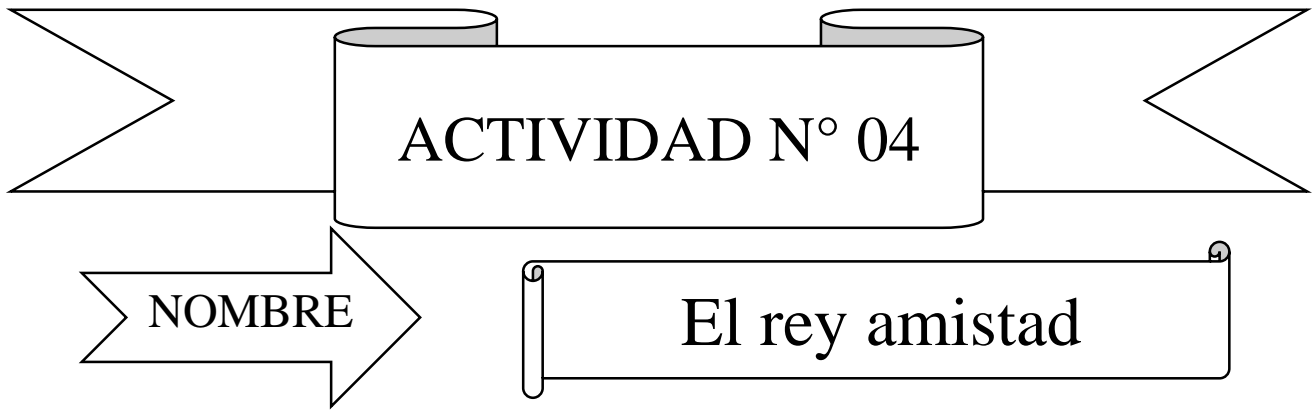


### **1. Desarrollo de la actividad:**

- El docente pide a dos participantes en privado que dramaticen esta escena: cuando un amigo de Juan, un poeta andino contó a este que un vecino suyo le había hablado muy mal de él Juan le respondió: no te hubiera dicho todas esas cosas si no supieras que tú las escuchas con gusto.
- El docente pide a los participantes que escriban en una hoja en blanco lo que han comprendido de la dramatización.
- El docente divide a los participantes en subgrupos de cuatro personas y les solicita que dialoguen sobre estos temas:
  - ¿Qué pasa cuando dos personas hablan mal de otra?
  - ¿Qué hago cuando alguien me dice que han hablado mal de mí?
  - ¿Cómo podría yo llevar esto a mi ámbito de estudio?

### **2. Materiales y recursos educativos:**

- ✓ Hoja de papel.
- ✓ Lápiz para cada participante.



### 1. Desarrollo de la actividad:

- Se coloca al grupo en círculo y se toma de la mano.
- El profesor quien estará en el centro, comenzara la ronda así: quiero jugar con mi amiguito a la ronda amo a mi mamita, amo a mi papito y mi hermanito dice: Alto ahí ¿Qué paso? (contesta el grupo) que el rey amistad ordena que se ordenen ¿Qué cosa? (contesta el grupo) que todos tomen a su compañero de la izquierda de la oreja izquierda. De esta manera se van dando órdenes, que podrán ser ejecutadas en círculo o que impliquen desplazarse y regresar.
- A medida que el grupo cumpla las órdenes no se separen y sigan ejecutándolas todos unidos.

### 2. Materiales o recursos educativos:

- ✓ La voz del docente.

### LISTA DE COTEJO

**Tesista:** Jesús Delfina Davila Reyes

**GRADO:** 2° grado.

**FECHA:**

**NOMINACIÓN DE LA SESIÓN:** Modulo N° 02

**OBJETIVO:** Consolidar relaciones intrapersonales entre compañeros basados en la tolerancia el perdón el amor y la amistad en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

N°	Indicador  Alumnos	Aprenden a respetar el turno de sus compañeros.		Utilizan en su vida diaria la palabra disculpa.		Muestras sus afectos, emociones hacia sus demás compañeros	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

# TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

MANTENEMOS UNA  
BUENA RELACIÓN  
CON EL MAESTRO



### **1. Objetivos:**

Iniciar relaciones intrapersonales con su profesor basado en la confianza y el respeto en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

### **2. Fundamentos teóricos:**

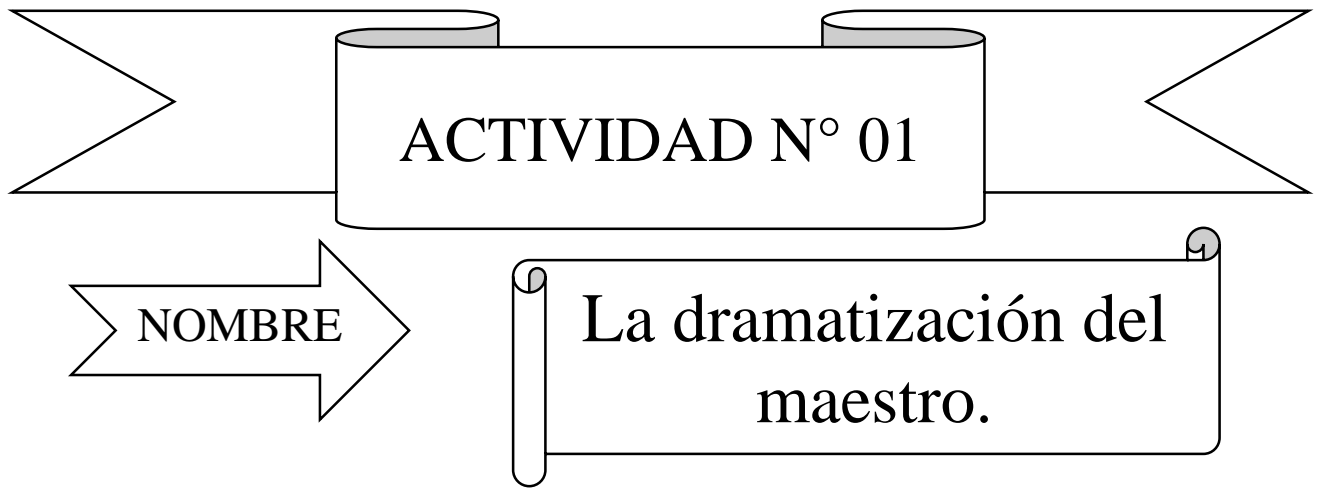
La actitud y trato del maestro es esencial para la construcción de una sana relación educativa entre maestro-alumno. Es conveniente que los maestros estemos atentos para evitar homogeneizar y estandarizar a los alumnos. Podemos con nuestro trato y actitudes, desindividualizarlos y entonces conducirnos como si estuviéramos frente a objetos y no a sujetos. No puede darse auténtica acción educativa sin el binomio maestro-alumno, precisamente porque al educar se da una relación intrapersonal e interpersonal. Intrapersonal porque el proceso educativo debe originarse y desarrollarse desde dentro de las personas. Interpersonal porque el objetivo de la misma es la interacción de las personas. El genuino educador es aquel que provoca crecimiento, porque es capaz de ver, de descubrir y valorar la potencialidad que se encuentra en la interioridad del educando.

### **3. Actividades:**

N° 1	Denominación de las actividades	Tiempo de duración
01	La dramatización del maestro	25 minutos
02	Mi identificación.	20 minutos
03	Saber escuchar	25 minutos
04	Vamos a comunicarnos	25 minutos

### **4. Evaluación:**

Lista de cotejo



### 1. Desarrollo de la actividad:

- El docente aprovecha el debate o la discusión sobre un tema cualquiera de la clase, lo detiene de improviso y dice con energía: ¡Ustedes no están interesados lo suficiente! no prestan atención a mi clase. Estoy enfermo y cansado de ver ese comportamiento, ese desinterés.
- En caso de que no lo hagan con mayor seriedad, ¡paralizo en este momento la clase!
- El grupo así desconcertado repentinamente, manifestara, reacciones que pueden ser de aprobación y sobre todo de censura de esa actitud violenta del docente.
- Momentos después, el docente ya calmado y tranquilo, dirán que estaba dramatizando con el propósito de ver las reacciones de los miembros del grupo.
- El docente solicitara a los participantes que manifiesten sus reacciones de temor de culpa y de inocencia, frente a la dramatización realizada por el docente.
- Conviene destacar que la aplicación de este ejercicio exige cierta madurez y preparación del grupo.

### 2. Materiales o recursos educativos:

- ✓ La voz del docente.



### **1. Desarrollo de la actividad:**

- Los participantes se ponen de círculo.
- El docente explica las pautas del juego.
- Uno comienza diciendo su nombre y haciendo un gesto original, a continuación lo repiten todos mientras se presentan.
- Después cada uno va diciendo algo que le guste, representando al mismo tiempo de forma gestual aquello que ha elegido.
- Luego el docente le dice que representen aquello que les gustaría ser de mayor; ante lo cual todos van representando su profesión y el resto intentara adivinar de que se trata.
- Cuando lo han logrado, todos repiten el nombre del compañero y la profesión elegida.

### **2. Materiales o recursos educativos:**

- ✓ Ninguno



# ACTIVIDAD N° 03



NOMBRE



## Sabemos escuchar

### 1. Desarrollo de la actividad:

- El docente explica el objetivo del juego.
- El docente divide el grupo en parejas.
- Le distribuye un cuestionario para cada alumno y se pide que le responda.
- Una vez contestado el cuestionario, cada pareja debe comentar entre si las respuestas.
- Luego que los participantes socializaron sus respuestas se le entrega a la docente los cuestionarios y ella saca al azar uno cuantos y en plenario lo analizan.
- Sacan conclusiones de los cuestionarios.
- Y luego entre todo el grupo llegan a acuerdos finales para mejorar la comunicación en el aula.

### 2. Materiales o recursos educativos:

- ✓ Cuestionario
- ✓ Lápiz



## ¿SABEMOS ESCUCHAR?

Conteste este cuestionario escribiendo las palabras del 1 al 8 en cada una de las preguntas

- |                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| 1. A veces               | 5. Siempre los ignoro. |
| 2. Siempre               | 6. Cierto.             |
| 3. Jamás.                | 7. Puede ser           |
| 4. En algunas ocasiones. | 8. Falso               |

Me gusta escuchar cuando alguien está hablando.....

Acostumbro animar a los demás para que hablen.....

Tratado de escuchar aunque no me caiga bien la persona.....

Escucho con la misma atención si el que habla es hombre o mujer, joven o viejo.....

Escucho con la misma atención si el que habla es mi amigo, mi conocido o si es desconocido.....

Dejo de hacer lo que estaba haciendo cuando te hablo.....

Miro a la persona con la que estoy hablando.....

Sonrí o demuestro que estoy de acuerdo con lo que dicen. Animo a la persona que está hablando.....

Pienso en lo que la otra persona me está diciendo.....

Trato de comprender lo que me dicen.....

Trato de escudriñar por qué lo dicen.....

Dejo terminar de hablar a quien toma la palabra, sin interrumpir.....

Cuando alguien que está hablando duda en decir algo, lo animo para que siga adelante.....

Trato de hacer un resumen de lo que me dijeron y pregunto si fue eso lo que quisieron comunicar.....

Me abstengo de juzgar prematuramente las ideas hasta que hayan terminado de exponerla.....

Se escuchar a mi interlocutor sin dejarme determinar demasiado por su forma de hablar, su voz, su vocabulario, sus gestos o su apariencia física.....

Escucho aunque pueda anticipar lo que va a decir.....

Hago preguntas para ayudar al otro a explicarse mejor.....

Pido, en caso necesario, que el otro explique en qué sentido está usando tal o cual palabra.....

## ACTIVIDAD N° 04

NOMBRE

Vamos a comunicarnos

### 1. Desarrollo de la actividad:

- El profesor le dice al grupo que los siguientes minutos se dedicaran a una actividad sencilla en la cual volverán el rostro hacia una persona que está sentada cerca y solo hablara durante dos o tres minutos.
- El tema carece de importancia; lo importante es que las dos personas de un grupo conversen con otras unos cuantos minutos.
- Después de dos o tres minutos, se pide que se detengan el ejercicio y digan a sus compañeros lo que notaron en el comportamiento no verbal de los demás.
- Después de que cada persona haya recibido una crítica de su compañero, se le dice al grupo que reanude sus conversaciones, pero ahora deben hacer un esfuerzo consciente para no hacer ningún movimiento excepto hablar. Continúan sus conversaciones otro dos o tres minutos.

### PREGUNTAS PARA DISCUSIÓN

1. ¿La mayor parte de ustedes pudo reconocer o estar consciente de sus movimientos no verbales en la primera conversación?
2. ¿Encontró que alguno de los gestos de su compañero lo distraía e incluso era molesto?
3. ¿Qué sintió cuando se vio obligado a sostener una conversación estrictamente de palabras? ¿fue la comunicación igual de efectiva que sin emplear gestos?

### 2. Materiales o recursos educativos:

- ✓ La voz de los alumnos.

### LISTA DE COTEJO

**Tesista:** Jesús Delfina Davila Reyes

**GRADO:** 2° grado.

**FECHA:**

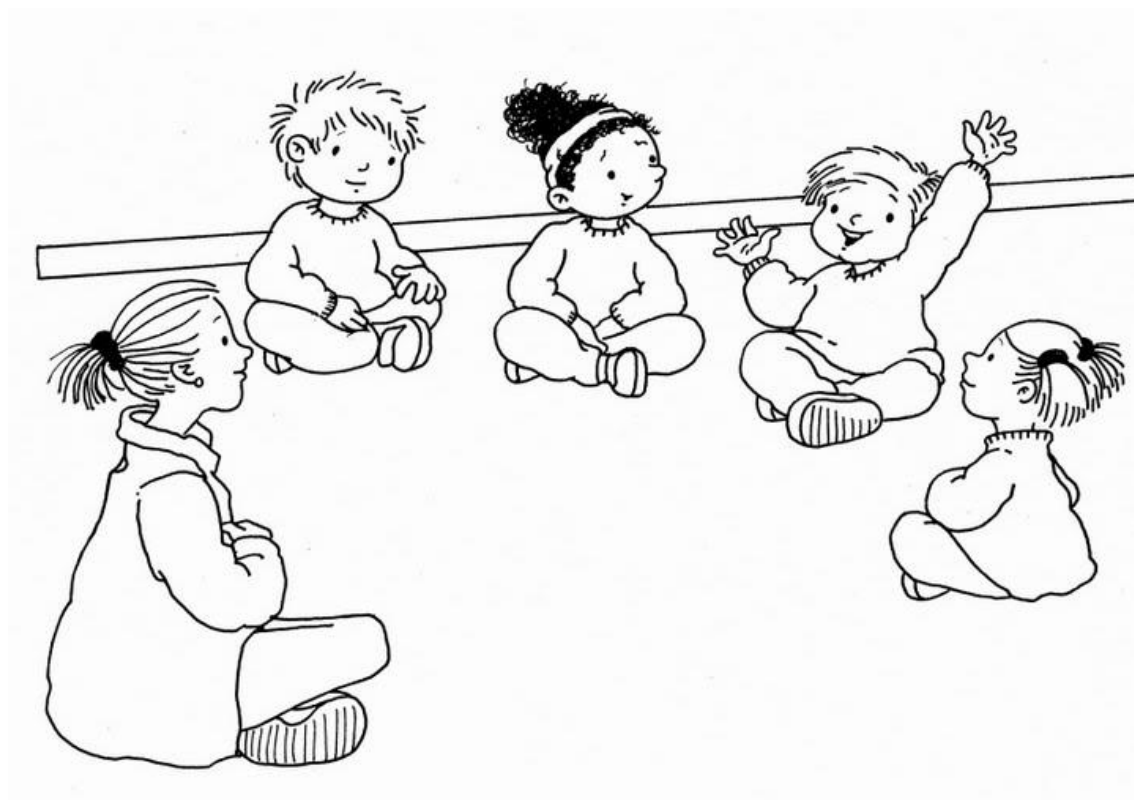
**NOMINACIÓN DE LA SESIÓN:** Modulo N° 03

**OBJETIVO:** Iniciar relaciones intrapersonales con su profesor basado en la confianza y el respeto en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

N°	Indicador  Alumnos	Se respetar cuando mi profesor se esfuerza hablando.		Valoro lo que el profesor hace a la hora de la clase.		Coopera con el docente en todo momento de estar en el aula	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

# TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

Respetando los  
sentimientos de mis  
compañeros



### 1. Objetivos:

Llegar a respetar los sentimientos de sus compañeros al momento de realizar sus trabajos educativos en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

### 2. Fundamentos teóricos:

Hoy en día es más necesario que nunca saber exteriorizar los sentimientos porque eso nos convierte en personas más humanas, personas que somos capaces de expresar a otras personas lo que sentimos por ellas, el amor es lo que debe mover el mundo, tratar a las demás personas como nos gustaría que nos trataran a nosotros y nosotras mismos y mismas. Tenemos que respetar los sentimientos de otras personas y no herir sus sentimientos así como no nos gustaría que nos hirieran a nosotros y nosotras mismos y mismas. Los sentimientos son algo con lo que no se puede jugar, cada persona siente de una manera determinada y es necesario respetar a todas las personas por igual sin distinciones y no herir a nadie. Tenemos que contribuir a fomentar el amor universal a todos los seres humanos, vernos como una parte de un gran colectivo llamado humanidad, ser cariñosos y cariñosas con otras personas, apoyar a quien más lo necesita y siempre estar dispuestos y dispuestas a aconsejar y tener una palabra amable y un gesto amable con todo el mundo. Hay que evitar la prepotencia, hay que favorecer actitudes tolerantes y solidarias, aprender escuchar a las demás, ser atentos y atentas y sobretodo no tener miedo a decir lo que sentimos por otras personas y ser sensibles porque la sensibilidad es un rasgo humano que nos une a otras personas y fomenta la solidaridad internacional y el acercamiento entre personas, culturas y pueblos del mundo.

### 3. Actividades

N° 1	Denominación de las actividades	Tiempo de duración
01	Expreso mis sentimientos.	30 minutos
02	Entregar y dar cariño.	30 minutos
03	Obsequio la felicidad.	40 minutos

### 4. Evaluación:

Lista de cotejo



### **1. Desarrollo de la actividad:**

- El docente pide a los participantes que digan los sentimientos que experimenta con mayor frecuencia (tormenta de ideas). El los anota en hojas de rotafolio. Estos suelen ser alegría, odio, timidez, inferioridad, tristeza, satisfacción, bondad, resentimiento, ansiedad, éxtasis, depresión, amor, celos, coraje, miedo, vergüenza, compasión, etc.
- El docente integra subgrupos de 5 personas y les indica que cada uno de los miembros deberá expresar a las otras personas tantos sentimientos como pueda (10 minutos).
- Al terminar de expresar los sentimientos todos los miembros del subgrupo se analizan cuáles son los sentimientos que mejor expresan y en cuales tienen mayor dificultad.
- También se les puede solicitar detectar la postura emocional de la persona con relación a cualquiera de los siguientes modelos.
- Asertivos: agresivo, afirmativo y no afirmativo.
- Análisis de conflictos: adulto, padre y niño.

### **2. Materiales o recursos educativos:**

- ✓ Hoja de papel.
- ✓ Lápiz para cada participante.

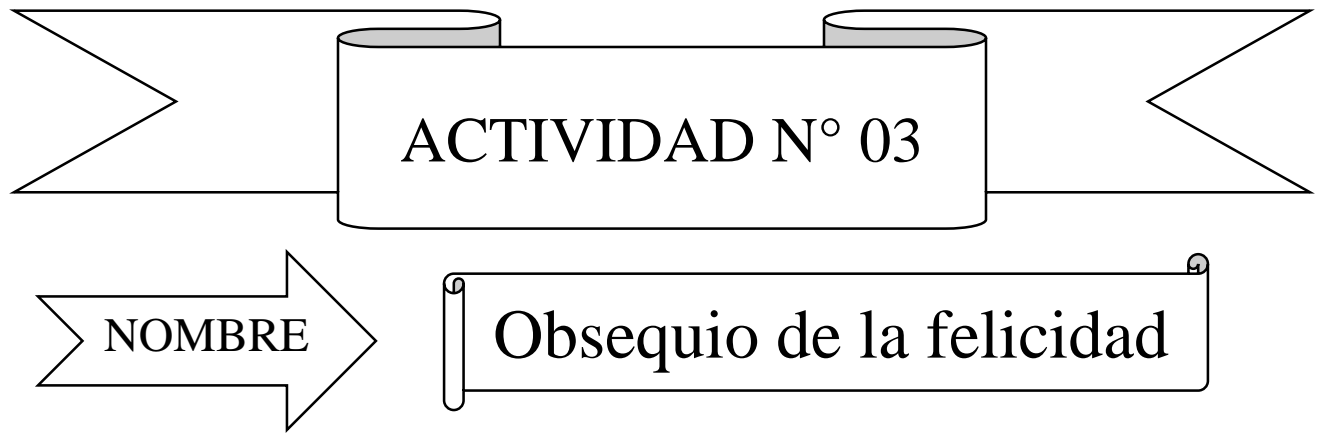


### 1. Desarrollo de la actividad:

- El docente presenta el ejercicio, diciendo que para la mayoría de las personas tanto dar como recibir afecto, es asunto muy difícil, para ayudar a las personas a experimentar la dificultad, se usa un método llamado bombardeo intenso.
- Las personas del grupo dirán a las personas que es el foco de atención todos los sentimientos positivos que tienen hacia ella. Ella solamente oye.
- La intensidad de la experiencia puede variar de diferentes modos, probablemente, la manera más simple es hacer salir a la persona en cuestión del círculo y quedar de espaldas al grupo, escuchando lo que se dice. O puede permanecer en el grupo y le hablan directamente.
- El impacto es más fuerte cuando cada uno se coloca delante de la persona, la toca, la mira a los ojos y le habla directamente.

### 2. Materiales o recursos educativos:

- ✓ Hoja blanca.
- ✓ Lápiz para cada participante.



### 1. Desarrollo de la actividad:

- El docente formara subgrupos y proporcionara papel a cada participante.
- El docente hará una exposición, como la siguiente: “muchas veces apreciamos más un obsequio pequeño que uno grande. Muchas veces nos quedamos preocupados por no ser capaces de realizar cosas grandes y no nos preocupamos por hacer cosas menores, y que tienen mayor valor”.
- El docente les comunica a los participantes que escriban un mensaje para cada compañero del sub grupo. El mensaje da diferentes reacciones a los participantes ya sean positivas o negativas.
- El docente presentara sugerencias, procurando que cada participante envíe su mensaje a todos los miembros del subgrupo incluyendo a las personas que nos le caen bien. Sus indicaciones serán las siguientes:
  - 1) Procura ser específico diciendo por ejemplo: “me encanta tu manera de reírte, cada vez que te diriges a alguien lo haces con mucho respeto” ahí ya te estas expresando correctamente.
  - 2) Procura escribir un mensaje especial que se dirija amablemente al participante para poder aplicarlo a los demás.
  - 3) Incluya a todos aunque no los conozca lo suficiente, busque algo positivo de cada uno de los participantes.
  - 4) Procure decir a cada uno lo que observo dentro del grupo, sus puntos altos, sus éxitos, y hágalo siempre en primera persona, o sea “a mí me encanta” o “yo siento” etc.
  - 5) Dígale a la otra persona lo que encuentra en ella que lo vuelve a usted muy feliz.



- 6) Los participantes podrán, firmar el mensaje si ellos lo desean.
- 7) Escritos los mensajes, se doblaran, podrán en el lado de afuera en nombre del participante al que va dirigida la carta y serán colocadas en una caja para ser recogidas.
- 8) Después de que todos hayan leído sus mensajes, se procede a hacer los comentarios sobre las reacciones de los participantes.

## **2. Materiales o recursos educativos:**

- ✓ Hoja de papel.
- ✓ Lápiz para cada participante

### LISTA DE COTEJO

**Tesista:** Jesús Delfina Davila Reyes

**GRADO:** 2° grado.

**FECHA:**

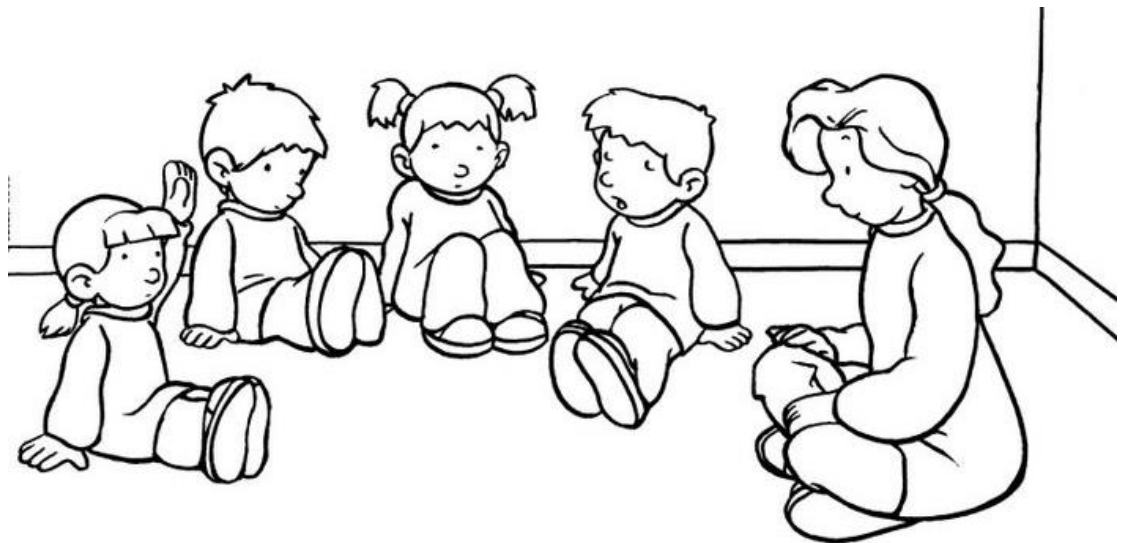
**NOMINACIÓN DE LA SESIÓN:** Modulo N° 04

**OBJETIVO:** Llegar a respetar los sentimientos de sus compañeros al momento de realizar sus trabajos educativos en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

N°	Indicador  Alumnos	<i>Se respetar los sentimientos de mis demás compañeros.</i>		<i>Demuestro sus sentimientos ante sus demás compañeros.</i>		<i>Aprendo a tolerar a mis compañeros y a brindarle mis sentimientos.</i>	
		<i>SI</i>	<i>NO</i>	<i>SI</i>	<i>NO</i>	<i>SI</i>	<i>NO</i>
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

# TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

MANTENER LA  
ARMONÍA EN  
CLASES.



### **1. Objetivos:**

Disminuir la bulla exagerada e innecesaria en los niños y niñas del 2º grado “A” de la institución educativa N° 88032.

### **2. Fundamentos teóricos:**

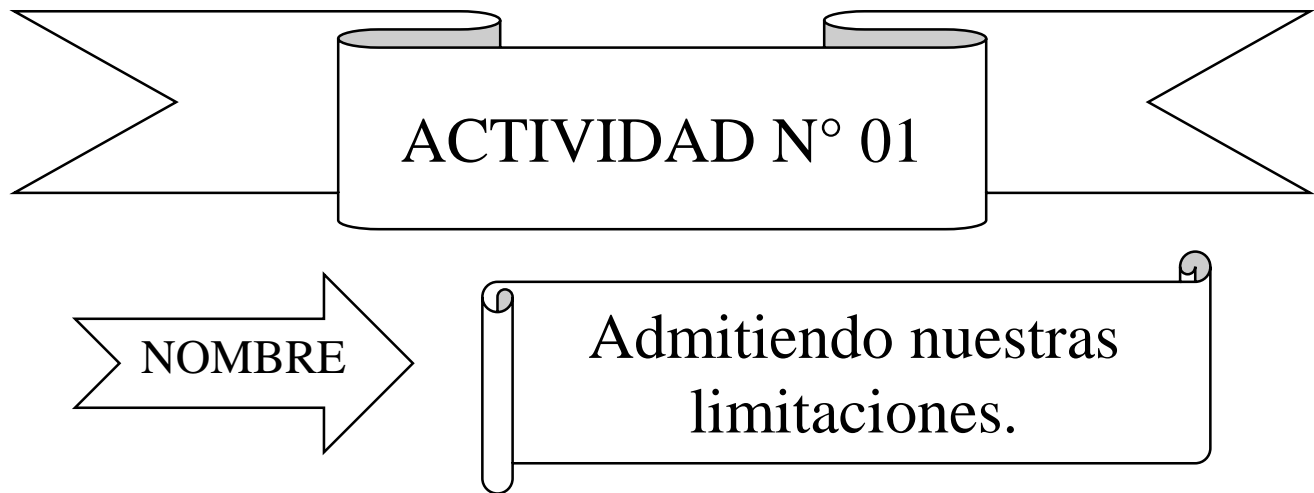
En una clase en la cual el educador encuentre difícil mantener el orden y la disciplina, los estudiantes pueden desmotivarse y tensionarse y el clima educativo disminuye su calidad, lo que puede llegar a la falencia en el cumplimiento de los propósitos y metas. Son normas de obligado cumplimiento para todos los alumnos y en todo tipo de actividad. Tanto dentro del recinto escolar como en lugares adyacentes, siempre y cuando afecten a la comunidad educativa. Todos los miembros de la comunidad velarán por su cumplimiento. La concreción de estas normas se basa en los valores humanos de respeto a las personas, lugares y cosas y de responsabilidad entendida como respuesta personal de la manera de actuar.

### **3. Actividades:**

N° 1	Denominación de las actividades	Tiempo de duración
01	Admitiendo nuestras limitaciones.	35 minutos
02	El valor de compartir.	20 minutos
03	Modelos	25 minutos

### **4. Evaluación:**

Lista de cotejo

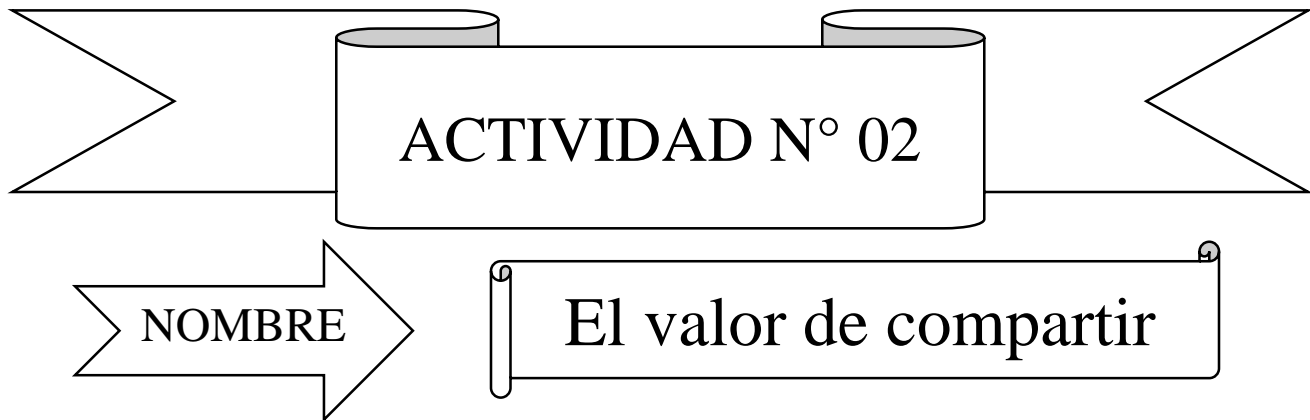


### **1. Desarrollo de la actividad:**

- El docente expondrá al grupo lo siguiente: “todos tenemos debilidades, fallas y limitaciones. Si el yo ideal está muy lejos del yo real, esta distancia provocara una autoestima baja, frustración y desilusión. Si la persona pudiera darse cuenta que el ser humano es imperfecto, y aceptara sus debilidades, sabiendo que se está haciendo lo mejor que se puede por ahora, su autoestima mejoraría notablemente. Este ejercicio está diseñado para ayudarte a ver algunas de sus fallas, que estas no lo hacen menos valiosos que ser humano y que gracias a ellas es como buscara como superarlas. Por ello la frase: “en tu debilidad está tu fuerza”
- El docente pedirá que cada participante escriba tres o cuatro cosas que más le molestan de sí mismo, sus más grandes fallas o debilidades, lo que no le gusta de sí mismo, pero que sin embargo admite como cierto.
- Cada participante escogerá un compañero y hablara sobre lo que escribió, tratando de no tener una actitud defensiva.
- Sentados en el suelo en círculo cada participante dirá su debilidad más importante empezando con “yo soy...” ejemplo “yo soy muy agresivo”, “yo soy flojo”, etc.
- Que cada persona diga cómo puede transformar esa debilidad en logro, ya que si la menciona es que la afecta.
- El docente sugerirá que se atrevan a llevarlo a cabo, ya que solo así se irán dando cuenta de la fuerza de su yo profundo.

### **2. Materiales o recursos educativos:**

- ✓ Hoja de papel, Lápiz para cada participante.

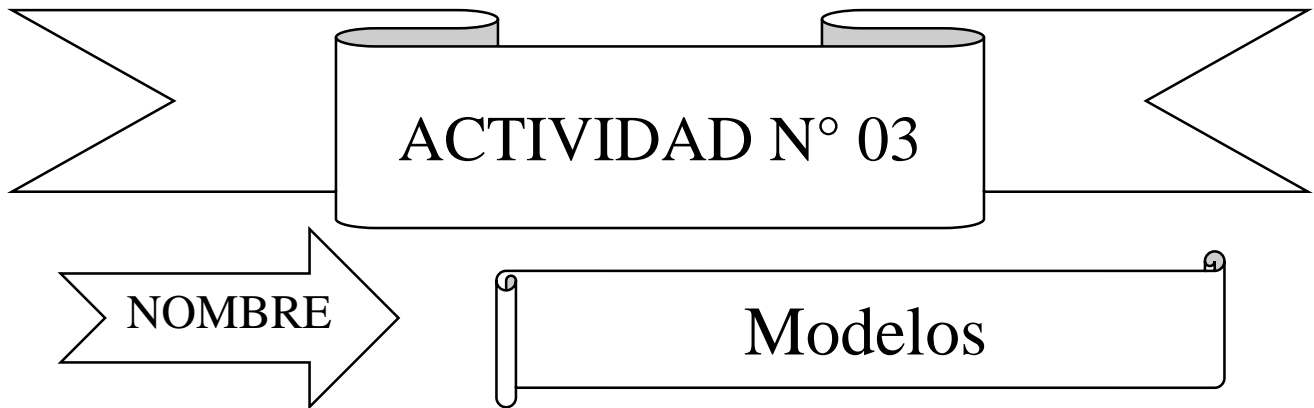


### 1. Desarrollo de la actividad:

- El docente da la explicación de la dinámica.
- Forma grupos de dos personas y de comienzo a la sesión con la sugerencia de que todos necesitamos y anhelamos el reconocimiento y los rasgos positivos.
- Haga que cada persona diga a su compañero lo siguiente:
  - 1) Una característica física que sea muy agradable.
  - 2) Uno o dos rasgos de la personalidad que sean sumamente agradables.
  - 3) Una o dos aptitudes o pericias dignas de mención.
- Sugiera que cada persona anote los sentimientos, pensamientos y retroalimentación de sus compañeros y los conserve para leerlos un día en que todo parezca salir mal. Después, se le aplicara unas preguntas para su reflexión:
  - 1) ¿Por qué es difícil para muchos de nosotros hacer una alabanza de otra persona?
  - 2) ¿Por qué la mayoría de las personas son muy rápidas para expresar un comentario negativo, pero rara vez o nunca tienen nada agradable que decir respecto a otra?

### 2. Materiales o recursos educativos:

- ✓ Ninguno



### **1. Desarrollo de la actividad:**

- La docente explica la dinámica del juego a trabajar.
- Se solicita a cada participante que piense en cuatro o cinco animales que por alguna de sus características pueden tener similitudes con parte de sus características de personalidad y que los anote.
- Después de cinco minutos se le solicitara que digan al grupo total los animales que se imaginaron y que haya una amplia descripción de la razones por las que se consideraron similar.
- Se solicita la retroalimentación del grupo.

### **2. Materiales o recursos educativos:**

- ✓ Hoja de papel.
- ✓ Lápiz para cada participante.

## LISTA DE COTEJO

**Tesista:** Jesús Delfina Davila Reyes

**GRADO:** 2° grado.

**FECHA:**

**NOMINACIÓN DE LA SESIÓN:** Modulo N° 05

**OBJETIVO:** **Disminuir** la bulla exagerada e innecesaria en los niños y niñas del 2° grado “A” de la institución educativa N° 88032.

N°	Indicador  Alumnos	Realiza trabajos de equipo manteniendo el orden siempre.		Conserva limpio sus cuadernos al momento y después de hacer sus tareas.		Devuelve los objetos perdidos en sus lugares que les corresponde.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							



## **Bibliografía**

Correa, A (2008). La disciplina escolar: Murcia: Servicio de publicaciones.

De la Mora, C (2003). La disciplina en el aula. México: aula nueva.

Gomez, Mir y Serrats (2005). Propuesta de intervención en el aula técnicas para lograr un clima favorable en la clase. Madrid: Marcea.

Gonzales, W (2009). El juego como estrategia de aprendizaje. Huánuco: biblioteca nacional del Perú.

Gotzens, C (1997). La disciplina escolar prevención e intervención en los problemas de comportamiento escolar: España: Ice horsori.

Tanner, L (1980). La disciplina en la enseñanza y el aprendizaje. México: Interamericana.

Tineo, L (2006). Eduque con juegos. Lima: Honorio.