



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA**

TEMA:

El Juego como una estrategia para mejorar la conducta

AUTORA:

Rengifo Barcelona María Paulina

**Componente práctico del examen complejo previo a la
obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación**

TUTORA:

Lcda. Vásquez Guerrero, Rina Maribel, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

18 de Septiembre de 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
PEDAGOGÍA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo del componente práctico del examen complejo, fue realizado en su totalidad por **Rengifo Barciona Maria Paulina**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en ciencias de la Educación**

TUTORA:

Lcda. Vásquez Guerrero, Rina Maribel, Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. Albán Morales, Sandra Elizabeth, Mgs.

Guayaquil, 18 de septiembre del 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Rengifo Barcelona Maria Paulina** Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del componente práctico del examen complejo, **El Juego como una estrategia para mejorar la conducta**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 18 de septiembre del 2018

LA AUTORA:

Rengifo Barcelona María Paulina



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FISOLOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Rengifo Barcelona María Paulina**

DECLARO QUE:

El componente práctico del examen complejo, **El Juego como una estrategia para mejorar la conducta**, previo a la obtención del título, Licenciada en Ciencias de la Educación, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 18 de septiembre del 2018

AUTORA:

f. _____

Rengifo Barcelona María Paulina

INFORME DE URKUND

Rina Ma Lista de fuentes Bloques rro (rina.vasquez01@cu.ucsg.edu.ec) ▼	
Documento	SUSTENTO TEÓRICO rengifo paulina.docx (D40652167)
Presentado	2018-07-25 20:14 (-05:00)
Presentado por	paulinarengifo10@gmail.com
Recibido	rina.vasquez01.ucsg@analysis.orkund.com
	<input type="text" value="0%"/> de estas 3 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.



Paulina Rengifo Barciona

Estudiante



Mgs. Rina Vásquez Guerrero

Tutora



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA
TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

**Lcda. Vásquez Guerrero, Rina Maribel, Mgs.
TUTORA**

f. _____
DECANA O DIRECTORA DE CARRERA

f. _____
CORDINADOR O DOCENTE DE LA CARRERA

ÍNDICE

RESUMEN	VII
INTRODUCCIÓN.....	1
Desarrollar.....	3
JUSTIFICACIÓN.....	12
OBJETIVOS.....	13
SUSTENTO TEÓRICO.....	13
CONCLUSIONES.....	17
RECOMENDACIONES.....	18
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	19

RESUMEN

El presente trabajo consiste en dar respuesta a uno de los retos que se nos presenta como docentes dentro del aula que es la conducta en el entorno preescolar. Hay varias propuestas para mejorar la conducta pero muchas veces no son las más adecuadas cuando nos referimos a la etapa preescolar, por eso una estrategia activa y no invasiva es a través del Juego donde los niños disfrutan la actividad y van adquiriendo normas de convivencia que son importantes desarrollar desde pequeños. El Juego, aplicado como una estrategia metodológica, ayuda a fortalecer las destrezas en nuestros estudiantes y permite crear un vínculo de confianza donde el canal de comunicación entre docente- estudiante mejora. Las estrategias utilizadas en la planificación son juegos grupales o de pares donde por medio de un trabajo colaborativo, la participación de los compañeros ayudaron a regular un comportamiento negativo permitiendo mejorar la concentración y atención del grupo en la actividad. Al aplicar el juego puedo concluir que se logran conductas positivas en los niños, donde el trabajo colaborativo es un apoyo significativo para que se regulen ciertas conductas negativas, además permite una mejor interacción entre compañeros y permite mejorar la comunicación con los niños.

Palabras Claves: *Educación, Juego, Trabajo cooperativo, Grupos, Actividades Lúdicas, conducta*

INTRODUCCIÓN

Joaquín es un niño de 4 años de edad, diagnosticado con epilepsia desde los dos años, es hijo único y vive con su mamá. Desde su primer acercamiento a un espacio educativo ha mostrado dificultades de aprendizaje en la atención, escucha y respuesta a preguntas básicas. Debido a su condición había que tener especial cuidado por sus convulsiones ya que, en ciertas ocasiones estos episodios se daban durante horas de clases.

Actualmente está cursando Inicial II en un centro de educación infantil, el cual ha asistido desde los dos años. Durante clases su comportamiento no es el más apropiado para un niño de su edad, porque cuando algo le disgusta, tira y rompe las cosas que encuentra cerca y aunque la docente intenta ponerle límites, le cuesta estar sentado y atender, siempre quiere hacer lo que desea, no muestra interés ni responde a lo que su maestra le pregunta o solicita.

Dentro del aula al socializar con sus compañeros es un poco agresivo y no quiere compartir con los otros niños, por lo que, en repetidas ocasiones es necesario apartarlo un poco para evitar que pegue o muerda a alguien. Durante los juegos que se realizan en el aula, él crea su propia ambiente, sin embargo, cuando la maestra le solicita que reparta los lápices o libros su comportamiento cambia un poco y ayuda pero cuando algo no le parece o no quiere tiende a botar las cosas al piso, golpear o destruir todo.

Es interesante el caso porque es muy común encontrar estudiantes con alguna dificultad de aprendizaje y muy pocos maestros hacen adaptaciones curriculares significativas con estrategias activas donde se incorpore al juego como una herramienta de socialización y del mejoramiento de la conducta.

Para trabajar en este caso se ha considerado empezar por observar el juego del niño para crear un vínculo con él y que esto permita el acceso a su mundo. Empezamos por algo lúdico valiéndonos de los rincones para que a través del lenguaje verbal o no verbal se logre un acercamiento y así la comunicación sea diferente. También el uso de estrategias en el salón que permita que a través de la comunicación y el ámbito socio-afectivo su predisposición cambie y acoja una norma de convivencia más adecuada para seguir las actividades planteadas.

El juego en este caso será aplicado como una herramienta de aprendizaje donde pueda ser una vía para que el niño use la creatividad, desarrolle su pensamiento y siga un conjunto de normas de comportamiento. Partiendo de que es una actividad lúdica, transversalmente se puede lograr que Joaquín acoja una regla y la respete durante el periodo de la actividad favoreciendo así su comportamiento para cualquier ámbito de aprendizaje.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Paulina Rengifo	Eje de desarrollo	Desarrollo personal y Social	Grado/Curso:	Inicial 2	Paralelo:	A
Fecha:	junio 13 de 2018	Título de unidad de planificación:	Mis amigos y yo	Objetivo del subnivel	descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.		

2. PLANIFICACIÓN

Tiempo	40 minutos	PERIODOS:	1	Ámbito	Convivencia
Destreza	Estrategias metodológicas		Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos

<p>Participar juegos grupales siguiendo las reglas</p>	<p>INICIO -Hacer un círculo cantando la ronda de "Hagamos un círculo" Observar la forma en la que vino vestida la docente (vigilante) y presentar un semáforo y responder preguntas. -¿ Quién soy el día de hoy? -¿Qué hace un vigilante? -¿Qué es esto? -¿Qué colores tiene el semáforo?</p> <p>DESARROLLO Escuchar las normas del juego del semáforo donde los niños se ubicaran en parejas atrás de una línea y si esta en luz verde avanza paso por paso Luz roja deben parar. Hasta llegar a la otra línea.</p> <p>CIERRE Conversar sobre la activa realizada. -¿Qué significaba la luz roja? -¿Qué significa la luz verde? -¿Por qué hay que respetar las luces del semáforo? -¿Qué pasaría si alguien se pasa la luz roja?</p>	<p>Grabador a Semáforo cinta de papel</p>	<p>Participa de juegos grupales siguiendo las reglas</p>	<p>Técnica: Desempeño de los alumnos</p> <p>Instrumento: Guía de Observación</p>
--	--	---	--	--

3. ADAPTACIONES CURRICULARES		
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docente: Paulina Rengifo	Director del área :	Vicerrector:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Paulina Rengifo	Eje de desarrollo	Desarrollo personal y Social	Grado/Curso:	Inicial 2	Paralelo:	A
Fecha:	junio 15 de 2018	Título de unidad de planificación:	Mis amigos y yo	Objetivo del subnivel	descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.		

2. PLANIFICACIÓN

Tiempo	40 minutos	PERIODOS:	1	Ámbito	Convivencia
Destreza	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos	

<p>Participar juegos grupales siguiendo las reglas</p>	<p>INICIO Observar una ruleta de emociones e identificar cuales vemos en las imágenes girando la rueda.</p> <p>DESARROLLO Juego: Bingo de las emociones Escuchar las normas del juego : Bingo de las emociones. Observar la cartilla e identificar que emoción tengo allí en ella. Marcar con una X la emoción que la ruleta indique. Decir "Bingo" cuando complete la tabla de emociones y enseñar cuales tiene en su cartilla</p> <p>CIERRE Conversar sobre las emociones que hemos observado y contar momentos donde hemos experimentado estas emociones. -¿Cuándo nos ponemos felices? -¿Cuándo nos enfadamos? -¿Cuándo nos ponemos tristes?</p>	<p>Ruleta de emociones</p> <p>cartillas de bingo</p> <p>imágenes de emociones</p>	<p>Participa de juegos grupales siguiendo las reglas</p>	<p>Técnica: Desempeño de los alumnos</p> <p>Instrumento: Guía de Observación</p>
--	---	---	--	--

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docente: Paulina Rengifo	Director del área :	Vicerrector:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Paulina Rengifo	Eje de desarrollo	Expresión y Comunicación	Grado/Curso:	Inicial 2	Paralelo	A
Fecha :	Junio 20 de 2018	Título de unidad de planificación:	Las Frutas	Objetivo del subnivel	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.		

2. PLANIFICACIÓN

Tiempo	40 minutos	PERIODOS:	1	Ámbito	Comprensión y Expresión del Lenguaje
Destreza	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos	

<p>Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de actividades.</p>	<p>INICIO Observar una caja de sorpresa con frutas dentro. (manzana, banana, pera, uva) Observar las características de cada fruta Responder preguntas: -¿Qué color tiene la manzana, banana, pera, uva? -¿Cómo es la forma de la manzana, banana uva, pera?</p> <p>DESARROLLO Twister de frutas. Sentarse en círculo al rededor del twister e identificar las frutas que se presentan allí. Escuchar las instrucciones del juego Identificar la fruta de la ruleta y ubicarse dentro del twister. Respetar los turnos de cada amigo.</p> <p>CIERRE Cantar la ronda del baile de la fruta mientras hacemos el tren. Conversar sobre sus experiencias de la actividad. -¿Te gustó el juego de twister? -¿Qué fruta es tu favorita? ¿Porque? ¿ es importante comer frutas?</p>	<p>twister de frutas</p> <p>cartulina</p> <p>imágenes</p> <p>radio</p> <p>pendrive</p>	<p>Sigue instrucciones sencillas que involucren la ejecución de actividades</p>	<p>Técnica: Desempeño de los alumnos</p> <p>Instrumento: Guía de Observación</p>
---	---	--	---	--

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docente: Paulina Rengifo	Director del área :	Vicerrector:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo va enfocado a crear estrategias para poder trabajar con casos como el de Joaquín, donde los aspectos actitudinales son el principal problema y abordaje desde la docencia es un poco complicado. Muchas veces estos niños con problemas de conducta pasan desapercibidos o son aislados porque el grupo dentro del aula, es grande y es complicado enfocarse en solo un estudiante.

Hay que considerar que Joaquín, tiene cuatro años de edad es decir que está en una etapa pre operacional según Piaget, es aquí donde se empieza ampliar el lenguaje y el niño tiene una visión más amplia de lo que es el mundo, como producto de las experiencias tanto en el centro de educación como en el contexto familiar. La norma es algo muy importante ya que, en esta etapa, se empieza a moldear su carácter social porque sale de su entorno familiar para incluirse a un entorno educativo donde hay varias normas de convivencia que debe respetar y cumplir para, tener armonía con sus pares.

En este caso se busca que Joaquín sea un niño incluido en el grupo y que desde el aspecto docente se puedan aplicar estrategias donde, se incorpore el lenguaje y la convivencia a través de algunas actividades lúdicas.

Entre estas estrategias se encuentra el **Juego**, el mismo que, será utilizado de forma transversal en los ámbitos de convivencia y lenguaje para que de forma, no invasiva, se pueda instaurar una norma o cambiar una conducta de negativa a positiva. Este caso es muy importante, pues a través de él se fomentarán las normas de conducta a través del **Juego** como un recurso que permita a los docentes crear vínculos con los niños de conductas difíciles para de esta manera sean incluidos en las actividades y puedan mejorar tanto en su vida social como en su rendimiento académico

OBJETIVO GENERAL

- Utilizar el juego como una estrategia dentro del aula, para modificar la conducta negativa y convertirla en acciones positivas, en un niño de cuatro años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaborar una planificación en los ámbitos de Convivencia y Comprensión y Expresión del Lenguaje utilizando el **Juego** como una estrategia metodológica.
- Seleccionar las técnicas más apropiadas para trabajar con niños con problemas conductuales e integrarlo a los grupos de trabajo.

SUSTENTO TEÓRICO

Las estrategias utilizadas en el estudio de trabajo de caso están sustentadas por varios autores, los cuales plantean al **Juego** como un medio para crear un vínculo y desarrollar varias capacidades en los niños en la edad preescolar.

En esta etapa preescolar los niños salen de su entorno familiar para ingresar a un entorno más formal con pares de su edad, docentes y normas nuevas que implican el primer contacto a lo que será su etapa escolar. El Currículo de Educación Inicial busca potenciar el desarrollo y aprendizaje de los niños en esta etapa partiendo de la idea que los niños son seres bio- psico- sociales y culturales, únicos e irrepetible siendo estos factores el eje principal del proceso de enseñanza- aprendizaje (Currículo Inicial, 2014, p.14). Por lo tanto se debe garantizar durante los primeros años de vida que el niño “viva experiencias positivas en un entorno de afecto, promoviendo así un entorno

lúdico y adecuado para potenciar todos los ámbitos del desarrollo infantil” (Tinajero, A. y Mustard, J.F., 2011, p. 14).

En el preescolar los niños aprenden una convivencia diferente de lo que fue sus dos primeros años de vida porque es un paso importante para la regulación de su conducta. En esta etapa el niño busca la relación con el otro, superando poco a poco el egocentrismo de los primeros años de vida. Una forma de hacerlo es a través del **Juego** ya que es una actividad libre donde él disfruta, adquiere libertad para expresarse y se desarrolla dentro de un contexto social.

Con respecto a cómo aprende el niño en los primeros años de vida afirmando que es un ser que vive y aprende en sociedad. El funcionamiento de los procesos cognitivos y psicológicos, por lo tanto, son adquiridos primeramente en un contexto social y después de esta interacción se interioriza de forma personal (Vigotsky citado por Carretero, 1997 p 39-71). Es por eso la importancia de una estrategia que permita al niño desarrollar sus procesos cognitivos y psicológicos a través de la colaboración con otro, convirtiéndose el juego una forma no invasiva y divertida donde ellos pueden adquirir destrezas y conductas adecuadas.

“El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas” (Huizinga citado por West, 2000 p. 22). Esta definición nos permite ubicar al juego como una actividad libre que responde a unas reglas aceptadas socialmente incluyendo el disfrute y el alejamiento de la realidad. Así a través del juego los niños son capaces de crear, imaginar, resolver problemas y respetar instrucciones que posteriormente en grados superiores les permita aplicar estas destrezas aprendidas en la etapa escolar. También plantea el rol del docente como un mediador de esta actividad donde el mismo determina los límites y reglas para que sean respetadas dentro de la actividad.

En esta etapa escolar el juego no es una mera actividad de entretenimiento; la finalidad de esta puede ser para desarrollar alguna destreza o comprender situaciones de los niños. Por medio del juego el niño interactúa, se relaciona, convive y aprende a reconocerse diferente del otro aunque forme parte de un grupo. "En la mayor parte del mundo caucásico occidental, el juego significa para (casi todos) los niños lo que el lenguaje es para (casi todos) los adultos" (Axline, 1969, p.9). He aquí la importancia de esta actividad lúdica para los niños, donde muchas veces su concentración, predisposición y estado de ánimo va a influir para que el **Juego** cumpla el objetivo.

Actualmente el **Juego** es una de las actividades principales en la etapa preescolar, la concepción de este en la etapa inicial ha cambiado con los años, ya que pasó de ser visto como una actividad de entretenimiento a ser reconocida como una estrategia para regular una conducta o aprender contenidos de forma más significativa.

Es importante por lo tanto dejar de lado el método tradicional de repetición para utilizar el juego como un recurso de enseñanza-aprendizaje, donde los propios compañeros de aula, funcionen como un agente regulador de la norma. En el campo preescolar no se puede escoger una actividad lúdica solamente por considerarla divertida, todas las experiencias educativas siempre tendrán una finalidad o intencionalidad pedagógicas, para organizar un **Juego** dentro del proceso de aprendizaje se deberá considerar la edad, intereses y recursos de manera que sea significativa para los estudiantes.

El juego puede ser dividido en diferentes categorías dependiendo la finalidad del trabajo que queremos conseguir. Existen los juegos espontáneos, guiados, de evaluación, terapéutico enfocado, entre otros (West, 2000). Dependiendo de la necesidad de este caso podemos escoger la actividad lúdica para mejorar un comportamiento, es importante recalcar que la función de los docentes es mediar y observar las actitudes del

estudiante, durante el **Juego**, para así poder hacer una evaluación pertinente que permita mejorar el fin por el que es utilizado.

Vigotsky nos afirma que " Aprender es por naturaleza un fenómeno social; en el cual la adquisición del nuevo conocimiento es el resultado de la interacción de gente que participa en un dialogo" (Vigotsky citado por Correa, 2000 p. 2).

Por tal razón en la planificación se utilizaron los siguientes juegos grupales para desarrollar las destrezas correspondientes al ámbito de Convivencia y Compresión y Expresión del Lenguaje:

Juego del semáforo consiste en seguir normas básicas del semáforo donde cada luz significa algo (Verde seguir, Rojo parar, Amarillo un paso) así al aplicar este juego trabajamos de forma cooperativa con los niños donde al hacer parejas "el otro" forma parte de este agente que va a ayudar a que la instrucción del juego se cumpla.

Bingo de emociones consiste en reconocer las emociones que observamos en una ruleta e identificarlas dependiendo como la profesora las mencione. Es un juego que se maneja con grupos grandes donde la atención del niño es importante para poder saber qué emoción debo marcar, así también se crea un ambiente de confianza en el grupo donde los niños pueden hablar de situaciones donde se evidencien algunas emociones

Twister de frutas consiste en un juego con instrucciones donde los niños deben reconocer las frutas presentadas y saltar sobre ella. La finalidad del juego a pesar de ser un buen recurso para reconocer un contenido como las frutas, también es muy beneficioso para aplicarlo en grupos grandes y que los niños respeten la norma del juego, reconozcan cuando es su turno de participar y, sigan las instrucciones por el docente.

En la planificación se utilizaron materiales como ruletas, semáforo, colores, imágenes que son llamativos para los niños de 4 años donde a pesar de cumplir el objetivo de la clase, de forma indirecta reforzamos algunos contenidos y destrezas de otros ámbitos como nociones, colores, expresiones, etc. Además es importante recalcar que estos recursos fueron pensados para aplicarlos con Joaquín ya que se identificó que los colores e imágenes logran que él, mantenga su atención y muestre interés en la actividad.

En la planificación se utilizó como instrumento de evaluación una guía de observación de actitudes y destrezas donde se evalúa el desempeño del estudiante según la actividad.

CONCLUSIONES

En conclusión, el **Juego** permite varios beneficios en la etapa preescolar, los mismos que pueden ser, lograr conductas positivas dentro del aula a través de un aprendizaje colaborativo donde todos los agentes que forman parte de la escuela (docente, estudiante, padres de familia) pueden influir de forma positiva para ayudar a los niños con problemas de comportamiento a respetar normas de convivencia y expresar sus necesidades de forma pro-activa, en el caso de Joaquín hubieron muchos progresos en su aspecto actitudinal pues el Juego le permitió integrarse al grupo a la vez que estaba aprendiendo cosas nuevas. Además de una manera implícita se vio en la necesidad de cumplir las reglas que imponía el Juego, lo cual fue muy positivo para él.

RECOMENDACIONES

Después ejecutada la planificación se hace las siguientes recomendaciones: la de utilizar el **Juego** como una estrategia que ayude a modificar; seleccionar qué tipo de juego es el más de acuerdo a la edad e intereses de los estudiantes, entre más dinámico mejor pues es más significativo. Integrar al Juego a un contenido del Ámbito de enseñanza

Muchas veces como docentes pensamos que ya nuestros alumnos son grandes y no deben jugar, cuando se ha comprobado que el ser humano al ser un ser social aprende del grupo y si lo hacemos de una forma interactiva, no invasiva podemos llegar a estos niños que tienen problemas de conducta puedan regular un poco su actitud frente a la clase.

BIBLIOGRAFÍA

Axline, V. M. (1969 p.9). Play Therapy, New York, Estados Unidos: Ballantine Books.

Carretero, M. (1997). ¿Qué es el constructivismo?. Constructivismo y educación, pp 39-71, Recuperado de http://www.educando.edu.do/Userfiles/P0001/File/Que_es_el_constructivismo.pdf

Correa, L. (2000). Aprendizaje Colaborativo: una nueva forma de dialogo Interpersonal y en Red. Contexto Educativo. Número 28 - año V, 1-12. Recuperado de: http://colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/articles-346050_recurso_5.pdf

Currículo Educación Inicial Ecuador (2014)

Huizinga, Johan.(1957), Homo ludens. Buenos Aires, Argentina: EMECÉ
West, Janet. (2000, p.), Terapia de juego centrada en el niño, segunda edición. DF, Mexico: El Manual Moderno.

Tinajero. A. & Mustard, J.F. (2011) Reporte presentado a la BernardVan Leer Foundation, documento en proceso de publicaci



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Rengifo Barcelona Maria Paulina** con C.C: # 0925619553 autora del componente práctico del examen complejo: **El Juego como estrategia para mejorar la conducta** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 18 de septiembre de 2018

Nombre: **Rengifo Barcelona Maria Paulina**

C.C: **0925619553**



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia y Tecnología**



Secretaría de
Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	El juego como una estrategia para mejorar la conducta.		
AUTOR(ES)	Rengifo Barciona María Paulina		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Rina Maribel Vásquez Guerrero		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
CARRERA:	Pedagogía		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	18 de septiembre del 2018	No. DE PÁGINAS:	19
ÁREAS TEMÁTICAS:	Conducta, estrategias lúdicas. Ámbito social		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Educación, Juego, Trabajo cooperativo, Grupos, Actividades Lúdicas, conducta		

RESUMEN/ABSTRACT:

El presente trabajo consiste en dar respuesta a uno de los retos que se nos presenta como docentes dentro del aula que es la conducta en el entorno preescolar. Hay varias propuestas para mejorar la conducta pero muchas veces no son las más adecuadas cuando nos referimos a la etapa preescolar, por eso una estrategia activa y no invasiva es a través del Juego donde los niños disfrutan la actividad y van adquiriendo normas de convivencia que son importantes desarrollar desde pequeños. El Juego, aplicado como una estrategia metodológica, ayuda a fortalecer las destrezas en nuestros estudiantes y permite crear un vínculo de confianza donde el canal de comunicación entre docente- estudiante mejora

ADJUNTO PDF:	SI	NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-3106962	E-mail: paulinarengifo10@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Rina Vásquez Guerrero	
	Teléfono: +593-4- 0985853582	
	E-mail: rina.vasquez01@cu.ucsg.ec	

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	