

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

*Trabajo de titulación previo a la
obtención de título de Licenciada
en Ciencias de la Educación Básica*

PROPUESTA METODOLÓGICA:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL COMPORTAMIENTO EN
NIÑOS DE TERCER AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
CARLOS CRESPI II, AÑO LECTIVO 2019-2020**

AUTORA:

PRISCILA ESTEFANÍA GUAMÁN SARMIENTO

TUTOR:

LCDO. GERARDO DE JESÚS GUERRERO MUÑOZ, MGS.

CUENCA - ECUADOR

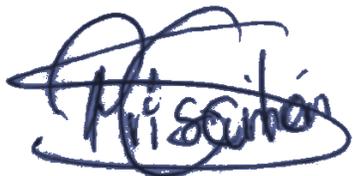
2021

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Priscila Estefanía Guamán Sarmiento con documento de identificación N° 0107163651, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo de titulación: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL COMPORTAMIENTO EN NIÑOS DE TERCER AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR CARLOS CRESPI II, AÑO LECTIVO 2019-2020**, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: *Licenciada en Ciencias de la Educación Básica*, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autora me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, febrero del 2021.



Priscila Estefanía Guamán Sarmiento

C.I. 0107163651

CERTIFICACIÓN

Yo, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL COMPORTAMIENTO EN NIÑOS DE TERCER AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR CARLOS CRESPI II, AÑO LECTIVO 2019-2020**, realizado por Priscila Estefanía Guamán Sarmiento, obteniendo la *Propuesta Metodológica*, que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, febrero del 2021.



Mgt. Gerardo Guerrero M.
C.I. 0101868974

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Yo, Priscila Estefanía Guamán Sarmiento con documento de identificación N° 0107163651, autora del trabajo de titulación: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL COMPORTAMIENTO EN NIÑOS DE TERCER AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR CARLOS CRESPI II, AÑO LECTIVO 2019-2020**, certifico que el total contenido de la *Propuesta Metodológica*, es de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Cuenca, febrero del 2021.



Priscila Estefanía Guamán Sarmiento

C.I. 0107163651

DEDICATORIA

Este trabajo de tesis se la dedico principalmente a Dios por haberme brindado la vida, y a mi papá por haber estado en todo este proceso, me ha acompañado y levantado ante cada traspies, brindándome lo necesario para lograr alcanzar todas mis metas propuestas, pero sobre todo enseñarme que siempre con esfuerzo y dedicación se logra llegar a las metas propuestas, demostrándome así que cada lucha siempre termina en logros y éxitos grandes.

A mi hermano Adrián Guamán y a mi hermana Johanna Guamán, quienes han estado a mi lado brindándome su apoyo incondicional para poder seguir adelante.

Priscila Estefanía Guamán Sarmiento

AGRADECIMIENTO

Al culminar el presente trabajo de investigación, manifiesto mi sincero agradecimiento a la (UPS), principalmente a los docentes de la Carrera de Educación Básica por brindarme los conocimientos y la experiencia precisa para el desarrollo profesional como docente. Al Mgs. Gerardo Guerrero M, quien me asesoró a través de sus conocimientos y habilidades que fueron pertinentes y necesarias para la concreción del presente trabajo de investigación. Agradezco también a la licenciada Nube Chacha docente de la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”, quien nos abrió las puertas de la institución para la elaboración de la investigación y nos brindó muchos de sus conocimientos dentro de la institución, y a los estudiantes de tercer grado de educación general básica por su valiosa colaboración en mi trabajo de investigación.

Priscila Estefanía Guamán Sarmiento.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”. Está diseñado con la finalidad de facilitar un desarrollo adecuado de la disciplina dentro de clases en las y los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”, tiene como objetivo emplear estrategias que impulsen un mejor comportamiento dentro y fuera del aula. El proyecto tiende a facilitar un desarrollo adecuado de la conducta, creando mejores relaciones interpersonales entre los estudiantes, teniendo así un saludable desarrollo social para que favorezca a su aprendizaje y a una mejor convivencia en su entorno escolar. Según el autor (Bandura, 1982) El aprendizaje activo implica interacción con el medio y las personas que rodean al niño, puede hacerse en forma individual o en grupo y supone cooperación y/o colaboración. Estas interacciones provocan en el niño experiencias que modifican su comportamiento presente y futuro, porque las disposiciones conductuales y el ambiente no son entidades separadas, lo que ocurre es que cada una de ellas determina la actuación del ambiente.

Teniendo como finalidad alcanzar una formación integral entre los estudiantes y mostrándoles de tal forma la importancia de la convivencia armónica por medio de las estrategias lúdicas teniendo como pilar la práctica de valores que así influirá de una manera positiva en la conducta de los estudiantes y en su enseñanza – aprendizaje. La utilización de las estrategias proporcionara formación integral de los estudiantes, motivándolos de una forma creativa y mejorando la conducta con una formación en valores articulada a todas las áreas. El propósito de la investigación es también enfocar el problema de una manera práctica y directa, para resaltar en un resultado bastante positivo del problema.

ÍNDICE GENERAL

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	II
CERTIFICACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
RESUMEN.....	VII
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
1. PROBLEMA	1
1.1 Descripción del problema	1
1.2 Antecedentes	2
1.3 Importancia y Alcance	2
1.4 Delimitación	3
1.5 Explicación del problema	3
2. OBJETIVOS	5
2.1 Objetivo General	5
2.2 Objetivos Específicos.....	5
3. FUNDAMENTACION TEORICA	6

Entre los referentes teóricos en los que se fundamenta la propuesta metodológica tenemos los siguientes:.....	6
3.1 Importancia del comportamiento y disciplina dentro del aula	6
3.2 Estrategias Lúdicas.....	7
3.3 Comportamiento	8
3.4 Tipos de comportamiento escolar	10
3.5 ¿Qué es lúdica?	11
3.6 ¿Qué es estrategia?	13
3.7 Problemas de conducta en el aula	14
3.8 Razón por la cual se debe usar estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento.	15
4. METODOLOGIA.....	16
4.1 Tipo de propuesta	16
4.2 Partes de la propuesta	17
4.3 Destinatarios.....	18
4.4 Técnicas utilizadas para el desarrollo de la propuesta	18
4.4.1. Observación directa participante	18
4.4.2. Técnica documental.....	18
4.4.3. Encuesta	19
4.4.4. Ficha de observación.....	19

4.5. Resultados	19
4.5.1 Análisis e Interpretación de la ficha de observación.....	27
5 PROPUESTA METODOLÓGICA.....	30
5.1 Título de la propuesta.....	30
La presente propuesta se basa principalmente en los cuatro pilares de la educación según (Tapia, 2020) , los cuales son:	33
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 1.....	37
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 2.....	41
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 3.....	47
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 4.....	52
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 5.....	57
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 6.....	63
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 7.....	68
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 8.....	74
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 9.....	80
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 10.....	85
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 11.....	90
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 12.....	95
7 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	100
7.1 Conclusiones.....	100

7.2 Recomendaciones..... 101

XIII. BIBLIOGRAFÍA 102

XIV. ANEXOS..... 107

1. PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Al realizar un primer acercamiento a la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II” mediante los instrumentos de investigación como las fichas de observación y encuestas dirigidas a docentes de aula en donde se evidencio que los estudiantes de tercer año de Educación Básica presentan actitudes de indisciplina y mal comportamiento.

La falta de estrategias lúdicas provoca la desmotivación en los estudiantes en las horas de clases logrando que se manifiesten en forma continua acciones de mal comportamiento, lo que dificulta el desarrollo normal de su proceso de aprendizaje, los niños no ejercen normas de respeto que son necesarias para una convivencia armónica lo que induce disturbios y problemas de conducta, tumultos entre compañeros y situaciones que están interfiriendo con el normal desarrollo educativo del estudiante.

El inadecuado comportamiento ocasiona problemas a la docente al momento de impartir sus clases, por lo que los niños y niñas se distraen fácilmente debido a que al momento de realizar sus actividades por un instante son interesantes y al transcurrir se vuelve repetitivo logrando que sus estudiantes no culminen sus tareas.

Cabe mencionar que por indisciplina o mal comportamiento se entiende que es la incapacidad de los estudiantes para dominar sus impulsos y adecuarse a las normas necesarias dentro del aula. Estas pueden estar vinculadas a factores sociales o personales como el aburrimiento, problemas de concentración, problemas familiares, ausencia de participación entre otras.

Es por ello que se plantea alternativas aplicables para los estudiantes de tercero de Educación Básica, utilizando estrategias lúdicas adecuadas, las cuales permitan establecer reglas dentro del aula motivándolos de una forma creativa, facilitando un desarrollo adecuado del comportamiento,

creando mejores relaciones interpersonales entre los estudiantes y teniendo así un saludable desarrollo social para que favorezca a su aprendizaje y a una mejor convivencia en su entorno escolar.

1.2 Antecedentes

La Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”, es una Institución Educativa que brinda una formación integral mediante un Modelo Social Constructivo, en vista que no se identifica con ninguna teoría, sino que se llega a una serie de principios, integrando el pensamiento de varios autores, la institución sustenta su labor pedagógica con aportes básicos del constructivismo ya que la formación del ser humano se nutre de diferentes fuentes y argumentos que fundamentan la atención a la integralidad del mismo, considerando al estudiante como un ser social en el que las funciones mentales como: el pensamiento, la atención voluntaria, la memoria lógica y la acción humana en general. La meta institucional es generar aprendizajes significativos y productivos.

1.3 Importancia y Alcance

El comportamiento se refiere a las distintas formas de intercambio con los que el sujeto realiza las operaciones y asimilación (aprendizaje y respuesta creadora de la norma) de acomodación (aceptación del medio ambiente en equilibrio gracias al cumplimiento de estas que en síntesis condensa la posibilidad de adaptación exitosa. Es por ello que resulta fundamental señalar que para alcanzar un comportamiento adecuado se debe considerar que cada estudiante es único y presenta necesidades y fortalezas distintas a los demás, por esa razón se considera importante que la docente implemente en sus clases, una diversidad de estrategias lúdicas que le permitan fortalecer la confianza y un mejor comportamiento dentro del aula.

La investigación buscará estrategias lúdicas aplicables para los estudiantes de tercer año de EGB, para mejorar el comportamiento, utilizando recursos que permitan establecer reglas dentro del aula con el fin de mantener el orden y la disciplina durante las clases, lo que repercute en un mayor beneficio tanto para los alumnos como para la docente.

1.4 Delimitación

La Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”, en la cual se desarrolla este proyecto académico, está ubicado en la provincia del Azuay, cantón Cuenca. Su infraestructura está ubicada en la intersección de la calle cardenal de la Torre y calle del Arpa.

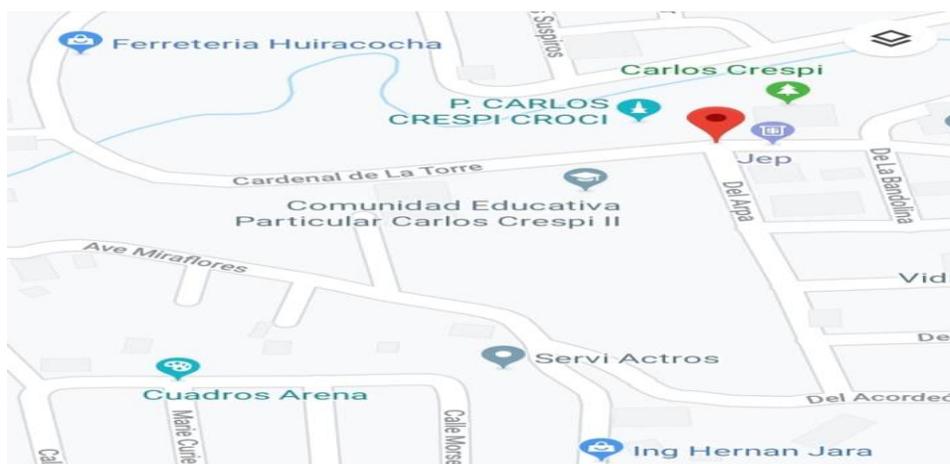


Figura 1.- ubicación geográfica de la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”.

Fuente: (Google Maps., 2020)

1.5 Explicación del problema

En la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”, en el aula de tercer año de educación básica al realizar las fichas de observación a alumnos y encuestas a la docente, se pudo verificar que los niños y niñas tienen problemas de conducta dentro del aula. Por su parte también se ha realizado.

En consecuencia, se quiere lograr que los niños tengan un mejor comportamiento dentro del aula con estrategias lúdicas que beneficien una mejor convivencia dentro del aula tanto para los alumnos como para la docente, es por esta razón que se busca implementar estrategias mediante la lúdica. Resulta fundamental indicar que para lograr un comportamiento adecuado se debe considerar que cada estudiante es único y presenta necesidades y fortalezas distintas a los demás, por esa razón se considera importante que la docente implemente en sus clases, una diversidad de estrategias lúdicas que le permitan fortalecer la confianza y un mejor comportamiento dentro del aula.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Elaborar una guía con estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Carlos Crespi II”.

2.2 Objetivos Específicos

- Indagar los factores que afectan el mal comportamiento en el aula de tercer año de EGB.
- Fundamentar teóricamente la propuesta metodológica que sirva para mejorar el comportamiento de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”
- Diseñar una guía con estrategias lúdicas que dé solución al mal comportamiento en el aula de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”.

3. FUNDAMENTACION TEORICA

Entre los referentes teóricos en los que se fundamenta la propuesta metodológica tenemos los siguientes:

3.1 Importancia del comportamiento y disciplina dentro del aula

La importancia de la disciplina es esencial para que se desarrolle las clases normalmente dentro del aula, un buen comportamiento es importante para una buena convivencia tanto con la docente, como con los alumnos

La disciplina educacional según la autora (Venegas C. M., 2004) nos dice que convendría comenzar con la interacción entre la docente y sus estudiantes. Por ser la primera voz oficial de la Institución, la docente está en insuperables contextos para echar las bases del comportamiento o actitudes positivas sobre las cuales, se puede edificar la futura educación o, por el contrario, puede tratar a sus estudiantes con menosprecio y desdén. La búsqueda de una disciplina apropiada y la importancia de ésta, residen prioritariamente en el hecho de que es: indispensable que exista, para que la formación del aula y de toda la Institución, se facilite los procesos de socialización y enseñanza-aprendizaje, las mismas que no pueden realizarse en ambientes educativos que no cuenten con las normas necesarias en el aula de clases, que garanticen la posibilidad de que se lleven a cabo esos procesos en la forma más eficiente posible.

En concordancia a lo que expresa el autor opino que la docente es la guía para sus estudiantes, ya que es la que entabla las normas de comportamiento dentro del aula para que sus estudiantes tengan una enseñanza – aprendizaje exitoso, y haya un buen entendimiento entre los mismos.

En la misma línea la importancia de un buen comportamiento es necesaria para que se pueda desarrollar las clases de una manera normal, obteniendo que los alumnos participen de forma activa y ordenada en las actividades que desarrolle la docente.

La disciplina es un sistema indispensable para que los niños y niñas aprendan a controlar sus impulsos y deseos inmediatos, a organizar sus actividades, asumir sus responsabilidades, comprender lo que les beneficia y diferenciar lo que les perjudica, perseverar en sus metas a pesar de las dificultades, tener claridad sobre muchos aspectos, saber el camino a seguir, planear y construir su proyecto de vida. (López, 2014, pág. 43)

En concordancia con lo que el autor expresa opino que la disciplina es un factor importante en la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, es por eso, que es necesario que la docente gestione correctamente la atención de los estudiantes dentro de clases y las formas de participación en las actividades donde se acorte los conflictos y se fomenten las interacciones cooperativas, ya que lo ideal sería que por medio de un buen comportamiento se facilite un clima adecuado dentro de clases.

3.2 Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son un excelente elemento en la educación ya que ayuda a los estudiantes a su creatividad, a la sociabilidad y en su enseñanza – aprendizaje.

Las Estrategia lúdicas según la autora (Cañizales, 2008) son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, como en habilidades o competencias sociales, como por ejemplo la incorporación de valores.

En concordancia con lo que la autora expresa opino que las estrategias lúdicas son una herramienta pedagógica que sirve para mejorar el desarrollo del pensamiento y creatividad de los estudiantes, además de que permite a la docente fortalecer un aprendizaje de calidad.

Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso. (Sánchez, 2010)

En concordancia con la autora opino que las estrategias de aprendizaje son un conjunto de técnicas y actividades que son de gran ayuda para la docente, dado que le permite implementar estos medios en las planificaciones de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes.

3.3 Comportamiento

El comportamiento dentro del aula es un elemento muy importante y esencial ya que es un factor que influye en su aprendizaje del estudiante y la convivencia dentro de la misma.

Según la autora (Venegas C. , 2004) nos dice que la escuela, como institución de orden social, no es ajena al este tipo de pensamiento y, es por eso que la disciplina siempre ha sido un área de estudio, discusión e indagación de enfoques que faciliten la armonía y promover la buena salud mental de los docentes y los estudiantes. La Institución generalmente cuenta con un conjunto de reglas explícitas e implícitas que sistematizan la actividad y las interrelaciones de los estudiantes de la comunidad que la conforma. En estas reglas observamos varias directrices, entre ellas, la seguridad personal de niños y niñas, adolescentes y adultos en clase

y recreos, y la posibilidad de trabajar en un ambiente que beneficie el aprendizaje. Tanto las normas implícitas como las explícitas pueden ser quebrantadas, dando como resultado de esto un ambiente caótico donde es imposible enseñar y aprender de una manera correcta, y en donde la convivencia entre estudiantes se violenta.

En concordancia con lo que expresa la autora opino que las Instituciones siempre están pendientes ante el comportamiento de los estudiantes, como encargados de su educación es por eso que cuentan con normas para mantener una estabilidad dentro de la misma, y para que sus estudiantes las cumplan, debido a que, si llega aparecer un mal comportamiento, afecta a su aprendizaje, impidiendo a la docente poder enseñar de una manera correcta y ordenada.

El comportamiento según las autoras (Mendéz, Kelly , Benítez, & Andrea , 2018), nos habla sobre la convivencia en la Institución que se fundamenta en los derechos de los alumnos, así como en las responsabilidades y obligaciones que deben realizar en cada una de ellas, como son las normas de conducta. El comportamiento dentro del aula debe ser armónico en el cual exista estabilidad y donde los estudiantes logren asimilar de una manera correcta su proceso de enseñanza – aprendizaje.

En concordancia con los autores opino que los estudiantes dentro de la Institución deben regirse a normas con las cuales pueda haber una estabilidad en la misma, una convivencia entre estudiantes y docentes y un aprendizaje de calidad.

La disciplina según el autor (García, 2008) favorece los principales elementos del proceso de enseñanza aprendizaje en el cual los estudiantes aprenden a vivir como miembros de una

sociedad, por lo que se presenta como una razón notable tanto en los contextos educativos como familiares y sociales.

En concordancia con el autor opino que un buen manejo de la disciplina beneficia a la enseñanza – aprendizaje del estudiante, el cual favorece a una convivencia armónica dentro del mismo, es por esa razón por la cual es tan importante.

3.4 Tipos de comportamiento escolar

Los tipos de comportamiento que se presentan dentro del aula dificultan la enseñanza de la docente, ya que los estudiantes no prestaran la debida atención.

Una de las principales causas según la autora (Arias, 2016) en la conducta de los niños y adolescentes es un control incorrecto de sus emociones. Los problemas en el comportamiento de los de los estudiantes también surgen por la falta de límites en la formación en el hogar por parte de su familia.

En concordancia con la autora opino que uno de los principales problemas en la conducta de los estudiantes puede ser provocado por falta de reglas dentro sus hogares, las cuales causan dificultades en su aprendizaje.

Todo individuo según las autoras (Mendéz, Kelly , Benítez, & Andrea , 2018) tienen una personalidad propia que muestra sus características las mismas que les distinguen del resto, comportamientos con características similares en las que se puedan incluir a todas las personas, así cada ser humano manifiesta un tipo de comportamiento. Conforme a esto podemos clasificarlo en tres grupos: comportamiento estable, asertivo y agresivo.

En concordancia con las autoras opino que cada persona es diferente en sus capacidades y aprendizajes mismos que le diferencian de los demás, aunque usualmente se manifiestan en

comportamientos similares los cuales puede presentarse dentro del aula ya sea positivo o negativo.

3.5 ¿Qué es lúdica?

La lúdica es un método de educación que desarrolla en el niño el aprovechamiento dentro del aula.

El juego para (Piaget J. , 1956) forma parte de la inteligencia del niño, ya que simboliza la asimilación funcional o productiva del contexto según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices del niño ya sea simbólicas o de razonamiento, son aspectos esenciales del desarrollo del individuo, ya que condicionan el origen y la evolución del juego.

En concordancia con el autor opino que el juego es una herramienta muy importante en la educación ya que permite a los estudiantes desarrollar su creatividad, su imaginación y trabajar en equipo.

El juego según el autor (Vigotsky, 1924), surge como la necesidad de promover el contacto con lo demás ya que la naturaleza, origen y base del juego es de tipo social, y a través del juego se representa escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

En concordancia con el autor opino que el juego es uno de los medios en la educación con mayor huella en los niños ya que ayuda a desarrollar nuevas habilidades, fortifica la socialización puesto que es una actividad de enseñanza motivadora para los estudiantes.

La lúdica surge como un suceso en el cual se afronta la complejidad de los actos y de la vida misma, siendo lo lúdico resultado de la vida, en tanto actitud objetiva y dinámica de apertura a la experiencia, es natural su asociación directa con la calma, la alegría y la risa,

palabras comúnmente incorporadas como semejantes de la experiencia lúdica. (González, 2014)

En concordancia con el autor opino que la lúdica se puede presentar en la escuela como en el hogar ya que los niños representan la realidad a través del juego, ya que por medio del mismo los niños se permiten manifestar sus emociones.

El componente lúdico según la autora (Sánchez, 2010) nos dice que se pueden utilizar como una fuente de recursos estratégicos en los cuales se presenta excesivas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se puede aprovechar como estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva, además que es una estrategia comunicativa que le permite al estudiante una comunicación real dentro del aula; una estrategia cognitiva ya que por medio del juego le ayudara al estudiante a deducir, inferir y formular hipótesis; y como estrategia de memorización ya que consistirá que por medio del juego se repetirá una estructura o un sistema mnemotécnicos para que así el estudiante aprenda el vocabulario, además de que los juegos ofrecen al estudiante la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar el lenguaje en situaciones reales, de ser creativo y de sentirse en un ambiente placentero y enriquecedor que le aporte confianza para expresarse.

En concordancia con el autor opino que la lúdica cumple un papel esencial en el proceso de enseñanza – aprendizaje del alumno ya que se acopla de acuerdo a las capacidades del niño y fortalece cada una de ellas, además que favorece al niño al momento de interactuar y cooperar dentro de clases, contribuyendo a su formación cognitiva, física y motriz.

La importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje según las autoras (Calderón, Marín, & Vargas , 2015, pág. 29) nos dicen que la lúdica comprende más que sólo

el juego si no que involucra el reconocimiento de sí mismo y la concordancia con el entorno a partir de experiencias placenteras.

En concordancia con las autoras opino que la lúdica es muy importante en la educación ya que permite al estudiante desarrollar su inteligencia, creatividad y la sociabilidad, desarrollando su personalidad en las distintas áreas.

El juego según el autor (Posada, 2014, pág. 26), nos dice que permite un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aplicado como estrategias didácticas, usándola como una forma de comunicar, colaborar y conceptualizar conocimiento para finalmente potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo.

En concordancia con el autor opino que el juego aporta al desarrollo integral del niño y su aprendizaje, además de que les brinda a los estudiantes la oportunidad de jugar, ayudándolos a adquirir competencias, descubrir reglas y favorecer un adecuado desarrollo dentro de clases.

3.6 ¿Qué es estrategia?

La estrategia es una herramienta que le permite al docente tomar decisiones, la cual consista en acoplar las estrategias dentro de la planificación, lo que repercute más en el aprendizaje del estudiante.

Una estrategia según el autor (Freedman, 2016) nunca podría considerarse efectivamente un producto concluido, ya que es un punto de referencia fija para la toma de decisiones, sino más bien una actividad constante, en la que se presentan importantes momentos para la toma de decisiones, las cuales no podrían determinar todo de una vez, puesto que proporcionarían la base para evolucionar y avanzar hasta una posterior decisión.

En concordancia con el autor opino que la estrategia es un gran recurso en la educación para que la docente logre conseguir aprendizajes significativos, además de que le permite tomar decisiones las cuales emplea en la planificación.

La estrategia según el autor (Sierra, 2013) es la que determina las metas y objetivos de una empresa a largo plazo, siendo así que las acciones a emprender y la asignación de recursos sean necesarios para el logro de dichas metas.

En concordancia con el autor opino que el uso de la estrategia permite descubrir oportunidades e identificar aspectos que aportan al aprendizaje y facilite la toma de decisiones sobre nuevas iniciativas aplicables dentro de clases.

3.7 Problemas de conducta en el aula

Los problemas de conducta en el aula, son dificultades que se presentan habitualmente, siendo el docente el encargado de manejar la situación y aplicar su mejor metodología para tratar de tener la atención de sus estudiantes y se pueda generar un aprendizaje de calidad.

En las aulas de clases según el autor (Mendoza, 2007) es normal observar diferentes tipos de comportamiento, ya que muchas veces el docente se enfrenta a problemas de conducta, en los cuales le toca trabajar como parte de la función orientadora y añadirla a la tarea de enseñar.

En concordancia con el autor opino que las conductas que se presentan dentro del aula de clases, las asume el docente ya que es su función de enseñar, en las cuales el docente orienta a sus estudiantes.

La situación escolar según el autor (Moreno, 2001) nos dice que resulta un ámbito fundamental para las manifestaciones de problemas de comportamientos problemáticos, ya

que sus características y exigencias ubican al estudiante en un entorno continuo de esfuerzo y de interacción con el medio, la cual se ubica en su comportamiento personal.

En concordancia con el autor opino que una conducta problemática presenta inconvenientes en exceso dentro del aula de clases, y la Institución por defecto o incompatibilidad y la Institución como encargada de su educación necesitan reforzar su comportamiento y lograr la conducta deseada.

3.8 Razón por la cual se debe usar estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento.

El uso de las estrategias lúdicas aplicadas por la docente dentro del aula permitirá desarrollar en su estudiante la atención, creatividad y una sana convivencia.

La aplicación de las estrategias lúdicas según las autoras (Moratalla, Carrasco, & Sánchez, 2019) nos dicen que la ejecución casi a diario del uso de estos ejercicios de forma práctica y lúdica permite comprobar cómo van adoptando los niños actitudes mucho más serenas, menos tensas y de más autocontrol, favoreciendo así a su potencial creativo y de talento.”

En concordancia con el autor opino que el uso de las estrategias lúdicas permite estimular de forma positiva al estudiante, ya que además de fortificar la integración y reforzar su enseñanza - aprendizaje, ayudando a mejorar el desarrollo del pensamiento, su creatividad, sirviendo al docente como una herramienta que fortalezca el desarrollo físico y comunicativo del alumno, dinamiza el aprendizaje por medio de las actividades lúdicas, permitiendo al estudiante a desarrollar los factores cognitivos y socio afectivos, logrando una educación de calidad.

4. METODOLOGIA

La metodología utilizada para la elaboración de la propuesta metodológica se ha tomado como referentes al método mixto, ya que se ha combinado la perspectiva cuantitativa y cualitativa en un mismo estudio, con el objetivo de darle profundidad al análisis con preguntas de investigación complejas. Se realizaron encuestas a las docentes, fichas de observación, tanto a estudiantes como a docentes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”.

4.1 Tipo de propuesta

La presente propuesta está diseñada con la finalidad de facilitar un desarrollo adecuado de la disciplina dentro de clases en niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”, tiene como objetivo emplear estrategias que impulsen un mejor comportamiento dentro y fuera del aula, creando mejores relaciones interpersonales entre los estudiantes, teniendo así un saludable desarrollo social para que favorezca a su aprendizaje y a una mejor convivencia en su entorno escolar.

La lúdica según los autores, (Monsalve, Foronda, & Mena, 2016) es un instrumento para la enseñanza – aprendizaje del estudiante, que conduce la reflexión en varios contextos de acuerdo a las influencias y relaciones, que brindan la posibilidad didáctica y pedagógica, para fortificar los procesos de formación que generen entornos educativos y aumenten las posibilidades de aprovechamiento de los estudiantes, no solo de tipo educativo, sino de transmisión de conocimientos y desarrollo de habilidades y destrezas, potenciando así el aprendizaje y los procesos de investigación a nivel internacional, Nacional, Regional en las Instituciones oficiales y privadas.

En concordancia con los autores opino que la lúdica es de gran importancia ya que permite al estudiante desarrollar su personalidad a través de actividades recreativas, además de que favorece y fortalece su creatividad, su confianza y autonomía, permitiéndole al niño que aprenda de manera divertida y exprese sus emociones y sus diferentes opiniones acerca de la actividad que se está desarrollando dentro de clases.

4.2 Partes de la propuesta

La propuesta metodológica consta de 3 etapas:

Detallar las actividades lúdicas, enfocadas a la realidad del aula de tercero, dentro de la propuesta denominada guía basada en estrategias lúdicas.

Elegir las estrategias lúdicas para planificar.

Elaborar las planificaciones con las respectivas estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento dentro del aula de tercer año de EGB.

La propuesta de estrategias metodológicas se estructura de la siguiente manera:

- Título
- Datos informativos.
- Tiempo de duración de la propuesta.
- Introducción
- Objetivos: general y específico
- Red conceptual
- Desarrollo de las planificaciones micro curriculares.
- Diseño de las rubricas de evaluación.

- Planificación de clase para la ejecución de las estrategias metodológicas. (guía de estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento).

4.3 Destinatarios

La propuesta basada en estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento presenta como principales destinatarios a los estudiantes de tercer año de EGB.

4.4 Técnicas utilizadas para el desarrollo de la propuesta

4.4.1. Observación directa participante

Al poder ser parte del objeto de estudio y aplicar los procesos metodológicos de manera directa, se crea una oportunidad que aporta a la investigación de manera constante, ya que se puede percibir aspectos muchas veces se miden de manera muy rígida, específicamente este aspecto aporta al planteamiento de las estrategias lúdicas desde lo que caracteriza al grupo de trabajo.

4.4.2. Técnica documental

Esta técnica ha sido de gran aporte ya que, a través del análisis y recopilación de información por medio de libros, revistas científicas, brindaron datos apropiados para el trabajo de investigación.

4.4.3. Encuesta

Se describe este instrumento a partir del enfoque cuantitativo, con la finalidad de extraer información numérica de los criterios de los principales actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues, en comparación al aspecto subjetivo en donde se receptan actitudes, aquí es mucho más factible globalizar lo diagnosticado y evaluar el nivel de aceptación y aporte de la propuesta metodológica.

4.4.4. Ficha de observación

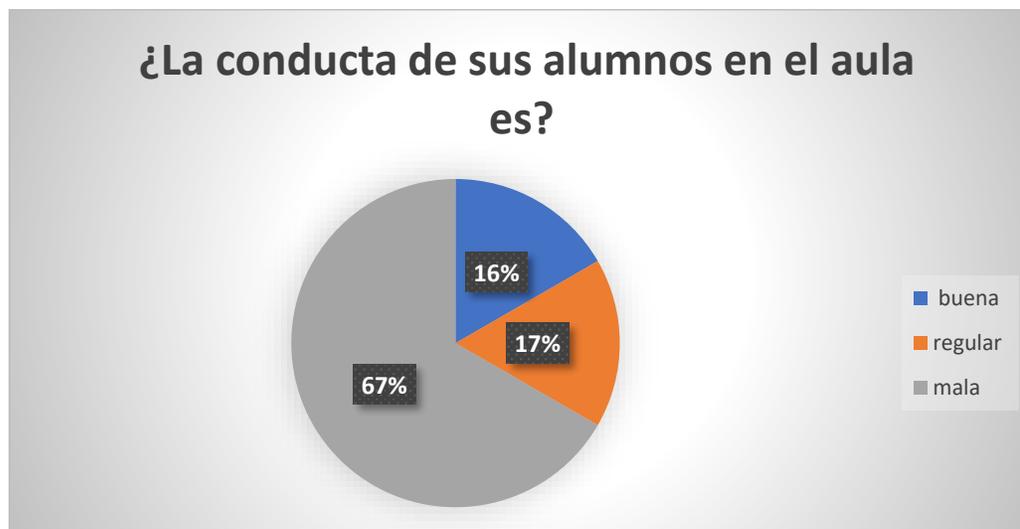
Con la finalidad de cumplir con los objetivos propuestos en el objeto de estudio, se diseñaron fichas de observación cuya finalidad es el de poder constatar los problemas de conducta dentro del aula.

4.5. Resultados

Encuesta dirigida a la docente

¿La conducta de sus alumnos en el aula es?		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
Buena	1	16%
Regular	1	17%
Mala	4	67%

Figura 1



FUENTE: Autoría propia

La respuesta a esta pregunta nos señala el 16% como buena conducta, el 17% muestra como regular la conducta y el mayor porcentaje que es 67% presenta mala conducta dentro del aula de tercer año de EGB, por lo tanto, la docente aplicaría la guía con el propósito de mejorar la convivencia dentro del aula.

¿Ante que situaciones son más frecuentes las llamadas de atención?		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
Dificultad para esperar y para seguir instrucciones.	1	9%
Actitudes de desobediencia.	3	27%
Desafiar activamente a la docente.	1	9%
Dificultad para esperar y para seguir instrucciones.	2	18%

Molestar deliberadamente a otros alumnos.	4	37%
---	---	-----

Figura 2



FUENTE: Autoría propia

La respuesta a esta pregunta nos señala que un 9% tiene la dificultad para esperar y seguir instrucciones, el 37% muestra actitudes de desobediencia, el 9% desafía activamente a la docente, el 18% tiene dificultad para esperar y para seguir instrucciones y el 37% molesta deliberadamente a otros alumnos dentro de la clase. Por lo tanto, la docente aplicaría la guía para que los estudiantes utilicen esa energía en algo positivo.

¿Cómo resuelve los problemas que se presentan dentro del aula?		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
Hablando con los padres de familia	4	60%
Potenciando el papel de mediador	1	20%

Diálogo con los alumnos	1	20%
-------------------------	---	-----

Figura 3



FUENTE: Autoría propia

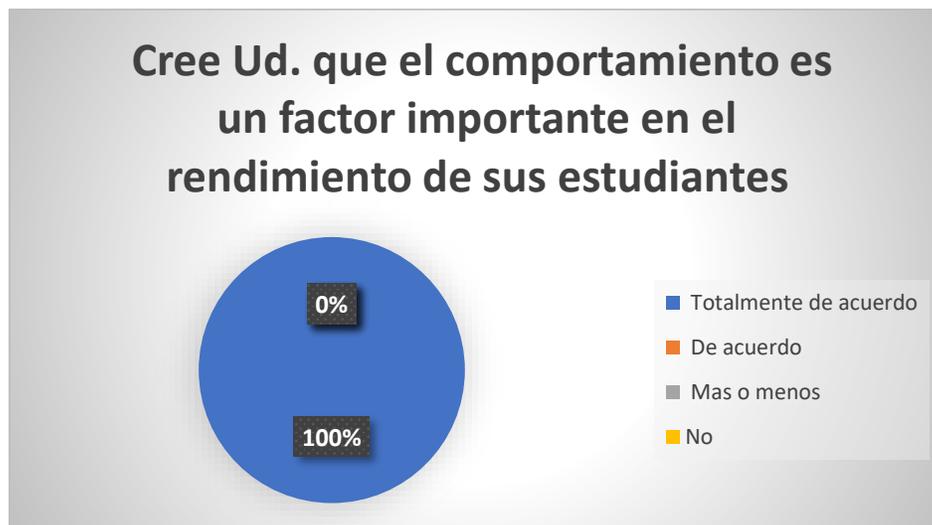
La respuesta a esta pregunta nos señala que el 60% de las docentes habla con los padres de familia, el 20% papel de mediador y el 20% dialoga con los alumnos.

Demostrando que aun a la docente le es difícil controlar el mal comportamiento y es necesario la ayuda de los padres.

Cree Ud. que el comportamiento es un factor importante en el rendimiento de sus estudiantes			
Opción	Frecuencia	Porcentaje	
Totalmente de acuerdo	6	100%	
De acuerdo	0		
Más o menos	0		

No	0		
----	---	--	--

Figura 4



FUENTE: Autoría propia

La respuesta a esta pregunta nos señala que el 100% se encuentra totalmente de acuerdo con que el comportamiento es un factor importante en el rendimiento de sus estudiantes. Siendo esta una necesidad por parte de la docente un comportamiento adecuado para un aprendizaje de calidad.

¿Ha tenido dificultad en el proceso de aprendizaje de sus alumnos debido al mal comportamiento?		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	83%
A veces	1	17%
Nunca	0	0%

Figura 5



FUENTE: Autoría propia

La respuesta a esta pregunta nos señala que el 83% siempre ha tenido dificultades en el proceso de aprendizaje de sus alumnos debido al mal comportamiento. Demostrando que la docente tiene la dificultad de impartir sus debidas alas falta de reglas dentro del aula.

¿Realiza actividades lúdicas para mantener a sus alumnos activos?		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	3	50%
Nunca	3	50%

Figura 6



FUENTE: Autoría propia

La respuesta a esta pregunta nos señala que el 50% a veces realiza actividades lúdicas a sus estudiantes, y el otro 50% nunca ha utilizado estrategias lúdicas.

Ficha de observación realizada a los estudiantes

No	PREGUNTAS	SIEMPRE		GENERALMENTE		A VECES		NUNCA	
		FRE.	%	FRE.	%	FRE.	%	FRE.	%
1.	Cumple con los deberes asignados en casa o en el aula	10	47	8	38	2	9	0	0

2. Trabaja de forma individual en el aula	5	24	9	43	4	19	2	14
3. Trae el material necesario para la clase.	12	63	3	16	2	10	3	11
4. Acepta las correcciones de la docente e intenta mejorar.	7	39	4	22	5	28	4	11
5. Pregunta dudas a la docente en el aula	5	28	3	17	8	44	4	11
6. Está atento a las explicaciones de la docente.	4	18	5	27	10	46	6	9
7. Pasa a la pizarra cuando se le solicita	10	46	6	27	4	18	5	9
8. Se levanta frecuentemente de su asiento	18	90	1	5	1	5	0	0
9. Llega tarde a clase	3	15	5	25	2	10	10	50
10. Actitudes de desobediencia	17	68	2	8	1	4	0	0



4.5.1 Análisis e Interpretación de la ficha de observación

Pregunta N° 1

La ficha de observación realizada en la pregunta 1 dio como resultado cómo un 47% siempre cumple con los deberes asignados en casa o en el aula, un 38 % generalmente cumple y un 9% nunca cumple con sus tareas. Se denota que la falta de interés de algunos estudiantes en sus tareas lo que provoca un comportamiento negativo en clases.

Pregunta N° 2

La pregunta trabaja individualmente en el aula denota que, siempre 24 %, generalmente 43%, a veces 19% y nunca 14%. Mostrando que gran parte del aula trabaja individualmente.

Pregunta N° 3

En relación a la pregunta trae el material necesario para la clase, siempre 63%, generalmente 16% a veces 10%, y nunca 11%.

Mostrando que la mayoría de estudiantes si viene a trabajar y participar en el aula.

Pregunta N° 4

De acuerdo a la pregunta acepta las correcciones de la docente e intenta mejorar, Siempre 39%, generalmente 22%, a veces 28%, nunca 11%.

Se presenta claramente que el aula se encuentra dividida ya que algunos están de acuerdo con la maestra y otros no lo están.

Pregunta N° 5

De acuerdo a la pregunta, pregunta dudas a la docente en el aula, siempre 28%, generalmente 17%, a veces 44%, nunca 11%.

Los estudiantes demuestran poco interés en su aprendizaje ya que cuando tiene dudas prefiere calla que preguntar a la docente.

Pregunta N° 6

La pregunta está atento a las explicaciones de la docente. Nos dio como porcentajes que siempre 18%, generalmente 27%, a veces 46%, nunca 9%.

Demostrando una falta de interés en los casos de la docente y falta de estrategias lúdicas que refuercen el aprendizaje.

Pregunta N° 7

De acuerdo a la pregunta pasa a la pizarra cuando se le solicita, siempre 46% generalmente 27%, a veces 28%, nunca 9%.

Demuestran poca participación en el aula durante las clases.

Pregunta N° 8

De acuerdo a la pregunta, Se levanta frecuentemente de su asiento, siempre 90%, generalmente 5%, a veces 5%, nunca 0%.

No presenta reglas en el aula.

Pregunta N° 9

De acuerdo a la pregunta. Llega tarde a clase, siempre 15%, generalmente 25%, a veces 10%, nunca 50%.

Demuestra que interrumpen la clase por llegar tarde.

Pregunta N° 10

De acuerdo a la pregunta, Actitudes de desobediencia, siempre 68%, generalmente 8%, a veces 4%, nunca 0.

Se muestra clara mente un comportamiento negativo.

5 PROPUESTA METODOLÓGICA

5.1 Título de la propuesta

Guía Metodológica para mejorar el comportamiento utilizando estrategias lúdicas.

Datos informativos

Institución: Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”

Provincia: Azuay

Cantón: Cuenca

Parroquia: El Vecino

Tipo de plantel: Particular

Sección: matutina

Total, de estudiantes del tercer año de E.G.B.: 19

Año lectivo: 2020-2021

Nivel: Educación General Básica

Subnivel: Básica media

Tiempo de duración de la propuesta

La propuesta metodológica tendrá duración de un año.

Seguidamente se desarrolla la parte restante de la propuesta, es decir las 12 planificaciones con sus respectivas actividades.

Introducción

La presente propuesta se detallara la guía metodológica para mejorar la conducta dentro de clases, utilizando estrategias lúdicas, presenta información necesaria para que los actores del proceso educativo, cuenten con un recurso pedagógico que utilice las estrategias lúdicas. La guía consta de doce micro planificaciones que están elaboradas como respuesta a los problemas de conducta encontradas en la investigación desarrollada, en cada una de estas micro planificaciones se ha considerado parámetros sustentados por autores, los que citan la importancia del uso de estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento, ya que así favorecerá que los niños adopten actitudes mucho más tranquilas, menos tensas y de más autocontrol. Además de que beneficie su potencial creativo y de talento.

Esta guía es el resultado de la investigación educativa, requisito para la titulación de grado en la licenciatura de Educación Básica, desarrollada en la Unidad Educativa Particular “Carlos Crespi II”.

OBJETIVOS

Objetivo general

Mejorar el comportamiento dentro del aula de tercer año de Educación General Básica a través de la lúdica, la recreación y el juego para fortalecer la convivencia dentro del aula.

Objetivo específico

- Describir las actividades que se trabajaran en la guía para implementar espacios más lúdicos y recreativos.
- Elaborar planificaciones micro – curriculares para cada actividad que se llevara a cabo en la guía.
- Aplicar las actividades desarrolladas en las planificaciones.
- Evaluar las actividades ejecutadas a través de rubricas.

La presente propuesta se basa principalmente en los cuatro pilares de la educación según (Tapia, 2020) , los cuales son:

Aprender a conocer

Medio y finalidad de la vida humana, ya que cada persona aprenderá a comprender el mundo que la rodea para vivir con dignidad, para desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Aprendizaje que saca provecho de múltiples ocasiones de la vida, aprendiendo a centrar su atención a las cosas y a las personas.

Aprender a hacer

El aprendizaje debe de evolucionar y no pueden considerarse solamente como una transmisión de prácticas rutinarias. Como enseñar al estudiante a poner en práctica sus conocimientos. En la educación debe de preparar al estudiante no solo para la calificación, sino para el trabajo en equipo para así afrontar y solucionar conflictos que se presenten.

Aprender a vivir juntos

La educación debe proporcionar un contexto de igualdad, con objetivos y proyectos comunes, que hagan que los prejuicios y hostilidades se eliminen y den lugar a una cooperación y a una amistad. Este aprendizaje propone la construcción de dos orientaciones: la primera sería donde se dé lugar al estudiante de descubrir, y la segunda donde el alumno puedan durante toda su vida ir realizando sus objetivos y proyectos para así ir eliminando los conflictos que se presenten dentro del aula, este aprendizaje contribuye a la educación ya que implica aprender a evitar los conflictos o solucionarlos de manera pacífica para fomentar el conocimiento.

Aprender a ser

Este aprendizaje ayuda a lograr tener un pensamiento autónomo y crítico, un juicio propio y una correcta actuación en cada situación que les presente la vida, además de que le permite tener la capacidad de comprender el mundo que los rodea y ser responsables y justos con sus acciones. Así mismo, dentro del aula se debe dar espacio al alumno para la creatividad, imaginación y a la innovación.

Los cuatro pilares según la autora (Cárdenas, 2015) nos dice que la educación debe constituirse de acuerdo a cuatro aprendizajes los cuales son fundamentales ya que al lapso de la vida serán para cada persona, dado que los pilares del conocimiento son: aprender a conocer, es decir, obtener las herramientas de la comprensión; aprender hacer es el que nos permite poder intervenir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos es el que nos permite la participación y la sociabilidad con los demás en todas las actividades que se presenten; y por último, aprender a ser, es el más importante ya que es un proceso esencial puesto que recoge elementos de los tres primeros aprendizajes. Además que, estas cuatro vías del saber que se presentan y se reúnen en una sola, entre ellas se encuentra múltiples puntos de contacto como son la coincidencia e intercambio.



Carrera: Educación básica



Autora : Priscila Estefania Guamán Sarmiento

Cuenca – Ecuador

2021

Presentación

La presente **guía lúdica para mejorar la conducta dentro de clases utilizando estrategias lúdicas**, presenta información necesaria para que los actores del proceso educativo, cuenten con un recurso pedagógico que utilice las estrategias lúdicas.

Esta guía es el resultado de la investigación educativa, requisito para la titulación de grado en la licenciatura de Educación Básica, desarrollada en la Unidad Educativa Particular “Carlos Crepi II”.

El comportamiento dentro del aula de tercer año de Educación General Básica causa dificultades en su aprendizaje, por lo que se elaboró doce micro planificaciones que presenta esta Guía, están realizadas como respuesta a los problemas de conducta encontradas en la investigación desarrollada, en cada una de estas micro planificaciones se ha considerado parámetros sustentados por autores, los que citan la importancia del uso de estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento, ya que así favorecerá que los niños adopten actitudes mucho más tranquilas, menos tensas y de más autocontrol. Además, favorece su potencial creativo y de talento.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 1

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	--

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán	ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero	PARALELO:	A
N° DE PLANIFICACIÓN:	I	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	EL SEMÁFORO	N° DE PERÍODOS:	7	SEMANA DE INICIO:	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Mejorar el aprovechamiento en clases mediante estrategias lúdicas adecuadas hacia un buen comportamiento.						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases. Demostrando alegría y dinamismo al aplicar estos juegos.						
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>						

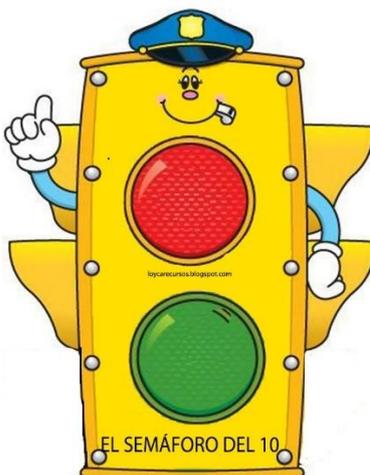
1. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Utilizar estrategias lúdicas para controlar el comportamiento en un periodo de clase.	<p align="center">CICLO DEL APRENDIZAJE ANTICIPACIÓN</p> <p>Saludo. Dinámica: pollo tostado – enunciar el juego explicar las reglas del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una demostración por parte de la maestra. • Solicitar que todos los niños se pongan de pie, indicarles que alcen la mano derecha diciendo pollito Smith. • Hacer un remolino con las manos hacia el pecho diciendo la frase pollo tostado pechuga – pechuga. • Solicitar a los niños mientras pronuncien estas frases que se agachen y se enderecen • Repetir este ejercicio 3 veces <p>Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase</p> <p align="center">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del juego “el semáforo” • Se realizará indicaciones del uso del juego lúdico 	El semáforo	Controlar su comportamiento al poner en práctica las estrategias lúdicas aplicadas.	<p>TÉCNICA Aplicación de estrategias lúdicos</p> <p>INSTRUMENTO El semáforo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de (actividad 1) • Participación por parte de todos los estudiantes • Aprendizaje autónomo: cada estudiante realizara esta actividad hasta que se condicione y tenga un mejor control de su comportamiento con las reglas del juego. <p style="text-align: center;">CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias: • ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? • ¿Cuáles son las reglas del juego? <p style="padding-left: 40px;">Lograr el objetivo propuesto, para que el juego pueda ser realizado todo el ciclo escolar.</p>			
--	--	--	--	--

ACTIVIDAD 1

Nombre de la actividad: El semáforo



Objetivo:

Que los alumnos tengan un buen comportamiento a la hora de la salida y en las horas de clase.

Desarrollo:

La actividad consistirá en que los alumnos cada vez que salgan del aula deberán poner el semáforo en rojo, ese procedimiento indicara que hay alguien afuera del aula, al regresar el niño deberá poner el semáforo en verde, de lo contrario tendrá que volver a salir.

Evaluación:

Observar si los niños entendieron el ejercicio y las reglas del juego, y lograr el objetivo propuesto, para que el juego pueda ser realizado todo el ciclo escolar.

Tomado de: Estrategia lúdicas para controlar la disciplina y favorecer el aprendizaje en la escuela primaria. (Arellano, 2007)

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 2

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	--

2. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán		ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero		PARALELO:	A
Nº DE PLANIFICACIÓN:	2	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	La caja mágica		Nº DE PERÍODOS:	2	SEMANA DE INICIO:		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Mejorar la tolerancia entre los estudiantes mediante estrategias lúdicas que ayuden a una mejor convivencia y atención dentro del aula.								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora la tolerancia entre los estudiantes dentro del salón de clases. Demostrando alegría y dinamismo al aplicar estos juegos.								
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>								

2. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Utilizar estrategias lúdicas para controlar el comportamiento en un periodo de clase.	<p align="center">CICLO DEL APRENDIZAJE ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: Si tú tienes muchas ganas de aplaudir (Dinámica 1 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase • Lluvia de ideas sobre: la caja mágica <p align="center">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La observación • Explicación del uso del juego, la caja mágica, explicación del desarrollo en la (Actividad 2) • La participación de todos los estudiantes en el juego • Conforme a los resultados de la caja mágica • Trabajo cooperativo donde se trabajará conjuntamente con el estudiante para ir resolviendo dudas. 	Caja mágica Papel de brillo rojo o azul. Tijeras Lápiz	Controla su comportamiento al poner en práctica las estrategias lúdicas aplicadas.	<p align="center">TÉCNICA</p> <p align="center">Lluvia de ideas</p> <p align="center">Observación</p> <p align="center">INSTRUMENTO</p> <p align="center">Caja mágica</p>

	<p style="text-align: center;">CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">• Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias:• ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?• Se trabajará en equipos para poner en prácticas esas ideas.• Evaluación: observar que la actividad cuando se esté desarrollando los niños estén relajados, tranquilos, participativos, escuchando las observaciones que se realicen a sus compañeros y lograr el objetivo.			
--	---	--	--	--

DINAMICA 1

Si tú tienes muchas ganas de aplaudir

Si tú tienes muchas
ganas de aplaudir,

si tú tienes muchas

ganas de aplaudir,

si tú tienes la razón

y no hay oposición,

no te quedes con las

ganas de aplaudir.

Si tú tienes muchas

ganas de gritar,

si tú tienes muchas

ganas de gritar

Si tú tienes la razón

y no hay oposición,

no te quedes con las

ganas de gritar.

Si tú tienes muchas

ganas de estornudar,

Si tú tienes muchas

de estornudar.



Si tú tienes la razón
y no hay oposición,
no te quedes con las
ganas de estornudar.

Si tú tienes muchas
ganas de soplar,
Si tú tienes muchas
ganas de soplar,
Si tú tienes la razón
y no hay oposición,
no te quedes con las
ganas de soplar

Tomado de: <https://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/letras-de-canciones/canciones-si-tu-tienes-muchas-ganas.html>

ACTIVIDAD 2

Nombre de la actividad: La caja mágica



Objetivo:

Que los estudiantes se toleren entre ellos mismos.

Desarrollo:

La actividad de la caja mágica consiste, en que cada alumno tome una hoja de color azul o roja, se les enseña la caja ya forrada, las hojas que se les había pedido se les indica que la deben cortar en tiras de tal manera que se puedan escribir en ellas, después cada alumno tiene que ir depositando su papelito con una frase bonita dirigida a algunos de sus compañeros y el que obtuviera más recibirá un premio. Después se formará equipos explicando cómo deben de poner en práctica esas ideas, para mejorar la conducta general de clases.

Evaluación:

Observar que la actividad cuando se esté desarrollando los niños esté relajados, tranquilos, participativos, escuchando las observaciones que se realicen a sus compañeros y lograr el objetivo.

Tomado de: Estrategia lúdicas para controlar la disciplina y favorecer el aprendizaje en la escuela primaria. (Arellano, 2007)

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 3

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	--

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán		ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero		PARALELO:	A
N° DE PLANIFICACIÓN:	3	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Dado de los cuentos		N° DE PERÍODOS:	2	SEMANA DE INICIO:		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Lograr que los alumnos sepan diferenciar el bien del mal, comportamiento por medio de la creación de cuentos o historias.								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases.								
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>								

3. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Utilizar estrategias lúdicas para controlar el comportamiento en un periodo de clase.</p>	<p align="center">CICLO DEL APRENDIZAJE ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: yo tengo un tallarín (dinámica 2 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase • Lluvia de ideas sobre: el dado de los cuentos <p align="center">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará indicaciones del uso del juego lúdico • Uso de (actividad 3) • Participación por parte de todos los estudiantes • Aprendizaje autónomo: cada estudiante al realizar esta actividad sobre la indisciplina y disciplina reflexionará y sabrá diferenciar lo que está bien de lo que está mal. <p align="center">CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias: • ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? 	<p>Dado de los cuentos</p>	<p>Mediante el uso de la estrategia lúdica conseguir un mejor comportamiento a partir de la reflexión.</p>	<p>TÉCNICA Lluvia de ideas observación</p> <p>INSTRUMENTO Dado de los cuentos</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Se trabajará en equipos para poner en prácticas esas ideas.• Evaluación: observar que la actividad cuando se esté desarrollando los niños estén relajados, tranquilos, participativos, y entiendan de lo que se trata el juego.			
--	---	--	--	--

Dinámica 2



Un tallarín, un tallarín,
que se mueve por aquí,
que se mueve por allá,

todo pegoteado con un poco de aceite,
con un poco de sal, y te lo comes tú.



Tengo un amigo es el payaso tallarín,
vive en un plato con los otros tallarines,
se mueve por aquí, se mueve por allá,
y cada tanto se detiene a saludar.

Es muy flaquito y también muy saltarín,
el me recuerda mí comida preferida.

Si como un tallarín me siento muy feliz,
y cuando estoy con mis amigos canto así.....

Un tallarín, un tallarín,
que se mueve por aquí,
que se mueve por allá,

todo pegoteado con un poco de aceite
con un poco de sal, y te lo comes tú.

ACTIVIDAD 3

Nombre de la actividad: Dado de los cuentos

	PERSONAJE	ESCENARIO	SITUACIÓN		PROTAGONISTA	LUGAR	ACCIÓN	OBJETO
	UN RARO EXTRATERRESTE	UN LEJANO BOSQUE	GANA UN CONCURSO		JOVEN MAGO	LA LUNA	SORPRESA	UN MÓVIL
	UN GATO CON SOMBRERO	UN PLANETA MISTERIOSOS	SE VAN DE EXCURSIÓN		SOLDADO MIEDOSO	UN DESIERTO	ROBO	UNA CAPA INVISIBLE
	UNA PANDILLA DE AMIGOS	UNA ISLA DESHABITADA	ENCUESTRAN UN TESORO		PIRATA LOCO	EN LA MONTAÑA	CASTIGO	UN COCHE VOLADOR
	UN TIGRE MIEDOSO	UNA CASA ENCANTADA	SE PIERDE POR LA NOCHE		EXTRATERRESTE CABREADO	UNA ISLA LEJANA	AMOR	UNAS ZAPATILLAS VELOCES

Referencia: <https://www.orientacionandujar.es/>

Objetivo:

Lograr que los alumnos comparen el bien y el mal comportamiento por medio de la creación de cuentos o historias.

Desarrollo:

Se llevara a cabo una actividad de reflexión para que los estudiantes puedan distinguir lo que es la disciplina e indisciplina dentro del aula, por medio de reflexiones, después se les indicara las reglas, las cuales constan de formar cinco equipos, cada grupo ira lanzando el dado, luego se les entregara el material el cual consta de una hoja en blanco y un lápiz, se explicará el desarrollo de la misma, siendo así que cada grupo deberá ir a explicar o dibujar lo que había entendido de la reflexión y a exponer al resto del grupo. Después de que cada uno termine su trabajo, darán su punto de vista sobre la indisciplina y disciplina.

Tomado de: Estrategias lúdicas para controlar la disciplina y favorecer el aprendizaje en la escuela primaria. (Arellano, 2007)

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 4

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	--

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán		ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero		PARALELO:	A
N° DE PLANIFICACIÓN:	4	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Cartelera de noticias		N° DE PERÍODOS:	7	SEMANA DE INICIO:		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Mejorar el aprovechamiento en clases mediante estrategias lúdicas adecuadas hacia un buen comportamiento.								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases. Demostrando alegría y dinamismo al aplicar estos juegos.								
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>								

4. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Utilización de estrategias lúdicas para conocer las buenas y malas conductas.	<p style="text-align: center;">CICLO DEL APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;">ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: la pelota preguntona (dinámica 3 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase • Lluvia de ideas sobre: la cartelera de noticias. <p style="text-align: center;">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará indicaciones del uso del juego didáctico (Actividad 4) • Aprendizaje autónomo: el juego se desarrollará dentro del aula por medio de la observación y descripción. • Participación por parte de los estudiantes. <p style="text-align: center;">CONSOLIDACIÓN</p>	Cartelera de noticias Lápiz Papel de brillo	Mediante el uso de esta estrategia lúdica ira conociendo lo que está bien y lo que está mal.	<p style="text-align: center;">TÉCNICA</p> <p style="text-align: center;">Observación Lluvia de ideas</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO</p> <p style="text-align: center;">Cartelera de noticias</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias:• ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?• Evaluación: en esta actividad se logrará que los alumnos tengan un día del mal comportamiento y un buen comportamiento de sus compañeros durante la jornada escolar, en esta actividad se observará también que los niños estén atentos cuidando de sus compañeros, anotando en sus hojas quien se portó mal y quien se porta bien, al finalizar la actividad que durante dos semanas se llevará a cabo.			
--	--	--	--	--

Dinámica 3

LA PELOTA PREGUNTONA



Desarrollo: los estudiantes se sientan en círculo y se van pasando la pelota hasta que el docente, haga una señal para detener el ejercicio, el alumno que se haya quedado con la pelota en las manos se presenta al grupo dice su nombre, edad y aficiones. El juego continuo hasta que todos los alumnos hayan tenido la pelota en la mano y en caso que la pelota caiga en manos de un estudiante que ya se haya presentado, el resto de alumnos tiene derecho a hacerle una pregunta.

Tomado de: <https://www.laclasedeele.com/2011/07/juegos-y-dinamicas-para-los-primeros.html>

ACTIVIDAD 4

Nombre de la actividad: Cartelera de noticias

Lunes			
Martes			
Miércoles			
Jueves			
Viernes			

Fuente: <https://www.fundacioncadah.org/>

Objetivo:

Que los alumnos entiendan el mal y el buen comportamiento.

Desarrollo:

Se inicia indicando las reglas, durante el día todos van a estar observando a sus compañeros, a quien le llame más la atención, quien se levante sin permiso, quien se pelea etc. Esta actividad se realizará, antes de terminar la clase y luego deberán escribir anónimamente lo que ellos consideren las buenas y malas noticias durante la jornada escolar. Se nombrará un coordinador que al día siguiente saque las noticias de la cartelera para que se pueda comentar en clases entre todos.

Evaluación:

En esta actividad se logrará que los alumnos tengan un día del mal comportamiento y un buen comportamiento de sus compañeros durante la jornada escolar, en esta actividad se observará también que los niños estén atentos cuidando de sus compañeros, anotando en sus hojas quien se portó mal y quien se porta bien, al finalizar la actividad que durante dos semanas se llevará a cabo.

Tomado de: Estrategia lúdicas para controlar la disciplina y favorecer el aprendizaje en la escuela primaria. (Arellano, 2007)

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 5

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	--

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán	ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero	PARALELO :	A
N° DE PLANIFICACIÓN:	5	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	DADO DE LAS EMOCIONES	N° DE PERÍODOS:	2	SEMANA DE INICIO:	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Mejorar el aprovechamiento en clases mediante estrategias lúdicas adecuadas hacia un buen comportamiento.						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases. Demostrando alegría y dinamismo al aplicar estos juegos.						
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>						

5. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Mediante las estrategias lúdicas comprender nuestras emociones y aprender sobre ellas y ejercitar la empatía.	<p align="center">CICLO DEL APRENDIZAJE ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: cuando yo a la selva fui (dinámica 4 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase • Lluvia de ideas sobre: dado de las emociones <p align="center">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará indicaciones del uso del juego didáctico mediante la (actividad 5) • Participación por parte de todos los alumnos. • Aprendizaje autónomo: el juego será presentado en el patio donde podrán aprender de las emociones que se encuentran en el dado y demostrar cuando se sienten así pudiendo ejercitar la empatía. <p align="center">CONSOLIDACIÓN</p>	Dado de las emociones	Ejercitar la empatía con sus compañeros.	<p>TÉCNICA Lluvia de ideas Observación</p> <p>INSTRUMENTO Dado de las emociones</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias:• ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?• ¿Cuáles es la emoción que más les gusta?• Evaluación formativa: Finalmente, podemos acabar la actividad con una ronda en la que todos expresen una situación en la que vivan la emoción que ellos mismos escojan. Terminaremos la clase con una pequeña reflexión sobre lo que hemos aprendido, haciendo una pequeña lluvia de ideas y dándoles las gracias por su participación.			
--	---	--	--	--



Dinámica 4

Cuando yo a la selva fui

Cuando yo a la selva fui - “Cuando yo a la selva fui”

Vi un animal en particular - “Vi un animal en particular”

Con la mano así - “Con la mano así”

Con la otra así - “Con la otra así”

Y hacía cui cui cui (para un lado) - “Y hacía cui cui cui”

Y hacía cua cua cua (para el otro) - “Y hacía cua cua cua”

...

Con la mano así - “Con la mano así”

Con la otra así - “Con la otra así”

Con el pie así - “Con el pie así”

Con la cabeza así – “Con la cabeza así”

Con la lengua así – “Con la lengua así”

Con el culo así - “Con el culo así”

Y hacía cui cui cui (para un lado) - “Y hacía cui cui cui”

(x4)



Tomado de: <https://www.musica.com/letras.asp?letra=2494653>

ACTIVIDAD 5

Nombre de la actividad: Dado de las emociones



Fuente: <http://amiguitoenlinea.blogspot.com/>

Objetivo:

Comprender nuestras emociones y aprender sobre ellas y ejercitar la empatía.

Desarrollo:

Comenzamos la actividad enseñándoles el dado y hablándoles de cada emoción. En este sentido será muy importante nuestro trabajo previo: Hemos de recoger información que nos permita explicarles la utilidad de cada emoción en nuestras vidas y cómo es importante que no evitemos sentir alguna y que en lugar de reprimir nuestras emociones lo que debemos hacer es gestionarlas de una forma adecuada.

Una vez realizada la explicación, nos sentaremos en círculo y poco a poco, cada alumno lanzará el dado. Con cada resultado, el niño tendrá que imitar por un lado una cara o gesto que exprese esa emoción y por otro, poner ejemplos “yo me siento alegre cuando...”, “me siento triste si...”. Así, todo el mundo tendrá la oportunidad de expresarse.

Evaluación:

Finalmente, podemos acabar la actividad con una ronda en la que todos expresen una situación en la que vivan la emoción que ellos mismos escojan.

Terminaremos la clase con una pequeña reflexión sobre lo que hemos aprendido, haciendo una pequeña lluvia de ideas y dándoles las gracias por su participación.

Tomado de: <https://fixokids.com/el-dado-de-las-emociones/>

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 6

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	----------------------------------

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán		ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero		PARALELO:	A
Nº DE PLANIFICACIÓN:	6	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Ronda de la amistad		Nº DE PERÍODOS:	2	SEMANA DE INICIO:		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Fomentar las buenas relaciones entre los compañeros e incitar con todo ello a un trabajo en equipo.								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases. Demostrando alegría y dinamismo al aplicar estos juegos.								
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>								

6. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Aprender el valor del respeto y la amistad a sus compañeros y a los docentes.</p>	<p align="center">CICLO DEL APRENDIZAJE</p> <p align="center">ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: El vendedor (dinámica 5 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase • Lluvia de ideas sobre: Ronda de la amistad. <p align="center">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará indicaciones del juego mediante la (actividad 6) • Participación por parte de todos los alumnos. • Aprendizaje autónomo: el juego será presentado en el patio donde podrán conocer mejor a sus compañeros, respetarlos y aprender a trabajar en grupo. <p align="center">CONSOLIDACIÓN</p>	<p>Una botella</p>	<p>Respetar las diferencias y valorar la amistad.</p>	<p>TÉCNICA Observación Lluvia de ideas INSTRUMENTO</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias:• ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?• Evaluación formativa: se observará si con la actividad se consigue percibir como es la convivencia con sus compañeras y si entre todos se conocen y se respetan.			
--	---	--	--	--

Dinámica 5

EL VENDEDOR

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad para ponerse en el lugar del otro.
- Encontrar los aspectos positivos en las personas.

Desarrollo:

Por parejas, durante unos minutos, se presentan el uno a los otros todos sus aspectos positivos, ya sean virtudes físicas, morales, del carácter. Después debe buscar a otra persona del grupo a la que “vender” a su compañero presentando todos esos elementos que lo hacen valioso.

Tomado de: <https://www.efdeportes.com/efd130/juegos-para-incluir-en-las-clases-de-educacion-fisica.htm>

ACTIVIDAD 6

Nombre de la actividad: Ronda de la amistad



Fuente: <http://webquestcreator2.com/>

Objetivo:

Conocer mejor a sus compañeros y fortalecer la amistad.

Desarrollo:

El juego se realizara formando a los niños para salir al patio y formar una ronda, en el cual la docente en el centro pondrá una botella la cual ara girar y luego de dar las indicación escogerá a un estudiante para q gire la botella, cuando la botella termine de girar y apunte a uno de los estudiantes, la docente le hará las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama? ¿Cuántos años tiene? ¿Qué animal le gusta? ¿A que le gusta jugar?

Evaluación:

Con esta actividad se evaluara el trabajo en grupo, la colaboración y la atención y respeto a los demás estudiante.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 7

	 <p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold; color: red;">Unidad Educativa Carlos Crespi</p> <p style="font-size: 0.8em; color: red;">"Una Verdadera obra Salesiana"</p>	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	---	--

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán	ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero	PARALELO:	A
N° DE PLANIFICACIÓN:	7	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	JUEGO DE LA ORQUESTA	N° DE PERÍODOS:	7	SEMANA DE INICIO:	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Desarrollar la capacidad de fortificar la atención y concentración.						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases.						
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>						

7. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Mostrar a los estudiantes que la docente da importancia a las conductas que realizan bien.	<p style="text-align: center;">CICLO DEL APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;">ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: Primera letra (dinámica 6 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase <p style="text-align: center;">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del tema • Se realizará indicaciones de la actividad • Uso de (actividad 7) • Participación por parte de todos los estudiantes • Aprendizaje autónomo: servirá para poder desarrollar la atención sostenida, selectiva, alternante y dividida en los niños. <p style="text-align: center;">CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias: • ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? 	El patio	Mediante las estrategias lúdicas mejorar el comportamiento de los estudiantes por medio de la aprobación de la docente ante su comportamiento	<p style="text-align: center;">TÉCNICA</p> <p style="text-align: center;">Observación</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO</p> <p style="text-align: center;">Guía de estrategias lúdicas.</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Evaluación: Dependiendo de las características del grupo y de cada estudiante, se evaluará si este refuerzo se hace de forma personal o hacia todo el grado, para que todos sean conscientes de lo que se valoró en el compañero.			
--	--	--	--	--

Dinámica 6

PRIMERA LETRA

Se trata de una dinámica muy sencilla en la que los estudiantes tienen que escribir en un papel la primera letra de su:

1. plato preferido
2. bebida preferida
3. color favorito
4. animal favorito
5. deporte preferido
6. pasatiempo preferido
7. ciudad favorita
8. dulce favorito
9. día favorito de la semana
10. la palabra española preferida

El juego consiste en que, por parejas, en grupos o entre toda la clase se deberá adivinar la palabra elegida para cada categoría. De esta forma no sólo se recuerda vocabulario de años anteriores de una forma lúdica, sino que los estudiantes aprenden a conocerse un poquito mejor.

Tomada de: <https://www.laclasedeele.com/2011/07/juegos-y-dinamicas-para-los-primeros.html>

ACTIVIDAD 7

Nombre de la actividad: Juego de la Orquesta



Fuente: <http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/verc/50501>

Objetivo:

- Estimular la afirmación de cada persona y fortificar la atención.
- Desarrollar la confianza y la retroalimentación positiva del juego.
- Igualdad
-

Desarrollo:

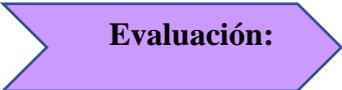
El juego consiste en que ellos serán parte de una orquesta, sin embargo, la misma no tendrá instrumentos.

De esta manera, los pequeños con sus manos, pies y boca deberán crear el sonido que ellos deseen. Asimismo, cabe mencionar que en esta orquesta solo pueden usarse sonidos que estén creados con el cuerpo humano.

Cada uno de los participantes del juego debe seleccionar un solo sonido, luego de que todos sepan que sonido van a hacer, el juego iniciará, el profesor o encargado de la

actividad debe pedir a los niños imitar alguna canción que sea conocida por ellos haciendo uso del sonido que han escogido.

Aunque, si se desea también puede pedírsele a los niños que comiencen a realizar los sonidos y formen la melodía que ellos deseen, sin necesidad de tener que seguir alguna que ya se encuentre pre-establecida. Gracias a esto podrán crear tonadas totalmente únicas y divertirse mucho más.

**Evaluación:**

Dependiendo de las características del grupo y de cada estudiante, se evaluará si este refuerzo se hace de forma personal o hacia todo el grado, para que todos sean conscientes de lo que se valoró en el compañero.

Tomado de: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juego-de-la-orquesta.html>

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 8

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	--

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán		ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero		PARALELO:	A
N° DE PLANIFICACIÓN:	8	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Parchís de emociones		N° DE PERÍODOS:	7	SEMANA DE INICIO:		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Mejorar el aprovechamiento en clases mediante estrategias lúdicas adecuadas hacia un buen comportamiento.								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases.								
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>								

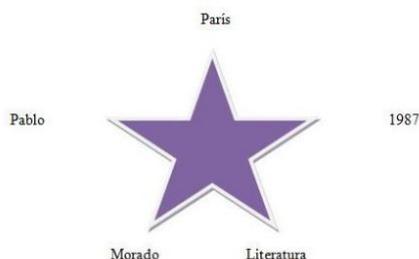
8. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Utilizar estrategias lúdicas para controlar el comportamiento en un periodo de clase.	<p align="center">CICLO DEL APRENDIZAJE ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: la estrella (dinámica 7 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase <p align="center">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la actividad • Se realizará indicaciones • Uso de (actividad 8) • Participación por parte de todos los estudiantes • Aprendizaje autónomo: cada estudiante realizara esta actividad para comprender las emociones. <p align="center">CONSOLIDACIÓN</p>	Pizarra Marcadores Pliego de cartulina	Controlar su comportamiento al poner en práctica las estrategias lúdicas aplicadas.	<p align="center">TÉCNICA Observación</p> <p align="center">INSTRUMENTO Guía de estrategias lúdicas.</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias:• ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?• ¿les ha gustado la actividad en la que trabajamos?• ¿Les gusta hablar de las emociones?• ¿le gusta seguir reglas?• ¿Les gustaría volver a jugar?• Evaluación: se evaluará la atención, participación de los jugadores y si han comprendido las emociones.			
--	---	--	--	--

Dinámica 7

LA ESTRELLA



OBJETIVO: Familiarizarnos con el grupo, conocer las necesidades y gustos del estudiante.

DESARROLLO: Cada alumno recibirá una cartulina con una estrella y deberá escribir en cada punta de la estrella una palabra o número que sea importante en su vida. Después se colgará o pegará la estrella en el pecho y el resto de sus compañeros deberá adivinar a qué hacen referencia esos números y palabras y por qué son importantes en su vida.

Tomado de: <https://masqueele.wordpress.com/2013/04/22/la-estrella-actividad-para-la-primera-clase/>

ACTIVIDAD 8

Nombre de la actividad: Parchís de emociones



Objetivo:

Ayudar a los estudiantes a comprender las emociones, hablar de sentimientos y compartir historias relacionadas con las cuatro emociones.

Desarrollo:

Fichas: Cada estudiante utilizara tres fichas las cuales le permitirán moverse por el tablero hasta llegar a la salida. En todo el trayecto del juego se ira presentando retos, en los cuales intervienen las emociones con las cuales bien les tocara contar una historia dependiendo la emoción. Además de que el juego contara con 4 tarjetas que contendrán las emociones, las que usara el alumno cuando le toque el respectivo reto.

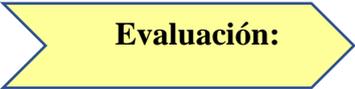
Quién comienza a jugar: El primero en comenzar será el estudiante que obtenga 5 en los dados.

Incorporar las fichas: Los estudiantes irán moviendo sus fichas en la zona de juego. Si se tuviera más de una ficha en juego, podrá optarse por mover la que más interese al alumno.

Barreras: No hay barreras, así que los jugadores podrán traspasar a los demás jugadores sin problema.

Capturas: Cuando, tras contar el número correspondiente, una ficha caiga en una casilla ocupada por una ficha de otro color diferente, la primera deberá *comer* a la que allí estaba, volviendo la ficha comida a casa. Cuando se *come* una ficha, el jugador que *come* deberá avanzar una cualquiera de sus fichas en número de 20 casillas. No ocurrirán capturas cuando la ficha esté en la casilla segura, marcada por los dos círculos.

Final: Ganará el juego el estudiante que haga que todas sus fichas alcancen la casilla final de llegada.

**Evaluación:**

Se evaluará la atención, participación de los jugadores y si han comprendido las emociones y diferencian cada una de ellas.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 9

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	--

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán	ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero	PARALELO :	A
N° DE PLANIFICACIÓN:	9	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Creando mi súper clase	N° DE PERÍODOS:	4	SEMANA DE INICIO:	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Mejorar el aprovechamiento y el interés en las clases mediante estrategias lúdicas adecuadas hacia un buen comportamiento.						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases. Demostrando alegría y dinamismo al aplicar estos juegos.						
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>						

9. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Crear una comunidad de aprendizaje positivo por medio de las estrategias lúdicas.</p>	<p align="center">CICLO DEL APRENDIZAJE</p> <p align="center">ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: paseo en la jungla (dinámica 8 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase • Lluvia de ideas sobre: creando mi súper clase <p align="center">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del juego (creando mi súper clase) • Se realizará indicaciones del uso del juego lúdico • Uso de (actividad 9) • Participación por parte de todos los estudiantes • Aprendizaje autónomo: cada estudiante realizara esta actividad para que se condicione el aprendizaje social y emocional enfatizado el aprendizaje cooperativo. 	<p>El aula de clases Hojas Pinturas Marcadores pizarra</p>	<p>Controlar su comportamiento al poner en práctica las estrategias lúdicas aplicadas.</p>	<p>TÉCNICA Observación Lluvia de ideas</p> <p>INSTRUMENTO</p>

CONSOLIDACIÓN				
	<ul style="list-style-type: none">• Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias:• ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?• ¿les ha gustado la actividad en la que trabajamos?• ¿Les gusto realizar su clase?• ¿le gusto recibir clases así?• ¿Les gustaría volver a jugar?• Evaluación: Cuando más se reconozcan en el ambiente, más valorados se sentirán y los docentes tendrá menos conflictos con ellos.			

Dinámica 8

PASEO EN LA JUNGLA

DEFINICIÓN

Consiste en decidir la posición y el orden para atravesar una jungla imaginaria.

OBJETIVOS

Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles. Desarrollar la toma de decisiones.

DESARROLLO

Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada la dificultad y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posiciones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

Tomado de:

<https://sites.google.com/site/juegosyaprendo/tecnicas/comunicacion/paseo-en-la-jungla>

ACTIVIDAD 9

Nombre de la actividad: Creando mi súper clase



Fuente: <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/un-juego-para-crear-vinculos-afectivos-en-los-ninos-eres-eres/>

Objetivo:

Obtener un aprendizaje positivo en el cual los estudiantes puedan entrar a su salón de clases y se vean reflejados en sus trabajos escritos.

Desarrollo:

La docente permitirá al alumno diseñar su súper clase en la cual ellos deciden donde colgar sus trabajos, ya que entre más reconozcan su ambiente de aprendizaje, más valorados se sentirá y los docentes tendrán menos conflictos con ellos. Además de que se recomienda realizar pequeños ajustes en cuanto a iluminación para crear un ambiente más tranquilo y menos institucional donde el niños. Mover los pupitres y probar diferentes posiciones de las mesas en las que se puede crear un entorno más agradable que sea más apto para la colaboración.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 10

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	----------------------------------

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán		ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero		PARALELO:	A
N° DE PLANIFICACIÓN:	10	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Derribando pinos		N° DE PERÍODOS:	2	SEMANA DE INICIO:		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Mejorar el aprovechamiento en clases mediante estrategias lúdicas adecuadas hacia un buen comportamiento.								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases. Demostrando alegría y dinamismo al aplicar estos juegos.								
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>								

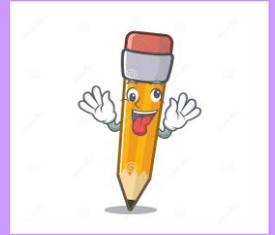
10. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Mediante las estrategias lúdicas se promover la competencia grupal y el trabajo en equipo.	<p style="text-align: center;">CICLO DEL APRENDIZAJE ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: el bolígrafo loco (dinámica 9 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase • Lluvia de ideas sobre: Derribando pinos <p style="text-align: center;">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del juego “ Derribando pinos” • Se realizará indicaciones del uso del juego lúdico • Uso de (actividad 10) • Participación por parte de todos los estudiantes • Aprendizaje autónomo: cada estudiante realizara esta actividad hasta que se condicione y aprenda a trabajar con en equipo aprendiendo a convivir con todos sus compañeros. <p style="text-align: center;">CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias: • ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? • ¿les ha gustado la activad en la que trabajamos? 	Pinos Pelotas Bolígrafo	Promover el trabajo en equipo	<p style="text-align: center;">TÉCNICA</p> <p style="text-align: center;">Observación Lluvia de ideas</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO</p> <p style="text-align: center;">Guía de estrategias lúdicas.</p>

	<ul style="list-style-type: none">• ¿Les gusto jugar en equipo?• ¿Qué nos les gusto de su equipo?• ¿Les gustaría volver a jugar?• Evaluación: Participación y trabajo en equipo.			
--	--	--	--	--

Dinámica 9

EL BOLÍGRAFO LOCO



DEFINICIÓN

Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero

OBJETIVOS

Conocimiento de los nombres del grupo y de alguna característica personal.

CONSIGNAS DE PARTIDA

En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante. Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras. Es preferible que no se puedan repetir las personas de las que se hable.

DESARROLLO

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

Evaluación: Se preguntara a los alumnos si han retenido algunas características de sus compañeros.

Tomado de: <https://dynamicsojuegos.blogspot.com/2009/10/el-boligrafo-loco.html#:~:text=OBJETIVOS%20Conocimiento%20de%20los%20nombres%20del%20grupo%20y%20de%20alguna%20caracter%20C3%ADstica%20personal.&text=CONSIGNAS%20DE%20PARTIDA%20En%20la,cualidades%20positivas%20de%20un%20mismo.>

ACTIVIDAD 10

Nombre de la actividad: Derribando pinos

Duración: 30 minutos



Fuente: <https://es.pngtree.com/>

Objetivo:

Fomentar la competitividad grupal y fortalecer las habilidades de los estudiantes para derrumbar pinos con una pelota, motivando al niño para su aprendizaje.

Desarrollo:

La docente se encargara de formar equipos de 5 estudiantes, a los cuales ira explicando cómo se jugará, en las cuales se realizara rondas de competencias en equipos y el equipo ganador será premiado.

Evaluación:

Se evaluara la participación y trabajo en equipo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 11

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	----------------------------------

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán	ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero	PARALELO:	A
N° DE PLANIFICACIÓN:	11	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Eligiendo mi saludo	N° DE PERÍODOS:	7	SEMANA DE INICIO:	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Mejorar el aprovechamiento en clases mediante estrategias lúdicas adecuadas hacia un buen comportamiento.						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases. Demostrando alegría y dinamismo al aplicar estos juegos.						
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>						

11. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Utilizar estrategias lúdicas para controlar el comportamiento en un periodo de clase.	<p style="text-align: center;">CICLO DEL APRENDIZAJE ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: quien calla paga (dinámica 10 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase • Lluvia de ideas sobre: eligiendo mi saludo <p style="text-align: center;">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del juego “eligiendo mi saludo” • Se realizará indicaciones del uso del juego lúdico • Uso de (actividad 11) • Participación por parte de todos los estudiantes • Aprendizaje autónomo: cada estudiante realizara esta actividad hasta que se condicione y tenga un mejor control de su comportamiento con las reglas del juego. 	Saludometro	Controlar su comportamiento al poner en práctica las estrategias lúdicas aplicadas.	<p style="text-align: center;">TÉCNICA Observación Lluvia de ideas</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO Saludometro</p>

CONSOLIDACIÓN				
	<ul style="list-style-type: none">• Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias:• ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?• ¿les ha gustado la actividad en la que trabajamos?• Lograr el objetivo propuesto, para que el juego pueda ser realizado todo el ciclo escolar.			

Dinámica 10

Quién calla paga

DEFINICIÓN

Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen.

OBJETIVOS

Aprender los nombres o algún dato identificativo. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de iniciar el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.

DESARROLLO

6 participantes en círculo y uno en el centro. El docente da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.

Tomado de: <https://dynamicsojuegos.blogspot.com/2009/10/quien-calla-paga.htm>

ACTIVIDAD 11

Nombre de la actividad: Eligiendo mi saludo



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/167266573646416503/>

Objetivo:

Fortalecer los lazos afectivos en los estudiantes y la docente, fomentando la enseñanza de buenos modales y cordialidad dentro del aula.

Desarrollo:

Establecemos una forma distinta de saludar con imágenes sobre un tablero, con la forma en la que los niños se saludan cada mañana, como son los abrazos, dar la mano, choque de puños, choque de palmas.

Evaluación:

Observar si se logra en los niños los buenos modales y la cordialidad dentro del aula.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 12

	 Unidad Educativa Carlos Crespi <i>"Una Verdadera obra Salesiana"</i> 	AÑO LECTIVO 2019-2020
--	--	----------------------------------

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Priscila Guamán	ÁREA / ASIGNATURA:	Todas las áreas	GRADO / CURSO:	Tercero	PARALELO:	A
N° DE PLANIFICACIÓN:	2	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Círculo de aplausos	N° DE PERÍODOS:	2	SEMANA DE INICIO:	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Mediante esta actividad es: compartir canciones y juegos musicales, adecuadas hacia un buen comportamiento.						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	Comprende y aplica estrategias lúdicas para mejora el comportamiento en clases. Demostrando alegría y dinamismo al aplicar estos juegos.						
EJE TRANSVERSAL:	<i>Educación en principios y valores para la convivencia armónica.</i>						

12. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Aprender a compartir y respetar el ritmo y las posibilidades de los otros.</p>	<p style="text-align: center;">CICLO DEL APRENDIZAJE ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Dinámica: Me pica (dinámica 11 explicación) • Presentación de objetivo, destreza y tema de la clase • Lluvia de ideas sobre: círculo de aplausos <p style="text-align: center;">CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará indicaciones del juego mediante la (actividad 12) • Participación por parte de todos los alumnos. • Aprendizaje autónomo: mediante la actividad a desarrollar se observará si los estudiantes van aceptando y respetando las diferencias entre todos. 	ninguno	<p>Aplicar el respeto entre compañeros.</p>	<p>TÉCNICA Observación Lluvia de ideas.</p> <p>INSTRUMENTO</p>

CONSOLIDACIÓN				
	<ul style="list-style-type: none">• Exploración de conocimientos a través de la estrategia, preguntas exploratorias:• ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?• ¿les ha gustado la actividad en la que trabajamos?• Evaluación formativa: observación y valoración al respeto así los demás.			



Dinámica 11



ME PICA

DEFINICIÓN

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica como, por ejemplo: “Soy Juan y me pica la boca”. A continuación, el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.



OBJETIVOS

Aprender los nombres, presentación y distensión.



CONSIGNAS DE PARTIDA

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

DESARROLLO

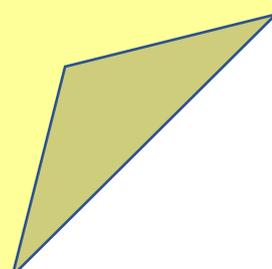
Uno a uno va diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.



EVALUACIÓN:

Se verá si los participantes recuerdan los nombres de los que desconocían al principio.

Tomado de: <https://dynamicsojuegos.blogspot.com/2009/10/me-pica.html>



ACTIVIDAD 12

Nombre de la actividad: Círculo de aplausos



Fuente: <https://educanimando.com/ninos-en-circulo-jugando-para-imprimir/>

Objetivo:

Mediante esta actividad es: compartir canciones y juegos musicales; actuar como protagonistas y aprender a compartir y respetar el ritmo y las posibilidades de los otros.

Desarrollo:

La actividad se realizará en el patio y formaran un círculo, y se les dará a conocer las reglas que son las siguientes: pasar uno por uno al centro del círculo donde haremos alguna acción para que todos nos vean y nos brinden aplausos a cambio de lo que hicimos.

Evaluación:

Observar si los niños logran el objetivo planteado.

Tomado de: <https://www.efdeportes.com/efd130/juegos-para-incluir-en-las-clases-de-educacion-fisica.htm>

7 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

- Que con la aplicación de las estrategias lúdicas se logre mantener una mejor convivencia dentro del aula, al mismo tiempo que los alumnos se diviertan y que sea más amena para la docente impartir sus clases.
- Por medio de las actividades lúdicas se espera estimular y reducir la inquietud motriz aumentando su capacidad de atención, eliminando ciertos comportamientos o actitudes negativas de los estudiantes dentro del aula ante diferentes situaciones.
- La educación es un proceso muy diverso y complejo en el cual la docente debe estar bien fundamentada de lo que va a presentar dentro del aula, y poder realizar de la mejor manera el trabajo asignado, ya que los padres de familia depositan la confianza en el trabajo del docente.
- Lo importante es haber tenido la oportunidad de realizar una práctica docente ya que esto me ayudo a conocer de cerca los problemas con los cual se puede enfrentar uno en la profesión, ya que por medio de la misma se pudo evidenciar que el comportamiento es un factor importante dentro del aula ya que afecta directamente en su educación.
- En un ambiente de buen comportamiento se obtiene mejores aprendizajes, es por eso que se ha utilizado estrategias lúdicas como herramientas para despertar el interés, la motivación, lograr mejorar el comportamiento, el orden dentro del aula y el aprendizaje.

7.2 Recomendaciones

- Con base a las conclusiones elaboradas es factible realizar las siguientes recomendaciones
- Utilizar las estrategias lúdicas con el fin de lograr una mejor convivencia y una educación integral, ya que son de vital importancia pues contribuyen a facilitar la comunicación en los estudiantes.
- Se deben ofrecer oportunidades para comunicarse a través de actividades lúdicas a los estudiantes.
- Al iniciar una clase realizar actividades lúdicas esto ayudara a que el estudiante mejore su atención.
- Brindar a los estudiantes un espacio tranquilo para trabajar asegurándose que tenga todos los materiales para que no se levante de su asiento.

XIII. BIBLIOGRAFÍA

- Arellano, A. (2007). *estrategias lúdicas para controlar la disciplina y favorecer el aprendizaje en la escuela primaria*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional.
- Arias, F. (2016). Problemas de conducta de los niños en la escuela: causas y acciones. *La Prensa*. Obtenido de https://www.prensa.com/cultura/Problemas-conducta-escuela-causas-acciones_0_4471052935.html#:~:text=Uno%20de%20los%20factores%20de%20antes,por%20parte%20de%20sus%20padres.
- aula., P. d. (s.f.).
- Bandura, A. (1982). El determinismo recíproco. . *Cuadernos de Educación*, 96, 81-95.
- Caballero, A. (2010). *El Juego Un recurso invaluable*.
- Calderón, L., Marín, S., & Vargas , N. (2015). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué*. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad de Tolima: <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1409>
- Cañizales, T. (Agosto de 2008). *monografias.com*. Obtenido de Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizajes de 3º grado: <https://www.monografias.com/trabajos65/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje2.shtml>
- Cárdenas, K. M. (6 de octubre de 2015). *LOS PILARES DE LA EDUCACION*. Obtenido de slideshare: <https://es.slideshare.net/KarenMelissa20/los-pilares-de-la-educacion-53616979>

- Carrasco Dávila, A. F. (2014). *Interpsiquis* . Obtenido de google academico:
<http://www.psiquiatria.com/bibliopsiquis/assetstore/10/62/01/10620126118093262194051622810485399475>
- Estrella, S. G. (Marzo de 2017). *Estrategias metodologicas para fomentar habitos que impulsen una conducta positiva en los estudiantes del segundo año de la escuela de educacion basica "Tomas Ordoñez"canton Gualaceo, Provinvia sel azuay*.
 Obtenido de dspace.ups.edu.ec:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13675/1/UPS-CT006938.pdf>
- Freedman, L. (2016). *Estrategia: una historia*. Oxford: Oxford University Press. En L. Freedman, *Estrategia: Una Historia* (pág. 951). Nueva York: la esfera de los libros.
- García, A. C. (2008). *LA DICIPLINA ESCOLAR*. Obtenido de <https://libros.um.es/>:
<https://libros.um.es/editum/catalog/download/471/721/571-1?inline=1>
- González, R. P. (2014). *la lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de facultad de ciencias humanas, departamento de educación bogotá.
- Handler, J. (1981). *Views of educators, students and parents regarding important discipline problems, related influences and corrective actions, Mimeo*. .
- López, O. (2014). “*La disciplina en el aula y la formación en valores de los niños y niñas de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Picaihua*”. Obtenido de repositorio.uta.edu.ec:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13765/1/Tesis%20Oscar%20Lopez.pdf>
- Méndez, J., K. M., Benítez, O., & A. M. (2018). *PRÁCTICA DE VALORES EN CALIDAD DEL COMPORTAMIENTO DENTRO DEL AULA. TALLERES*

- EN VALORES. *Talleres en valores*. Obtenido de Proyectos - Educación Primaria: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33555>
- Mendoza, O. G. (2007). *Los Problemas de Conducta en el Aula*. Obtenido de dialnet.unirioja.es : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4953760>
- Monsalve, M., Foronda, R., & Mena, S. (2016). La lúdica como instrumento para la enseñanza –aprendizaje. *Los libertadores, Fundacion Universitaria*, 64.
- Moratalla, S., Carrasco, A., & Sánchez , C. (2019). El yoga: estrategia para la mejora de la convivencia y de la participación activa en la vida social de la institución educativa en la etapa de educación inicial. *Educación. revista.educacion@pucp.edu.pe*. Obtenido de Scielo articulo: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1019-94032019000200006&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Moreno, F. (2001). *ANALISIS PSICOPEDAGOGICO DE LOS ALUMNOS DE EDUCACION SECUNDARIA OBLIGATORIA CON PROBLEMAS DE COMPORTAMIENTO EN EL CONTEXTO ESCOLAR*. Obtenido de Departamento de psicología de la salut i psicología social, Universidad Autonoma de Barcelona: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5411/fxmo1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Muñiz, L., & Alonso, P. y. (2014). *El uso de juegos como recursodidácticopara la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación Matemática.
- Piaget, J. (1956). *Teorias del Juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

- Posada, G. R. (2014). *la ludica como estrategia didactica*. Obtenido de Repositorio.unal.edu:
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanches, A. M. (2011). Obtenido de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/resteban/Archivo/TrabajosDeClase/FracasoEscolar.pdf
- Sánchez, G. (2010). LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPONENTE LÚDICO. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 70.
- Sierra, E. R. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Pensamiento & Gestión*, 31.
- Tapia, R. M. (2020). "Los cuatro pilares de la educación". *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3, 5*. Obtenido de Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3:
https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf
- Venegas, C. (2004). La disciplina en el aula: Reflexiones en torno a los procesos de comunicación. *Actualidades Investigativas en Educación*, 40. Obtenido de google academico: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/9095-Texto%20del%20art%C3%ADculo-36907-1-10-20150111.pdf
- Venegas, C. M. (2004). La disciplina en el aula: Reflexiones en torno a los procesos de comunicación. *Actualidades Investigativas en Educación*, 40.
- Vigotsky, I. S. (1924). *Teorias del juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Wheldall, K., & Merrett, F. (1988). Which classroom behaviours do primary school teachers say they find most troublesome?. *Problemas de conducta en el aula que los maestros de escuelas primarias encuentran más problemáticos*. Obtenido de Educational Review.

XIV. ANEXOS



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta a la docente

Estimado Docente: La presente encuesta se realizará con fines educativos de investigación, para mejorar el comportamiento dentro del aula de clases.

Instrucción: Sírvase colocar una X en la opción de respuesta que Usted considere.

1) ¿La conducta de sus alumnos en el aula es?

Buena	Regular	Mala

2) ¿Ante que situaciones es más frecuente las llamadas de atención?

Dificultad para esperar y para seguir instrucciones.	Actitudes de desobediencia.	Desafiar activamente a la docente.	Dificultad para esperar y para seguir instrucciones.	Molestar deliberadamente a otros alumnos.

3) ¿Cómo resuelve los problemas que se presentan dentro del aula?

Hablando con los padres de familia	Potenciando el papel de mediador	Diálogo con los alumnos

- 4) Cree Ud. que el comportamiento es un factor importante en el rendimiento de sus estudiantes.

De acuerdo	Más o menos	No

- 5) ¿Ha tenido dificultad en el proceso de aprendizaje de sus alumnos debido al mal comportamiento?

Siempre	A veces	Nunca

- 6) ¿Realiza actividades lúdicas para mantener a sus alumnos activos?

Siempre	A veces	Nunca



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
Ficha de observación a los estudiantes

Estimado docente: La presente ficha de observación se realizará con fines educativos de investigación, para mejorar el comportamiento dentro del aula de clases.

Instrucción: Sírvase colocar una X en la opción de respuesta que Usted considere.

Ficha de observación					
ITEMS	VALORACIÓN				OBSERVACIONES
	1				
		2	3	4	
Actitudes y valores, trabajo en el aula, hábitos de cooperación, trabajo en casa.					
Cumple con los deberes asignados en casa o en el aula					
Trabaja de forma individual en el aula					
Trae el material necesario para la clase.					
Acepta las correcciones de la docente e intenta mejorar.					
Pregunta dudas a la docente en el aula					

Está atento a las explicaciones de la docente.					
Pasa a la pizarra cuando se le solicita					
Se levanta frecuentemente de su asiento					
Llega tarde a clase					
Actitudes de desobediencia					
<p>Valoración:</p> <p>Siempre = 4</p> <p>Generalmente =3</p> <p>A veces = 2</p> <p>Nunca =1</p>					