



**SECRETARÍA DE EDUCACION PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO**

“El juego como estrategia para favorecer
la disciplina en niños de segundo grado de primaria”

ANGELICA MORENO CRUZ

**SECRETARÍA DE EDUCACION PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO**

“El juego como estrategia para favorecer
la disciplina en niños de segundo grado de primaria”

Tesina modalidad en ensayo
que para obtener el título de
LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PRESENTA:

ANGELICA MORENO CRUZ



UNIDAD 095 AZCAPOTZALCO, D.F.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

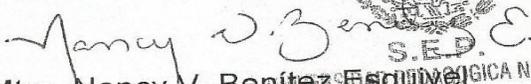
México, D. F., a 29 de mayo de 2013

**C. ANGÉLICA MORENO CRUZ
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "El juego como estrategia para favorecer la disciplina en niños de segundo grado de primaria". Opción: Tesina a propuesta de la C. Asesora Lic. Laura Margarita Valdespino Domínguez manifiesto a usted que reúne los requisitos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se les autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


Mtra. Nancy V. Benítez Esquivel
Directora



S.E.D.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095
D.F. AZCAPOTZALCO

NVBE/EJOC/Es*

AGRADECIMIENTOS

A la memoria de mi papá:

Que con su ejemplo de vida me enseñó
a tener fe y dedicación para llegar a la
meta propuesta.

A la mujer que día a día me enseña con
Sus ejemplos superarme y siempre he
contado con su apoyo incondicional.

MI MAMÁ

A mis hijos:

Que son el motor de mi vida,
les dedico este testimonio de que con
Constancia y dedicación un día se llega a la meta deseada.

Erick Osvaldo, Luis, Johan Emir.

ÍNDICE

Introducción.....	8
CAPÍTULO 1. Metodología.....	10
1.1 Delimitación del problema.....	10
1.2 Justificación del problema.....	12
1.3 Objetivos.....	14
1.4 Preguntas problema.....	15
CAPITULO 2. La disciplina en el aula.....	16
2.1 Las formas de trabajo en la práctica educativa del aula.....	16
2.2. Proceso de Enseñanza –Aprendizaje.....	23
2.3 Concepto de disciplina escolar.....	29
2.4 Causas que alteran la disciplina escolar.....	36
2.5 El comportamiento de los niños de 2° de primaria dentro del aula.....	38
CAPITULO 3. El juego.....	42
3.1 ¿Qué es el juego?.....	42
3.2 Teorías sobre el juego infantil.....	47
3.3. La teoría biologicista.....	48
3.4. La perspectiva psicoanalítica.....	48
3.5. La perspectiva psicogenética.....	50
3.6. La teoría sociocultural de Vigotsky.....	52
3.7. Implicaciones del juego en el desarrollo cognitivo, afectivo y social del niño.....	57
3.8. La clasificación de los juegos.....	60
3.9. El juego es acción libre.....	62
3.10. El juego es una necesidad para el niño.....	62
3.11. El juego es orden.....	63
3.12. El juego prepara la vida futura.....	64
3.13. El juego busca el futuro.....	65
3.14. El juego estimula la sociabilidad.....	65
CAPITULO 4. El juego como recurso para favorecer el aprendizaje en los niño en 2° año de educación primaria.....	66

CAPITULO 5. Estrategias para fomentar la disciplina escolar en niños de 2° grado de primaria.....	70
5.1 Grupos de trabajos colaborativos.....	76
5.2 Reglamento escolar.....	76
5.3 Juegos dinámicos que ayudan a lograr una buena convivencia.....	78
5.4 Juego como control conductual en niños de 2° grado de primaria.....	83
Capítulo 6. Estrategias para corregir la conducta en niños de 2° grado de primar.....	86
CONCLUSIONES.....	95
REFERENCIAS.....	98

INTRODUCCIÓN

De acuerdo a García (2008), la disciplina constituye uno de los principales elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje a través del cual los alumnos aprenden a vivir como miembros de una sociedad, por lo que se presenta como una cuestión relevante tanto en los contextos educativos como familiares y sociales. Los educadores, aunque están de acuerdo en que es necesario un cierto orden en las clases en las que trabajan, coinciden en señalar que, en muchas ocasiones, las actuaciones y estrategias para mejorar la disciplina resultan inoperantes (García, 2008).

Muchos asocian disciplina con rigidez y autoritarismo. Incluso hoy, cuando vivimos en un país constitucionalmente libre y democrático, en algunos casos poseemos una visión negativa y peyorativa de la disciplina en la escuela (García ob. cit). Pero, como argumentan en sus investigaciones Pereiró y Carpintero (1978) y Jiménez y Bernia (1981 en García ob. cit.): entre las conductas problemáticas observadas por los profesores como más graves se encuentran las de agresividad, la falta de compañerismo, las conductas moralmente inadecuadas, las que atentan contra la autoridad del docente, que dificultan el rendimiento académico, alteran las normas de funcionamiento de la clase y las dificultades de adaptación a la situación escolar y de aprendizaje.

Por lo que en mi respecta y mi experiencia docente de 11 años de estar inserta en un aula escolar, he observado y llevado algunos registros de lo que sucede dentro de este contexto y las conductas que más se manifiestan en mi salón de clases son la agresividad, las palabras altisonantes, la apatía y la falta de atención de mis alumnos para apropiarse de los contenidos.

Esta problemática dentro del aula y en particular en el proceso enseñanza-aprendizaje, se manifiesta en la falta de control que tienen los alumnos para poder interactuar, realizar actividades de trabajo, atender para aprender los contenidos y fomentar los valores que se deben favorecer día con día.

Por lo que la intención de este trabajo es implementar diversas estrategias didácticas incorporando actividades lúdicas como herramienta esencial para fomentar la disciplina en

el aula, la intención es que, como lo propone Piaget, se pueda favorecer en las etapas del desarrollo infantil el desarrollo del juego, el cual favorece a su vez el desarrollo de competencias para actuar en una situación determinada movilizándolo y articulando los conocimientos, habilidades y valores del alumno, para experimentar y vivir situaciones de convivencia, participación y toma de decisiones tanto individuales y colectivas.

Esta tesina denominada “El juego como estrategia para favorecer la disciplina en niños de segundo grado de Primaria”, modalidad tipo ensayo presenta como primer capítulo la delimitación del problema, la justificación del mismo, las preguntas problema y el objetivo a lograr en este trabajo.

Asimismo se hace un análisis respecto de algunas principales demandas que existen en la sociedad tales como: mejorar las relaciones de convivencia y habilidad para resolver problemas del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación mexicana.

Y dado que se han presentado cambios en la currícula, y para estar acorde a las necesidades actuales, se mencionan algunas de las indisciplinas más comunes en el aula, las causas y cómo tratar de evitarlas. Se hace mención a los roles que desempeñan los actores educativos y la trascendencia de actuar procurando un desempeño de alto rendimiento no solo de los alumnos sino también del profesor.

Se justifica la consideración de que la escuela no sólo es la encargada de transmitir los conocimientos, sino la que apoya a la familia en la formación de hábitos, habilidades, actitudes y normas de conductas en el niño que le permitan vivir plenamente su instancia en la institución escolar, la familia y en la sociedad.

En el capítulo 2, se define el concepto de disciplina, las teorías que la sustentan, los elementos que la componen y los enfoques que se han desarrollado para favorecerla.

El fundamento que sustenta propiamente la investigación se plantea en Capítulo 3. En el que se describe el marco conceptual que integran pensamientos de diferentes autores en el campo de la psicopedagogía y la educación como Piaget y Vigotski.

Por último, en el Capítulo 4, se hace referencia a la aplicación de estrategias para promover el cambio de la conducta del niño, tomando como base el juego como técnica didáctica aplicada dentro y fuera del salón de clases. Ya que diversos autores manifiestan que se obtiene una mejora significativa en el proceso enseñanza-aprendizaje cuando el docente aplica el juego como un recurso didáctico. Esto es en actividades frente a grupo desarrolladas durante el ciclo escolar 2011-2013.

Dicha descripción y explicación se presenta para darlo a conocer a todo aquel docente que se interese por aplicar otras formas de trabajo y así mejorar el nivel básico durante las primeras etapas de formación del alumno(a).

Como cierre del documento se presentan las conclusiones aportes y sugerencias concentrados en el desarrollo de la investigación.

Capítulo 1. Metodología

1.1 Delimitación del problema.

Es interesante mencionar que el tiempo efectivo diario que se le dedican los padres a la educación de sus hijos en México, es muy poco en comparación con la cantidad de horas que los niños pasan en la casa, ya que muchas de las veces los niños no están en casa, sino con los amigos en la calle, y que de cierta manera reciben influencias tanto positivas como negativas al relacionarse con los otros mediante el juego, la imitación de actitudes y valores que algunas (o muchas) veces compiten con la que se aprenden en el núcleo familiar, aunado a que los padres por las necesidades económicas les falte tiempo para vigilar y promover la práctica de valores para la convivencia adecuada en sociedad, pues se espera que sean respetuosos, honestos, emprendedores, responsables y solidarios, tal como lo establece el artículo 3º constitucional (Gil,1998)

Por otro lado, en el proceso educativo, existen diferentes formas de relación afectiva entre los alumnos y entre alumnos y docentes, estas relaciones van a influir de manera directa el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues existen alumnos que muestran muy poco interés en seguir los objetivos y acciones de estudio que se requieren para aprender, presentan un comportamiento disruptivo en el salón, y son poco empáticos con sus compañeros y con el docente. Este último, en algunas ocasiones es autoritario, no se percata de la forma en cómo se dirigen con los alumnos (tono de voz, postura corporal) son rígidos e inflexibles o por el contrario nada vinculado con el alumno y en ocasiones utiliza el uso excesivo de los castigos y sanciones (Gil, 1998).

Otras razones que puedan alterar el proceso de enseñanza-aprendizaje son: la mala alimentación de los alumnos, los problemas en el hogar, el poco descanso, que de alguna manera pueden afectar la forma de relación dentro del salón de clases, dado que los niños están inquietos por algo que sucedió en clase, constantemente están molestando, o el tema no les interesa, o el maestro es poco motivante.

Por ello, dentro de la práctica cotidiana en los centros escolares es importante que se lleve a cabo como una actividad dinámica que favorezca la disciplina y el establecimiento de límites, de cómo aprenden los alumnos, a través de los acontecimientos de interacción maestro-alumno y entre los alumnos. Acontecimientos ocurridos antes y después de los procesos interactivos en el aula, sin embargo, muchas veces no aplicamos estos conceptos de la mejor manera. Por lo tanto observamos una serie de conductas del alumno, que no cumple con las reglas de comportamiento que se espera y es entonces cuando pensamos que el niño no entiende las indicaciones de trabajo y de convivencia entre sus compañeros.

Pero, ¿qué es disciplina? En mi concepción, la disciplina es el conjunto de reglas que se utiliza para mantener el orden en determinado grupo. Por ello es importante mantener la disciplina y orden en un grupo que son puntos claves para una educación. Si la autoridad falla en cualquiera de las dos partes se pierde el control de grupo y es cuando la educación es ineficiente, por eso es necesario planificar bien la clase, presentarla de tal modo que sea comprensible, agradable al alumno, que él tenga la inquietud de aprender, atender y participar en la misma.

Considero que si podemos mantener a nuestros alumnos cautivos en la clase y con el deseo de recibir la enseñanza y educación los resultados serían más positivos.

La disciplina es un concepto muy cotidiano y utilizado comúnmente pero en ocasiones no nos damos cuenta que es un proceso que no se da de la noche a la mañana y cada uno de los que trabajamos con los niños somos parte de este proceso.

Por otro lado no le brindamos la importancia que merece, por ello, es imperativo reconocer que este es un tema importante en la vida de todo individuo, en ocasiones le damos la importancia que merece cuando tenemos un conflicto con el niño y buscamos una solución rápida, pero lamentablemente no existen soluciones mágicas que solucionen el problema, para evitar estas complicaciones considero necesario iniciar el proceso de la disciplina a una edad muy temprana y desde la familia.

El presente escrito nos brindará las bases para profundizar aspectos importantes que deben ser considerados al favorecer la disciplina, además de algunas estrategias y pasos que nos sirven de guía para establecer una disciplina con normas y límites adecuados, recordemos que la disciplina no es un castigo, sino un proceso que implica muchos elementos.

1. 2 Justificación del problema

Para lograr un desarrollo armónico del alumno, la Ley General de Educación establece que se han de fortalecer los vínculos entre la familia y la escuela, en donde los padres de familia se puedan informar de manera permanente que sucede en la escuela respeto a la evaluación y la disciplina de sus hijos, no solo en los periodos de evaluación como sucede, o rara vez, como algunos padres lo hacen y dialoguen con el docente de lo que ocurre en casa (Gil, 1998)

En mi experiencia como docente observo que este tipo de vinculación que se establece en la ley anterior, dista mucho de llevarse a cabo, pues los padres están inmersos en su propia problemática (económica, la mayoría de la veces), y no se presenta en la escuela a informarse de lo que sucede con su hijo y el docente reacciona como si no le interesara, por lo que algunos alumnos. Reaccionan de manera poco adecuada ante esta situación y pueden llegar a presentar conductas disruptivas, poco interés en clase, muestran agresividad con sus propios padres y el docente, y se convierten en trasgresores de las norma y reglas.

De ahí la importancia del tema de estudio dado que su influencia en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños es fundamental. Aquí entendemos a la disciplina definida como la interiorización de las normas establecidas y aceptadas por un grupo escolar (alumnos y maestros), que tiene la intención de alcanzar ciertos objetivos comunes, en donde a cada miembro le corresponde desempeñar un rol y actuar de acuerdo a él.

Se consideró la escuela primaria, la familia y el entorno social al que pertenece el niño el cual surge a partir de varias observaciones a lo largo de la formación inicial y llevar a cabo, donde se promueve en él la asimilación de normas de conductas formales e informales que regula la vida social y se forma valores y actitudes que le permite integrarse armónicamente al grupo para lograr rendimiento escolar, en diversos grupos y diferentes contextos, de lo cual se deduce la dificultad que existe para controlar la disciplina de un grupo y surge la idea de tratar este problema.

El proceso enseñanza-aprendizaje es un proceso donde el niño aprende conocimientos y desarrolla sus habilidades y capacidades a través de una enseñanza organizada y guiada por el maestro en forma paralela a las capacidades del alumno para que desarrolle todo su potencial (Meece, 1997)

La disciplina es la parte esencial en un conjunto de factores psicológicos, sociales y pedagógicos que conforman las actitudes del niño los patrones culturales donde convive el niño que trae de la familia y del ambiente social se manifiestan en el grupo escolar.

Por tanto la escuela consciente de esta situación organiza las actividades de cada uno y las situaciones que se puedan presentar, la finalidad de la disciplina escolar es elevar el rendimiento de los alumnos en un ambiente agradable de compromiso mutuo y responsable y compartido.

Es en la escuela donde influyen los acontecimientos que dan forma a la personalidad del niño ya que a través de la disciplina se encausan los esfuerzos y se amplían las posibilidades de obtener un desarrollo óptimo y potencialmente rico. Una de las misiones de los maestros es luchar y abatir la ignorancia, para lograr tener una sociedad en donde se practique la libertad y la democracia, esto se logra sin el apoyo de los padres de familia y de la sociedad, que es donde el niño se desenvuelve y aprende todo lo que los adultos le enseñan, como nos dice Vigotsky “es imposible comprender el desarrollo de los niño sin cierto entendimiento de la cultura en la que es criado” (Meece, 1997).

Es cierto de que el niño requiere de un adulto que, utilizando su experiencia, se convierta

en su guía dirigiéndolos e indicándoles lo que está bien y lo que está mal, es decir favoreciendo reglas de disciplina como lo afirma Vigostsky

Por consiguiente, para poder tratar y de dar solución a este problema, decidí indagar sobre sus causas, sus posibles soluciones y la actitud que debe ejercer a fin de lograr un buen control del grupo, mejorar su conducta y obtener un aprendizaje eficiente.

Entre las distintas funciones del profesor está la de gestionar en el aula de tal manera que permita ofrecer oportunidades adecuadas de aprendizaje así como desarrollar aptitudes de convivencia favorables dentro del aula escolar y social.

El docente debe favorecer un clima apropiado dentro del aula que facilite el trabajo, la comunicación, que disminuyan los conflictos cotidianos y potencie interacciones cooperativas que ayuden a desarrollar responsabilidades autónomas, que requiere una actuación concreta destinadas a conseguir la disciplina en el aula para ayudar a tomar conciencia de la necesidad de normas y reglas para mantener la convivencia en el ámbito escolar y para dar oportunidad a los niños y niñas para comportarse en función de sus necesidades básicas y las del grupo.

1.3 objetivos

Diseñar un taller de estrategias para identificar las causas que provocan los problemas de conducta en el aula, escolar de los niños y niñas de 2º grado de primaria que se motiven a jugar y pensar como un recurso para el desarrollo de habilidades de pensamiento físico y psíquico, que impliquen las ganas de superación y la relación con los otros de manera armónica

A partir de la observación del comportamiento en mi aula identifiqué causas que provocan los problemas de conducta de acuerdo al objetivo principal de este trabajo:

Incorporar el juego como un recurso didáctico para que el niño desarrolle diferentes competencias que le permitan fortalecer en el aula los valores de convivencia, para lograr el conocimiento de forma más atractiva y clara en las diversas asignaturas transversalmente. Y como forma de resolver problemas.

Diseñar actividades lúdicas como una herramienta indispensable para el desarrollo del niño para trabajar las distintas capacidades o habilidades, que cada uno de los niños posee.

1.4 Preguntas problemas

La utilización del juego como una estrategia didáctica que permita alcanzar mejores niveles de convivencia y disciplina:

¿Facilitará el conocimiento de las normas y reglas básicas de convivencia interpersonales, de comunicación y participación en los alumnos de 2° grado de primaria?

¿Favorecerá las formas de relación interpersonales que contribuyan al respeto de los derechos de los demás y de una convivencia escolar democrática, entre los alumnos de 2° grado de primaria?

Al dar respuesta a estas interrogantes se pretende que el niño desarrolle a través de experiencias lúdicas, las competencias para el aprendizaje de poder asumir y dirigir el propio conocimiento, su pensamiento, su capacidad de análisis y reflexión, que le permitan aplicarlas en sus diversas materias escolares de su grado escolar, y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas del grupo.

Además le proporcionen oportunidades y experiencias, de integrarse a la cultura así como de movilizar los diversos saberes culturales, lingüísticos y sociales lo que se pretende en este trabajo es proporcionar una serie de estrategias con actividades lúdicas que sean favorecedoras tanto para los estudiantes como a los docentes, y que faciliten las

relaciones interpersonales entre padres, entre alumnos y maestros y que a su vez permitan un ambiente armónico para el proceso enseñanza aprendizaje. Para llevar a cabo dichas estrategias es necesario preguntarnos:

¿Cuáles son los indicadores de convivencia y disciplina de los alumnos?

¿Influirá la comunicación y disciplina escolar de los niños y niñas?

¿Qué se quiere fomentar en el niño, es decir, que competencia se pretende desarrollar?

¿Cómo se va a desarrollar la competencia?

¿Con que recursos se cuenta?

La finalidad de crear taller es el desarrollo de competencias que permitan fomentar en el grado de 2° "A" el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, expresar su pensamiento sin obstáculo y aprender en un ambiente armónico que facilite su aprendizaje.

Capítulo 2. La disciplina en el aula.

2.1 Las formas de trabajo en la práctica educativa del aula.

La reforma educativa tiene como objetivo prioritario alcanzar un nivel escolar de calidad, por otro lado, la práctica educativa tiene sus propios propósitos surgidos a partir de la necesidad de aprender y enseñar a la humanidad, lo cual es una necesidad que debe satisfacerse; además de que propicia el desarrollo de competencias fundamentales del conocimiento, así como las habilidades comunicativas básicas; leer, escribir, hablar y escuchar. De igual manera la práctica en el salón de clases se centra en el aprendizaje del alumno y va dirigida a respetar la dignidad de los niños, pues las formas de relación que se establecen, entre maestro-alumno y las que sostienen los educandos entre ellos

mismos, serán parte fundamental de la formación que recibirán, facultaran su autoestima y modelaran el comportamiento que habrá de seguir en su vida adulta (SEP, 2011).

De cualquier forma la escuela tiene como objetivo favorecer la comprensión de contenidos, fomentar hábitos y valores, tratando de fortalecer actitudes positivas en los niños que los ayuden a ser hombres de bien en su futuro.

Todo esto es tratar de lograr la meta educativa de la educación que es la de favorecer el pensamiento crítico del alumno, que brinde más que recibir, elegir, planear de manera constructiva con iniciativa para su adecuado desarrollo y social.

La práctica educativa se entiende como un proceso formativo que compete a cada maestro pero también a la escuela en su conjunto, ésta adquiere una dimensión significativa cuando se expresa en el colectivo docente, lo cual se ve reflejado en cambios importantes para la vida cotidiana de los mismos (SEP, 2011).

La función del profesor es el de mediador del proceso de enseñanza aprendizaje, su acción debe estar encaminada a enseñar en una forma en la que los alumnos se sientan motivados.

Para la escuela es el lugar donde se comparte la construcción del conocimiento sobre todo una situación de comunicación entre alumno-maestro han de compartir y construir conocimientos, mediante temas específicos establecidos en el plan y programas de estudio.

Dentro de la práctica educativa interactúan diversos elementos para que se dé cómo tal “un práctica educativa”. Estos elementos son la escuela, los maestros y los alumnos, los tres se correlacionan teniendo distintas funciones cada uno, pero sin perder de vista el aprendizaje esperado (SEP, 2011).

De esta forma, la meta es facilitar el adecuado desarrollo de las clases dentro del aula, mejorando el comportamiento dentro del salón de clases y de las relaciones interpersonales que contribuyan al aprendizaje.

Por tanto, la escuela nace por las exigencias sociales y se desarrolla de acuerdo a las necesidades educativas, en ella se rigen normas y reglas establecidas en un programa de carácter nacional, el cual propone que una verdadera escuela debe garantizar, en primer término, que los profesores cumplan con sus obligaciones laborales de manera constructiva.

Sin embargo, el problema que aún se tiene, es el que todas estas acciones sólo se cumplen parcialmente dentro y fuera de la escuela (SEP, 2011).

De esta manera se debe buscar la disciplina en las escuelas a través de un trabajo armónico, donde los integrantes están de acuerdo con los convenios que se establezcan, en cuanto a reglas y normas para el mejor trabajo del grupo.

El estar laborando en un centro de trabajo es de vital importancia promover ambientes favorables de comunicación flexible de Enseñanza–Aprendizaje, interviniendo actividades que se deben organizar día a día por el maestro en las cuales se conjuguen ideas de modo que sean funcionales para el logro de una asimilación de conocimientos para los alumnos (SEP, 2011).

El funcionamiento de la escuela es de manera organizada y colectiva. En la escuela labora la planta de docente y asiste el alumnado, todo su funcionamiento se sustenta con el apoyo de los padres de familia, ya que ellos son los principales impulsores de la educación escolar, con estas relación se visualizan las necesidades y capacidades de la comunidad escolar.

Los padres de familia forman parte de ese motor por lo que el docente no puede estar en desunión con ellos. Y tiene la obligación de involucrarse en cada una de las actividades como parte socializadora que favorezca el bien común (SEP, 2011).

Los docentes que laboran en la institución educativa, establecen una comunicación directa de apoyo mutuo, donde se transmiten hábitos y costumbres en la práctica educativa dentro del aula, es el recurso más indispensable porque dirige y orienta el aprendizaje del alumno.

Sin embargo, muchas veces es la iniciación de la práctica docente propia del maestro porque cuenta con conocimientos teóricos y prácticos, y en muchas ocasiones son limitados, por las conductas disruptivas que se generan impidiendo favorecerse en su desempeño.

Trabajar con alumnos no es una tarea fácil, por lo que el profesor tiene que mantener el orden de la clase, evitar los conflictos de disciplina en el grupo por medio de un trabajo armónico, donde los integrantes estén de acuerdo con los convenios que se establezcan, en cuanto a reglas y normas para el trabajo del grupo.

Pues es evidente que todos los contextos y todas las clases son diferentes, por lo que se puede decir que: con la disciplina se pretende lograr que el alumno llegue al dominio y guía de sí mismo, y lo que es útil en cierto contexto será forzosamente útil en los demás, pues cada uno tiene sus propias necesidades culturales y sociales.

A causa de esto aún existen maestros que inician su labor docente con deficiencias y a través de las experiencias van enriqueciendo sus prácticas para conjuntarlas y hacer más armonioso el trabajo con los niños, favoreciendo una mayor comprensión de la situación social del aula en que se encuentre y la reflexión de su propio desempeño ayudando a pulir y modelar su propio estilo con mayor madurez cultural, social, individual y pedagógica (SEP, 2011).

Es necesario hacer una pausa para referir que hablamos de educación institucional por los diversos problemas de disciplina que se presentan dentro del aula,

Por otro lado, la profesión docente ha adquirido una enorme relevancia, ya que la educación permite formar a los seres humanos y a la sociedad que aspiramos.

Los maestros, como profesionales de la educación fortalecen las capacidades intelectuales de los estudiantes, potencian aprendizajes significativos, favorecen el desarrollo del pensamiento crítico y científico e intervienen para adquirir nuevas multicultural y diversa, su finalidad es desarrollar en los estudiantes de educación primaria

básica, las competencias que son necesarias para continuar aprendiendo a lo largo de toda su vida, buscando así, oportunidades más integral con el mundo (SEP, 2011).

Es por ello que la docencia se ha convertido en una profesión compleja, hoy más que nunca la sociedad exige del docente conocimiento y competencias que van más allá de su formación inicial y de la propia experiencia. Requiere, entre otras cosas: de nuevas capacidades para el pensamiento complejo, así como un pensamiento más integral del mundo; conocer los contenidos curriculares, planificar, desarrollar y evaluar formativamente el proceso de enseñanza- aprendizaje potenciando procesos educativos que facilite la adquisición de los aprendizajes esperados, atendiendo al nivel y formación previa de los niños y niñas (SEP, 2011).

Un maestro comprometido con su trabajo sabe que su labor siempre está en construcción de su práctica por que busca actualizarse en las estrategias didácticas y teóricas que emplean en el aula, para tomar decisiones y responder a las exigencias de la sociedad actual, integrando, en cada una de las acciones que de manera cotidiana se desarrollan con la disciplina los contenidos.

Debe propiciar ambientes de aprendizajes con especial atención en la equidad, de derechos y oportunidades, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos; y debe diseñar estrategias de juegos para estimular el esfuerzo de los alumnos motivándolos en todo momento y promover su capacidad para aprender por sí mismos y con otros, así como desarrollar habilidades de pensamiento de decisión que facilite la autonomía, la confianza y la iniciativa personal (SEP, 2011).

Así, el profesor ante estos grandes retos tiene la oportunidad de valorar su profesión, como medio para lograr formar un ciudadano responsable social que responda a una educación dirigida al desarrollo humano integral. Con acciones afectivas y éticas.

Una reflexión necesaria es analizar cómo definir una propuesta que invite a la profesionalización continua de las y los docentes en servicio.

“Ya que brinda oportunidad de crecimiento personal, renovación de saberes, relevancia

de la profesión con base a la experiencia docente, evaluación de la intervención pedagógica en el aula, conocimiento e incorporación de nuevos materiales educativos y desarrollo de la gestión para brindar una educación de calidad que desarrolle en las niñas y niños competencias para la vida” (SEP, 2011).

La función del maestro en el ambiente educativo en donde se espera que los alumnos por sí solos manifiesten una actividad constructiva, es la de ser un organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento que se caracteriza, “el profesor es mediador entre el alumno y la cultura a través de su propio nivel cultural, que asigna un currículum general y al conocimiento que transmite en particular, y por las actitudes que tiene hacia el conocimiento especializado del mismo de acuerdo a (Sacristán, 1993).

Por lo que los docentes facilitan el conocimiento que los alumnos aprenden en las aulas escolares, y deben ubicar con claridad por qué los estudiantes difieren en lo que aprenden de acuerdo a sus diversos estilos.

En consecuencia, podemos decir que tanto los significados adquiridos explícitamente durante la formación profesional, como los usos prácticos que resultan de experiencias continuas en el aula tales como; los rasgos de los alumnos, orientaciones metodológicas, que van de la mano con los planes y programas y pautas de evaluación, forman parte de la práctica pedagógica del profesor (Díaz, Hernández, 1993).

Y que en opinión de Maruny (citado en Díaz, Hernández, 1993), enseñar no es solo proporcionar información, sino ayudar a aprender, y para ello el docente debe tener un buen conocimiento de sus alumnos: cuáles son sus ideas previas, qué son capaces de aprender en un momento determinado, su estilo de aprendizaje, los motivos intrínsecos y extrínsecos que los anima o desalienta, sus hábitos de trabajo, las actitudes y valores que manifiestan frente al estudio concreto de cada tema.

Por ello es necesario que la clase sea dinámica, en la que el manejo de la relación con el niño y de los niños entre sí forme parte de la calidad de la docencia misma (Barrios, citado en Díaz, Hernández, 1993).

La metáfora del andamiaje propuesta por Bruner (citado en Díaz, Hernández, 1993), en los setenta nos permite explicar la función de facilitador que debe cubrir el profesor.

El andamiaje supone que las intervenciones tutoriales de enseñar deben mantener una relación inversa con el nivel de competencia en la tarea de aprendizaje manifestado por el niño, en lograr el objetivo educativo planteado, de manera tal que se debe de inducir en el alumno estrategias para un manejo eficiente de la información.

La función central del docente consiste en orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus alumnos, a quienes proporcionará una ayuda pedagógica ajustada a su competencia. Para Martínez y Torregrosa (citado en Díaz, Hernández, 1993), la actividad docente y los procesos mismos de formación del maestro, debe plantearse con la intención de generar un conocimiento didáctico, que trascienda el análisis crítico y teóricos para llegar a propuestas concretas que permitan una transformación positiva de la misma practica en el aula.

De esta manera en la formación del docente es necesario incorporar estrategias de aprendizaje, de manejo y control de grupo, en torno a la disciplina flexible y adaptable a las diferencias de los alumnos y al contexto de la clase, de tal forma que pueda crearse responsabilidades en el alumno y en el trabajo.

De acuerdo con Coll (1990), “el profesor gradúa la dificultad de las tareas y proporciona al alumno los apoyos necesarios para afrontarlas, esto es posible porque el alumno indica constantemente al profesor sus necesidades y su comprensión de la situación”. Esto significa que la interacción educativa entre docente y alumno gestionan de manera conjunta la enseñanza y el aprendizaje en un proceso de participación guiada.

2.2 Proceso de enseñanza – aprendizaje

“La enseñanza es la facilitación de conocimientos por parte del maestro para que todos los alumnos logren el aprendizaje”. Desde aquí se visualiza la enseñanza como función del maestro. Aprender será la tarea del alumno. Ambos procesos se vinculan, ya sea de manera causal” aprender será la tarea del alumno (Sciolo, 2008).

El aprendizaje es visto como el elemento natural que se desprende del quehacer, de la enseñanza y a la vez el parámetro para medir su eficacia. Lograr el aprendizaje de los conocimientos es signo de una buena enseñanza.

Se puede definir el aprendizaje como el proceso mediante el cual una persona adquiere destrezas o habilidades prácticas (motoras e intelectuales), se incorpora contenidos informativos o adopta nuevas estrategias de conocimientos (Garza y Levanthal, 1998).

Todo ser humano, desde que nace hasta que muere, utiliza algún tipo de aprendizaje. Se nace sin saber cómo valerse por sí mismo, y el devenir por el mundo está lleno de experiencias que a la larga puede convertirse en aprendizajes utilizables durante diferentes circunstancias. Así, el niño pequeño que se quema la mano al acercarla al fuego la primera vez, sabrá que es presencia de algo caliente podría volverse a quemar, esto impide que el sujeto vuelva a cometer los mismos errores una y otra vez y ayuda a aprender (Garza y Levanthal, 1998).

Vale la pena decir que el proceso de aprendizaje es interminable, por ello es que muchos opinan que cuanto más se aprende, mas falta por aprender.

Para que se pueda lograr esto es necesario que cada persona se construya un ambiente educativo personal en el cual se motiven y se comprometa con su propio proceso de aprendizaje y modifique su conducta.

Así como implementar tareas de aprendizaje que involucren dilemas y conflictos cognitivos, éticos y afectivos. En opinión de Waldorf, la construcción de estos aprendizajes, es necesario que se involucre toda la comunidad educativa en actividades que permitan la integración de cuerpo, mente y corazón (Guía para el maestro, 2011)

Basada en la practicas significativas, que permitan a cada uno de los agentes desenvolverse en espacios de creación y recreación de, manera sensibles con base en principios éticos y morales y reflexionar en torno a los contenidos de la enseñanza.

Es muy importante que la comunidad educativa proporcione insumos para el desarrollo de actividades lúdicas, artísticas y deportivas para constatar el compromiso de la escuela y la comunidad con una educación integral en la que se espera que todos puedan expresar sus valores, pensamientos e inquietudes, asuman un compromiso por la resolución de problemas comunes de protección, y participen de manera democrática en el mejoramiento del entorno (SEP, 2011).

En consecuencia, es necesario formar alumnos activos, que aprendan a investigar por sus propios medios teniendo siempre presente que las adquisiciones y descubrimientos realizadas por sí mismos son muchos más enriquecedoras y productivas.

Es por esto que el proceso de Enseñanza-Aprendizaje es un proceso donde el niño aprende conocimientos y desarrolla sus habilidades y capacidades a través de una enseñanza organizada y guiada por el maestro.

Por ello, el maestro es el elemento esencial en el quehacer educativo para facilitar la formación de aprendizajes significativos, constructivos.

Para tal efecto, el maestro debe guiarse en la planeación didáctica adecuando las necesidades del grupo en la organización de las actividades y el seguimiento de métodos y estrategias de enseñanza, al igual que apoyándose de diversos materiales educativos.

Al mismo tiempo el maestro debe también debe poseer buen dominio de los contenidos, así como de poseer habilidad analítica, crítica y reflexiva, transmitiendo estas a los niños por la motivación, creatividad, estimulación, comunicación y participación colaborativo en todo momento en cada actividad a realizar en el proceso (SEP, 2011).

En este marco resulta importante señalar la buena disposición, la intervención directa y el pensamiento activo por parte de los niños y niñas en el aula. El profesor, debe propiciar una actividad constante, iniciando con la planeación conjunta del trabajo escolar, pasando a una confrontación de nuevos saberes, la ejercitación y aplicación de los nuevos saberes.

“Dar seguimiento al progreso de cada alumno, ofrecer oportunidades de aprendizaje, proporcionar una evaluación permanente en todo momento para favorecer las fortalezas, los talentos, las cualidades, los obstáculos, los problemas o las debilidades que de manera individual y grupal se van dando para dar poder intervenir y decidir el tipo de ayuda pedagógica que se ofrecerá a los alumnos” (Coll, 2004).

Por lo que se debe de dar información útil y necesaria para asegurar el conocimiento de lo que se aprende. Ya que la reflexión por las prácticas pedagógicas y la función del papel de los agentes de socializadores en el aprendizaje del alumno(a), padres de familia, y el grupo en general o los medios masivos de comunicación por decir algunos debe apoyar en el quehacer educativo (Coll, 2004).

Considerando el rol de los medios en el fomento de la disciplina, los niños reciben diariamente a través de la pantalla de la televisión, las series infantiles, del cine, internet, revistas, etcétera, una tremenda influencia de violencia y falta de límites. La mente de los niños está siendo seducida por estos medios.

Algunos docentes padres de familia y autoridades preocupados por esta situación procuran modificar el problema prohibiendo ciertos programas y revistas que dañan la formación que debe tener el niño, pues la radio, el cine, la televisión, las revistas periódicos, han dado difusión al delito, lo han hecho a la mente de los niños ocasionando

diferentes problemas de disciplina que entorpece seriamente a la práctica docente, los niños tienden a imitar lo que vieron en dichos medios de comunicación, generando la desviación de su conducta.

Desafortunadamente la televisión ha ido desvalorizando elementos del pensamiento crítico supliéndolo por series banales y sin sentido.

El docente debe planear sus actividades corregir, reeducar conociendo las características de los niños y niñas, y facilitar la formación de aprendizajes significativos, constructivos, hábitos de conducta y la integración en una formación armónica en el medio en el que viven. Ubicando a los niños en analizar qué es lo que nos proporcionan estos medios, evaluar la información que recibimos de ellos.

Es importante que para normar las conductas de la escuela y del aula, la base docente es la planeación, identificando claramente el rol maestro-alumno, las actitudes afectivas reciprocas, responsabilidades del docente, alumno y padres de familia, en la igualdad entre todos los integrantes del grupo, en la veracidad y cumplimiento de todas las actividades tomando en cuenta las características, los intereses y necesidades de los alumnos.

La concepción constructivista del aprendizaje escolar y la intervención educativa del aprendizaje, constituye diversas formas de problemas tales como:

El desarrollo del niño, en particular en el plano intelectual de su aprendizaje. Y en la identificación y atención a la diversidad de intereses, necesidades y motivaciones propias en relación al proceso de enseñanza-aprendizaje (Coll, 2011).

En plantear los contenidos curriculares, orientados a que los alumnos aprendan contenidos significativos para atender diversos tipos de aprendizaje, dando una atención más integrada de forma afectiva y social. Para buscar alternativas novedosas para el conocimiento escolar en promover una interacción entre el docente y los niños, así como entre los alumnos mismos, a través de la participación cooperativa (SEP, 2011).

La revalorización del papel del docente, en el aula, permite la autocrítica y la mejora permanente de transmisor de conducta, guía o facilitador del aprendizaje, sino como mediador del mismo, enfatizando el papel de la ayuda pedagógica que presenta regularmente el alumno (SEP, 2011).

El aprendizaje se da por reestructuración: el sujeto que aprende no solo recibe información la organiza, dándole un significado y una interpretación que genera cambios en la realidad.

Bajo este principio se explica la transformación cultural que se va dando a través del tiempo. En esta concepción del aprendizaje, se favorece la adquisición de conocimientos de los alumnos y de las tendencias a utilizar que determinan las diversas maneras de aprender de, las cuales reflejan nuestro estilo de aprendizaje. Por ello la palabra “aprendizaje” es un término muy amplio que abarca fases distintas del conocimiento y del complejo proceso (Garza y Leventhal, 1998).

Sin embargo, cada modelo y teoría existente enfoca el aprendizaje desde un ángulo distinto, que contempla la totalidad del proceso de aprendizaje que se percibe de dichas teorías antes mencionadas y modelos entre sí, incluso se complementa con las opiniones de los maestros cuando se dice que tan necesario es utilizar un modelo, que permita entender los comportamientos diarios de nuestros alumnos dentro del aula, como se relaciona con la forma en que están aprendiendo nuestros alumnos y el tipo de acción que puede resultar más eficaz en un momento dado (Garza y Leventhal, 1998).

Se sustenta en los puntos de vista que mencionan Fontana, Socolinsky, Plaza, García, Gozens, puntos de vistas de los autores que son muy similares dado que clasifican las conductas disruptivas tales como: “hablan mucho”, “no ponen atención”, por citar algunas, porque son conductas que efectivamente se presentan en los salones de clases.

Además mencionan estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento de los alumnos significativamente, para que el alumno pueda socializarse a través del juego, construir

aprendizaje su propio conocimiento y fortalecer sus valores, para mantener el orden en las actividades de trabajo respetuoso.

Por lo tanto, es necesario valorar la utilidad de los estilos de aprendizaje en la selección de estrategias de enseñanza. Porque un estilo de aprender está relacionado con las conductas que sirven como indicadores de la manera en que aprendemos y nos adaptamos al medio ambiente. Los estilos suelen ser predecibles, definen la forma de adquirir conocimientos, la estabilidad y la madurez de una persona. Por consiguiente, los expertos dicen que la personalidad constituye un fenómeno que implica lo cognoscitivo y la personalidad. Cada niño, al ser diferente, tiene diversos estilos para aprender, enseñar y dirigir (Garza y Leventhal, 1998).

Los patrones de comportamiento diario pueden ser un reflejo de los procesos de pensamiento y están influidos por los estilos de personalidad. Cuando los patrones afectan el aprendizaje, se denomina estilos de aprendizaje, y cuando afectan la enseñanza se llaman estilos de enseñanza. Existen dos factores que se deben considerar cuando hablamos de la manera de aprender; la percepción y el procesamiento de la información (Garza y Leventhal, 1998).

Los niños perciben la realidad de manera distinta; la experiencia y los conocimientos previos de cómo concibe al mundo, y cuando se enfrenta a diversas situaciones, mientras que otros reflexionan acerca de ellos, es decir, se enfrentan a ella de un modo más racional (Garza y Leventhal, 1998).

Por ejemplo, aprender de forma kinestésica es una orientación particular que tenemos de percibir: el sentir o el pensar, que determinan nuestro estilo de aprendizaje. Si tendemos más hacia las sensaciones, tendemos hacia el conocimiento concreto, mientras que si somos más racionales, tendemos más hacia lo abstracto. Ambas percepciones son valiosas y tienen tanto fortalezas como debilidades (Garza y Leventhal, 1998).

Generalmente en las escuelas los alumnos aprenden de forma auditiva y visual, pero es importante motivar a los alumnos a moverse por medio de actividades lúdicas.

Esto es ideal para aquellos que aprenden acerca de situaciones novedosas de forma distinta. El reto de cada maestro es adoptar su enseñanza para satisfacer las necesidades de ambos tipos de aprendices sin dejar, por un lado, de orientar hacia el uso adecuado del nivel de sus estructuras mentales factibles de acuerdo con su edad, y su forma de aprender.

Al final de cada conducta observada permite orientar el desempeño de cada alumno, para que de esta forma se pueda aplicar una estrategia didáctica de trabajo y una metodología adecuada.

2.3 Concepto de disciplina escolar

Durante varios años se ha realizado estudios sobre la disciplina, que es una palabra con una infinidad de significado, pues depende del área a la que se refiera. En el ámbito pedagógico el término causa gran controversia no solo por su significado, sino por lo que representa (El tesoro del maestro, 2006).

Las primeras reglas de disciplina se llevan a cabo en el hogar, si estas se aplican de manera consistente se convierten en un hábito para sus hijos y será un buen comienzo. El problema que afrontan los padres de familia es cuando observan el desinterés por sus hijos y la falta de capacidad para controlarlos, en la carencia de tiempo para estar con ellos y es cuando no se encuentra la manera de inculcar y afianzar las reglas disciplinarias en los niños dentro del salón de clase y fuera de ella hasta que estas se transformen en hábitos y luego en disciplina porque de lo contrario ellos enfrentarán problemas más graves en un futuro (El tesoro del maestro, 2006).

La disciplina es un término polémico por las distintas interpretaciones que posee. Se le define como un conjunto de reglas que se utilizan para mantener el orden y la subordinación entre los miembros del grupo bajo las mismas reglas.

Donde la disciplina busca el ajuste de la conducta del hombre, en la escuela dentro y fuera, con espacios de interacción entre alumno-alumno y maestro. Modificando así la conducta arraiga del alumno y que constituye el factor más importante del grupo escolar, la disciplina escolar que se tiene implica todo lo que se relaciona con la ética y el orden y la convivencia social armónica dentro del plantel escolar (Larousse, 2006).

Se creía que para controlar el comportamiento conductual de los alumnos era importante que se le educara al niño por medio de golpes, cosa que con el paso del tiempo se ha ido eliminando y debido a los valores de la psicología infantil han intervenido los derechos humanos.

“La disciplina es necesaria desde el punto de vista de la seguridad emocional del niño. Si no se cuenta con normas sociales claras para orientar su conducta y controlar sus impulsos, el niño se siente confuso inseguro” Ausubel (en Plaza, 1996).

La disciplina constituye uno de los principales elementos del proceso de enseñanza aprendizaje a través del cual los alumnos aprenden a vivir como miembros de una sociedad con valores morales, educativos y sociales. Considerando que es necesario un orden en las clases con los alumnos, por que en muchas veces cuando se llevan a cabo estrategias lúdicas se notan actitudes negativas de trabajo, por lo que es pertinente cultivar en un clima de trabajo respetuoso necesario para que la enseñanza desarrolle estrategias, que permitan el intercambio de ideas otorgando la confianza de libertad y autonomía para asumir diversos roles de juegos.

La disciplina en el ámbito escolar se define como: “como el conjunto de normas que regulan la convivencia en la escuela, referidas al mantenimiento y el orden en colectivo dentro del recinto escolar como a la creación de hábitos de perfecta organización y del respeto a cada uno de los niños que conviven a diario y que de forma tal constituyen la comunidad educativa” (Plaza, 1996)

Fontana (1986) define la disciplina como gestión y control, esto quiere decir que el profesor para ser un gestor del clima del aula y un orientador de trabajo de su función se

hace más complejo al tener que integrar las conductas con las tareas realizadas bajo ciertas condiciones metodológicas, tales como son: el facilitar la comunicación, la interacción, el promover la autoridad, y el crear un clima favorable para el trabajo, entre otras.

La disciplina escolar tiene su propósito es ético y está concebida como un factor que deberá ser parte del desarrollo de la personalidad del niño.

Es por ello que está integrada por toda una serie de acciones educativas orientadas hacia la formación de la voluntad, y además tiene como objetivo establecer el orden y la regularidad tanto de la conducta como la de todo el grupo escolar.

Puesto que la educación que se imparte no solo debe ser informativa sino también formativa, a la disciplina se le ha asignado la misión de construir una conciencia individual y colectiva como uno de los elementos de la formación ética, por medio de la subordinación del alumno a normas y acciones cuyo cumplimiento tiene que ser contemplado por este como absolutamente necesario (Socolinsky, 1998).

Por eso reconsidera la disciplina como el medio esencial para que una comunidad educativa oriente su conducta y la interacción sea armoniosa, tanto entre sus actores como entre los factores que siempre estarán presentes, tales como los maestros, y los alumnos, las reglas, las iniciativas, la autoridad, la libertad, etcétera, que conduzca a la formación de los buenos hábitos de asistencia, puntualidad, estudio, trabajo, aseo respeto, tolerancia, independencia y la colaboración.

Con todo esto, toda obra escolar se convierte en disciplina mental y ética, la primera dirigida a la formación intelectual, para poner al niño en contacto con el conocimiento de todo lo que le rodea, despertando en la conciencia del propio pensar; y la segunda, el interior, que se dirige al plano de sus responsabilidades y sus decisiones, para hacerlo capaz de reflexionar en lo que debe ser, sometiendo cada una de sus acciones al razonamiento para evitar que sean el resultado de su inadecuado comportamiento (Fontana, 1986).

La disciplina escolar está integrada por reglas que se aplican en forma dosificada y que se incrementan poco a poco. Al principio, el niño obedece las reglas por mandato directo y sin comprender plenamente su razón de ser.

Se creía que la disciplina se podía controlar con algunas sanciones como: no dejar salir a los niños al recreo, ponerlos de pie, pero al irlos conociendo es posible entender que su comportamiento tenía algún motivo, al acercarse a ellos se pueden conocer la gran variedad de problemática a las que se enfrentan por diversas razones y no reciben la atención necesaria.

Por lo cual buscan llamar la atención no trabajando molestando a sus compañeros, saliéndose del salón o sin avisar etc, (Fontana, 1992).

“La disciplina es necesario desde el punto de vista de la seguridad emocional del niño. Si no se cuenta con normas sociales claras para orientar su conducta y controlar sus impulsos, el niño siente confuso e inseguro” Ausubel (en Plaza, 1996).

“La disciplina consiste en el conjunto de estrategias educativas diseñadas para integrar en un modelo de comportamiento que tiene en sus líneas generales a la socialización y lo emergente del proceso de enseñanza-aprendizaje” Plaza (1996).

Por lo tanto se puede concluir que la disciplina es parte de la estrategias utilizadas en la escuela para formar el tipo de personas que la sociedad demanda, elegir el al juego como una estrategia para mejorar el comportamiento de los alumnos no solo dentro del aula resulta significativo ya que por medio de este se puede llegar a la socialización de una convivencia sana y de respeto favoreciendo el aprendizaje de conocimientos, habilidades y valores que se pretenden adquirir los niños (Fontana, 1992).

“La disciplina o conjunto de normas para la convivencia, es una construcción y no un saber innato: El niño no nace sabiendo manejarse en familia ni ingresa a la escuela conociendo las normas básicas que rigen en su organización” (Socolinsky, 1998).
“Cualquier conducta, por presencia u omisión, tiene valor de mensaje. Una problemática

en un área de disciplina no escapa a esta regla y es punto de partida para resolverla” Socolinsky, (1998).

En el grupo existe una gran diversidad latente en la forma de pensar como en la de actuar, en ocasiones fue difícil poder dar atención individualizada ya que era un grupo muy numerosos, se tenía una gran ventaja en aquellos niños que realizaban el trabajo de manera autónoma, a los que presentaban alguna dificultad y en la resolución de ejercicios.

Dentro de las aulas hay niños con baja autoestima y en ocasiones se comete el error de minimizar no dando oportunidad a que participen ignorándolos, no desarrollamos en ellos habilidades, ni las hacemos notar haciéndolos sentir que son personas únicas, valiosas con muchas habilidades y capacidades con las cuales pueden hacer las cosas que deseen, es decir, atender su autoestima, pero para lograrlo esto es importante que el docente cuente con una autoestima adecuada, para poder transmitir a sus alumnos (Socolonsky, 1998).

La palabra disciplina, gestión y control, se refiere al proceso de cómo organizar una clase de forma armónica y eficaz, y de ofrecer oportunidades adecuadas de trabajo para el desarrollo de las aptitudes de cada alumno, deben ser conscientes de la convivencia de regirse por ciertos patrones de conducta y ser capaces de cooperar en los trabajos. Así el aula se convierte en un lugar favorable para el trabajo, no solo para el profesor sino también para los alumnos que facilite el logro de sus tareas (Fontana, 1998).

Una clase así concebida es un lugar de iniciación de los niños en el proceso de las responsabilidades derivadas de su conducta así como de la participación.

Se puede definir la disciplina como un conjunto de actitudes desarrolladas por el profesor, dirigidas a conseguir que el niño este ocupado y trabajando en las actividades y a minimizar los comportamientos disruptivos en el grupo (Fontana, 1998).

Esto quiere decir que el profesor pasa a ser un gestor del clima del aula y un orientador

de trabajo y su función se hace más compleja al tener que integrar las conductas con las tareas realizadas con ciertas condiciones.

En fin, es el conjunto de actividades planificadas y destinadas a conseguir la disciplina en el aula. La disciplina en el aula ha sido una de principales funciones del profesor, basado en el clima social y orientador del trabajo de los alumnos.

Para el trabajo y facilitar la comunicación e interacción, potenciar el aprendizaje del niño(a) (Fontana, 1989).

El profesor tienen que mantener el orden de la clase y con cualquier tipo de distracción se interrumpe la dinámica de la clase, lo cual genera pérdida de tiempo y oportunidad para la ruptura de dicho orden, por ello es necesario implementar una convivencia, con valores que evite conflictos entre los alumnos del grupo y de determinada edad mediante un tipo de disciplina preventiva en la que sea el grupo el que elabore y conserve la normatividad.

Gómez (1990), menciona que la disciplina es un factor de seguridad: la disciplina es necesaria para ejercitar al niño en la represión de sus demandas excesivas, para ayudarles a dejar atrás otros sistemas de comportamientos inmaduros y para y para canalizar sus energías y vía positiva.

Toda disciplina implica restricción y es necesario en cuanto la enseña no resulta por si misma suficiente.

Otros autores que hablan de la disciplina son Bandura y Walters (1963) quienes sostienen que “la sumisión de normas de regularización de la sociedad implica un alto grado de aprendizaje, mediante la discriminación en el ejercicio del autocontrol: los niños tienen que aprender a discriminarse entre las circunstancias que puede generar determinado y el tipo de conducta y aquellas en que esa conducta es socialmente aceptable y utiliza solo las respuestas oportunas para la ocasión”.

De acuerdo a las definiciones antes mencionadas, y considerando la referida para los

finde de esta investigación que es la de Bandura y Walters (1963), se puede decir que, con la disciplina se pretende lograr que el alumno pueda llegar a reflexionar de su propio conocimiento, con base a los valores y normas aceptadas mediante un conocimiento de interés.

Ya que la disciplina sirve para desarrollar el “autocontrol”, el cual ayuda a los alumnos a tener responsabilidad en la libertad de sus actos para ejercer sus propias acciones.

La teoría social dice que para maximizar la libertad la sociedad tiene que establecer algunos límites a la conducta, por lo que si un niño se le da libertad se verá envuelta en problemas con la libertad de los demás ya que las prohibiciones sociales representan un peligro para la conducta, crean barreras en contra de la misma. Y así toda sociedad asume una actitud de cambio hacia su conducta en caso que perjudique los derechos de los demás.

En muchos casos se observa que las personas pueden considerarse muy volubles, libres, siempre y cuando se de las condiciones de cómo se quiera mejorar su propia conducta, por lo que se concibe que la disciplina escolar es un proceso de transformación gradual y permanente que permite controlar la disciplina y aprovechar mejor el tiempo y generar una relación cordial entre alumno-maestro (Trejo, 2005).

Esto permite facilitar un trabajo menos tedioso y cansado, sobre todo es necesario que el maestro y el alumno cumpla con sus obligaciones y tareas diarias permitiendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo y se logre el objetivo. La disciplina cognitiva es un proceso de creación de oportunidades, para que los alumnos vayan alcanzando progresivamente las metas de conducta a su edad, que implica un conjunto de tareas cognitivas. Surge del modo de actuar cuya finalidad amolda el comportamiento. Que es un proceso constructivista que promueve el cambio de actitudes y de pensamiento, emocional, que trata de enseñar la conducta adecuada basada en la confianza mutua.

Y por lo tanto, es un proceso constructivista. Esta razón es entendida como guía ligada al

conocimiento y a la emoción basada en la confianza mutua (Fontana, 1992). La disciplina cognitiva es la base de desarrollo para la persona en convivencia y libertad, que afirma que la práctica de valores de la disciplina cognitiva es la libertad de expresión de lucha contra las conductas a desarrollar, el control de supervivencia y autoestima personal (Fontana, 1992).

2.4 Causas que alteran la disciplina escolar

“La educación puede eliminar conflictos sociales manifiestos, induciendo a los jóvenes a seguir caminos que evitarlos” Kaperluz (1974). Esta frase es muy cierta, el programa educativo actual tiene este mismo propósito, la sociedad misma es lo que persigue, pero estamos distantes de sentir la eficiencia social de la educación como factor predominante de la mejora, no únicamente personal o de la población escolar, sino de toda una participación de la sociedad actual y futura que favorezca a nuestras propias necesidades.

Sin embargo, para que este objetivo se cumpla, es necesario hacer que la sociedad y la escuela lleven las normas tal y como lo establecen, de no ser así ocasionamos aquellos males sociales que están destruyendo nuestros valores como sociedad.

Para entender y tratar de mejorar estos problemas, lo ideal sería primeramente, analizar las causas que los originan, puesto que la disciplina es el producto de una interacción alterada entre alumno y su entorno de donde se desenvuelve, por eso es necesario examinar detenidamente el contexto y las circunstancias en que se producen los comportamientos disruptivos antes de tomar dediciones sobre su tratamiento y detener el avance de este mal, ya que en nuestros días ha atrapado inquietud como docente, ha originado fracasos escolares que desfavorecen no solo en el aprendizaje del niño y de lo que acontecen su contexto (Trejo, 2005).

Las conductas antisociales son aprendidas, no innatas, por lo tanto, el joven indisciplinado

ha ido aprendiendo y renovando sus conductas antisociales influenciadas por los entornos donde vive o ha vivido.

Fontana (1986), dice que “la edad es un indicador que ayuda a poder determinar las causas particulares y si ésta llega a formar parte de un problema de conducta dentro de la clase.”

Los niños, actúan según su manera de pensar y razonar y esto varía de acuerdo a la edad, por eso se puede decir que la edad es un determinante de las conductas que se presentan los alumnos, en determinados grados escolares.

Las conductas disruptivas son aquellas que influyen negativamente en el proceso y afectan gravemente el desarrollo del niño en el desarrollo escolar. Por tanto es aquella conducta que genera conflictos en el aula. Dichos comportamientos son considerados problemáticos.

De acuerdo a las investigaciones de García Correa, A. y otros, se define que los alumnos problemáticos presentan más de una conducta inadecuada en el aula, que el promedio de alumnos disruptivos por clase es de 3 a 4 teniendo 30 alumnos, presentándose desproporción en las aulas respecto a la hora de producirse las conductas disruptivas pues son inesperados y las conductas más frecuentes son: distraídos, inquietos, agresivos, ruidosos, rebelde, no trabaja, no participa (García, 2008).

Gotzens (1986), señala que las conductas inadecuadas se encuentran aquellos alumnos que nunca están quietos en sus lugares con conductas inadecuadas motrices, están dan vueltas por el salón, saltan, golpean el piso y con las manos las bancas, empujan al compañero de enfrente, dan palmadas, provocan ruido con el papel, rasgan el papel, tiran libros u objetos, derriban las sillas o mesas. Y las verbales: conversan con otros, llaman al profesor para conseguir la atención, gritan, cantan, silban, ríen, arrebatan objetos o trabajos a los otros, lanzan objetos.

Las conductas disruptivas y los trabajos realizados al respecto manifiestan que los niños poseen conductas de violencia física más que las niñas que les muestran miedo, por lo

que se les llama la atención, el orden y se ejerce un mayor control sobre ellos porque son más difíciles de controlar.

2.5 El comportamiento de los niños de 2° de primaria dentro del aula.

De acuerdo a diversas situaciones de trabajo en el aula: ¿cuáles conductas se consideran indisciplina en un salón de clases? y ¿por qué son un problema?, la lista sería interminable.

Fontana (1986), describe los problemas de disciplina, como conductas disruptivas, que son aquellas conductas enojosas de los alumnos que utilizan para llamar la atención de sus demás compañeros y que pueden ser de alumnos que necesitan de afecto, y que carezcan de buenos hábitos.

Tales conductas pueden ser disruptivas o antisociales son:

*Plática inoportuna del alumno: se comenta como un problema ya que cuando hablan en clase se distraen y distraen a los demás.

*Falta de atención: porque si el niño no pone atención, el aprendizaje no puede lograrse por que este depende de la actitud e iteres del niño(a).

*Inquietud y nerviosismo: estas conductas impiden que el niño se centre en lo que el maestro indica, se puede observar cuando un alumno raya las bancas y libretas, arrebatata las cosas de sus compañeros, realiza dibujos en sus libreta o escribe otras cosas sin hacer caso de lo que su maestro dice, escribir recaditos, construir aviones con hojas de papel, o simplemente caminar y correr por el salón.

*Discusiones de los compañeros: se manifiesta cuando se inciden en discusiones por el maestro motivo, motivo que genera hostilidad entre ellos.

*Agresión física: no controlan sus impulsos y agreden físicamente a los demás, empujando, pellizcando, jalando las ropas o el cabello el arrebató de mochilas.

*Robar lo ajeno: cuando se pierden pequeños objetos en el salón, estos provoca el enojo en los afectados.

*Ser rebelde: falta de respeto a la autoridad, lanzándole desafíos constantes.

*Pararse de su lugar: se para sin motivo, lo cual hace que se retrase en su trabajo y distraiga a los demás.

*Ser grosero: cuando se dicen palabras altisonantes que molesta e irrita quien lo escucha.

*Hacer trampas: cuando se copia las tareas, exámenes, presentar trabajos incompletos, y hacer creer que están terminados y esto como consecuencia es un tipo de rebeldía expresada por la conducta negativa del alumno.

Este proceso de formación de disciplina mediante la observación minuciosa de cómo se desenvuelve el niño dentro del salón de clases, permite clasificar estas conductas en 6 categorías: hablan mucho en clases, no ponen atención, falta al respeto a los demás, juegan en clase no trabaja y se paran constantemente de su lugar, mostrando problemas de disciplina en clase.

Aquí lo más importante en la clase es saber reconocer y resolverlos para manejar cada situación del alumno como es: la edad, de los niños, el número de alumnos, el horario, el contenido de la clase, los recursos utilizados, los métodos, las estrategias de apoyo el objetivo y los propósitos ya que estos influyen directamente en el comportamiento de los niños dentro y fuera del aula. Ya que el compromiso como docente es regular el ambiente comunicativo de los niños y niñas sin perder de vista el proceso de cómo resolver en cada caso que se presenta en clase (Fontana, 1992).

Ur (1996 en Muños) declara que “la disciplina escolar es un estado donde los profesores y alumnos aceptan conscientemente una serie de reglas sobre el comportamiento en clase cuya función es facilitar un proceso de enseñanza-aprendizaje eficiente temas de interés

determinado” a esto el autor relaciona la disciplina directamente con los siguientes conceptos:

De acuerdo con Ur (1996 en Muños), define los siguientes conceptos los cuales están incluidos y relacionados con la disciplina educativa en las aulas (Fontana, 1992).

Control: refleja influencia superior, sino como control que es aceptado por los niños en las diversas actividades de estudio como una parte integral y esencial.

Autoridad: el maestro cree saberlo todo, el aprendizaje y sobre el alumno, si no donde su autoridad refleja en el interés que muestra por sus alumnos, por su aprendizaje, por el desarrollo de sus habilidades y sentimientos (Fontana, 1992).

Poder: es entendido como la habilidad de manejar al grupo de la mejor manera, para controlar las diferentes situaciones que se presentan en el aula.

La Habilidad de ser un líder en el grupo en el cual se persigue un objetivo y el éxito del aprendizaje a lograr con el trabajo en colegiado entre maestro alumno (Ur, 1992 en Muños).

Otra definición es planteada por Tanner (1980 en Muños), quien dice que “el profesor que ignora la importancia de la disciplina en grupo está en problemas”.

En consecuencia, sin disciplina la enseñanza cansa, frustra, desmoraliza, e influye de forma negativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, es importante recordar que los maestros y padres de familia son los modelos que el niño sigue e imita y de los cuales aprende, además los profesores deben tener en mente que la existencia de alguna forma de organización o disciplina es un elemento esencial que permite al niño una seguridad y confianza para la toma de decisión, porque le muestra un visión de lo que bien y lo malo para él (María, 1878).

La disciplina permite al alumno, vivir de acuerdo con las reglas de la sociedad así también él puede obtener la aprobación y armonía con los miembros, es una motivación para los alumnos porque les ayuda a desarrollar su personalidad.

Por lo que el maestro controla la conducta de los alumnos mediante estrategias tales como el establecimiento de reglas desde el primer día de clases, las cuales especifican lo que se debe y lo que no se puede hacer.

Estas reglas son necesarias para que los alumnos conozcan cuáles son sus límites y sepan a qué atenerse, es decir, las consecuencias de romper esas normas. Aquí lo que interesa es que se trate de reglas realistas, razonables y bien definidas para asegurar su absoluta comprensión (María, 1878).

Ya que una disciplina adecuada es sinónima de educar y orientar, guiar con disciplina para crear su felicidad y buena adaptación personal y social ante la sociedad.

Los padres, al disciplinar, enseñan a los hijos a comportarse de una manera constructiva y positiva por ello es importante inculcarles el respeto por los sentimientos de los demás, la responsabilidad y la adecuada expresión de sus propios sentimientos, la forma de enseñar y reforzar en buen comportamiento es el empleo de las recompensas.

Los padres son los mejores jueces de alabar las acciones de sus hijos así sonreírles, abrazarles y, sentirse orgullosos de su conducta, pero jamás se debe ignorarlos. Cualquier niño busca ese tipo de respuesta desde luego que si no se logra, será necesario prestar atención de cuando se portan bien y cuando no obedecen para que de esta forma se corrija (María, 1878).

Actualmente estos cambios se reflejan en la práctica de algunas acciones que los niños llevan a cabo en las escuelas. Tales como la presión absoluta que consiste en que los niños insisten la mayor de las veces sea necesaria en solicitar permiso anteponiendo pretextos hasta obtener lo que desean.

Dicha presión la aplican en la casa porque les ha dado muy buenos resultados los padres, con tal de librarse de la presión que ejercen sus hijos sobre ellos, los consiente que en cierta forma se da una respuesta de “no” a toda las peticiones que consienten demasiado y esto es un obstáculo para el maestro y para el reglamento del aula (María, 1878).

Un ejemplo claro es el desconocimiento fingido de las reglas; para poder quebrantarlas en el aula, esta actitud se neutraliza dando a conocer detalladamente cómo se deben respetarlas tanto en el aula como en la escuela, definiendo cada situación de tal forma que los alumnos sepan que se espera de cada una de ellos.

Aunque a veces, los niños incapaces de tomar decisiones ante cada situación como “no debes romper los cuadernos de sus compañeros” requieren que constantemente se les mencione todas las formas de comportamiento que asumirán ante cualquier situación especificando lo que deben y lo que no deben hacer.

Capítulo 3. El juego

3.1 ¿Qué es el juego?

El juego es una herramienta que en este trabajo permite diseñar un taller de estrategias (solo como propuesta), para fomentar la disciplina en el aula, reducir los problemas de disciplina en el grupo y desarrollar diferentes competencias en los alumnos.

Para el niño el juego es una oportunidad permanente de aprender algo, mediante él se enfrentan a diferentes situaciones que el medio que les rodea les demanda. Huizinga, (1985 en Russel) sostiene que “el juego, es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempos atendiéndose a reglas libremente aceptadas pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría y una conciencia de ser diferente de cómo se es en la vida”.

Isaac (1993 en Mariotti), escribió “el juego no es solamente el medio en el cual el niño llega a descubrir el mundo. Es sobre todo una actividad que le confiere equilibrio psíquico

en los primeros años. Es aquí oportuno subrayar que las familias de todo niño deben propiciar el juego, los padres deben ser los primeros en jugar.

El juego para el niño es una experiencia necesaria y vital que, además de satisfacción, aprendizaje y acopio de vivencias, es punto de partida para orientar la propia existencia hacia una actitud creativa, ética para enfrentar la vida Read (2002 en Mariotti).

De una, manera a otra, las personas siempre juegan, a pesar de la edad que se tenga, se aprovecha el más breve momento para realizar su hacer sin pensar en una finalidad y se obtienen un placer (Martínez, 1999).

El juego se considera como “un método” para facilitar la transmisión y adquisición de determinados conocimientos, principalmente en las edades más tempranas, con la finalidad de aplicar sistemas de aprendizajes basados en los juegos o actividades espontáneas, así como experiencias vividas, para que la educación se favorezca. (Martínez, 1999).

Los juegos son procesos interactivos y comunicativos en los que participamos desde que nacemos respondiendo a la demanda que recibimos por parte de los adultos para actuar en forma divertida y el disfrute (Ortega, 1997).

También es utilizado como herramienta educativa. Su importancia en este campo está dada por la evidencia empírica cuando ha servido como un medio esencial para el aprendizaje, ha sido considerado como la manera más adecuada para la enseñanza a niños y niñas y ha ocupado un lugar muy importante en la historia de la educación, como medio para hacer la enseñanza más placentera, para aclarar, transmitir conocimientos y fomentar valores, desde el contexto propio del alumno quien utilizando su proceso creativo lleva a cabo diferentes tipos de juego, sin embargo, los psicólogos han comprobado que el juego está presente en todas las etapas del ser humano evolutivo por lo que hacer mas provechosa la forma de aprender (Ortega, 1997).

A lo largo de la vida del ser humano ha existido una etapa en la que se disfruta el juego con las personas que le rodean, pero ¿qué es el juego?

El juego” Es una actividad que se refiere tanto a una forma general de comportarse como a una serie de actividades concretas claramente delimitadas”. Es una actividad divertida que hace aparecer alegría y siempre es relevancia positiva quien la realiza (Martínez, 1995).

Es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida, donde el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el juego que desee, haciendo uso de diversos materiales acatando las reglas de juego. Estas características son propias del juego puesto que son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permite a los niños (as) a vivir en comunidad, en donde reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan para la creación de espacios de una buena convivencia (Martínez, 1995).

Regularmente se provoca desorden cuando el juego no se realiza con las indicaciones claras y no se respetan las reglas. Haciendo referencia a esto cabe mencionar lo siguiente:

“El juego es posible por tratarse de conductas que dependen de instintos innatos el juego responde a la necesidad de ser activo, moverse, imitar y explorar. Todo ello se lleva a cabo en situaciones de bienestar y si un peligro percibido por parte de los niños. Solo cuando un niño conoce un ambiente se atreverá a jugar en el” (Martínez, 1995).

El juego al margen de la escuela motiva a los niños para explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, etc. Proporcionando así un aprendizaje más duradero que se extenderá y continuará. Tizard y Hughes (1984 en Moyles).

El juego motiva por eso proporciona un clima especial para el aprendizaje, de los niños como de los adultos. Smith (1982 en Moyles). Esto seguirá teniendo un valor en el sistema educativo.

Según Piaget, el juego que realizan los niños depende de su nivel de desarrollo intelectual, el cual se adoptan en diferentes formas dependiendo el estadio de desarrollo cognitivo y las características que corresponde a cada edad cada niño (Martínez, 1999).

Por lo tanto, mediante el juego se entra en contacto con el mundo físico, se intenta una adaptación, basada en la capacidad manipulativas y la curiosidad exploratoria que caracteriza a los niños y niñas desde las primeras edades. El juego se basa en la observación directa, que refleja la experiencia de cómo los niños y niñas se entretienen con ciertos objetos o al momento en que se están realizando ciertas actividades y en base a la clasificación de los juegos (Martínez, 1999)

Piaget define el juego como la “actividad del ser socializada”. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras o intelectuales con competencias de los individuos y reguladas por acuerdos entre los jugadores. Siendo este el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que hará de el la base para el pensamiento operatorio en el juego, para lograr la asimilación de lo real del yo, y de esa imaginación creadora del niño hasta lograr la razón (Torres, 2002).

La trascendencia del juego de reglas, para Piaget es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado mediante los juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales con competencias de los niños señalando que estos no tendrían sentido sin las reglas, que forman parte del juego propio entre los jugadores o están estipuladas por generaciones en los grupos con intereses comunes y entre ellos. Que “marcan el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente del adulto, que no es una ficción vital del pensamiento en el que el individuo está socializando” (Torres, 2002).

Asimismo Kart Groos (1896 en Zapata 1998), considera que el juego de las niñas a la comida o con muñecas constituye un pre-ejercicio para prepararlas para la vida. (Trejo, 2005).

Para Wallon (1942 en Zapata 1998), los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico que posibilitan el paso de la inteligencia en una situación imaginaria basadas en reglas de conducta.

El juego con reglas está regulado por normas. Por lo tanto se aprende jugando de forma

tal se establecen las reglas antes de iniciar el juego y así quedan establecidas y se genera así el respeto, la responsabilidad con el grupo de niños y niñas por encima de su conducta diaria.

Para Bruner (1984 en Zapata 1998), en el juego se puede realizar cualquier cosa sin provocar una frustración, por lo que el juego permite realizar la actividad sin preocuparse por los resultados. En el juego, el niño logra objetivos sin proponérselo por que la propia actividad resulta placentera. Por lo que agrega Bruner (1986 en Zapata 1998), el juego proporciona una oportunidad para ensayar combinaciones de conducta que no serían intentadas si el niño se encontrara en una presión de tipo funcional.

Bruner (1984 en Zapata 1998), señala que cuando el niño realiza diferentes acciones alegadas de una presión proporciona grandes posibilidades de explorar las conductas que se presentan teniendo una función desde su forma de pensar adaptativo, ya que permite la manipulación de objetos y al mismo tiempo el niño interioriza el mundo exterior apropiada de él, lo transforma y le ayuda a su desarrollo personal proporciona placer, el juego le asegura al niño una socialización a asumir el papel que le corresponde en su vida en el grupo en que se desenvuelve.

El juego es una herramienta esencial para poder mejorar la inteligencia de los alumnos, por lo que hay múltiples razones para orientar a los niños a desarrollar sus capacidades por medio de la honestidad de poder jugar respeto empleando un lenguaje con pensamiento crítico Bruner (1984 en Ortega, 1997).

Incorporar juegos en los niños, proporciona una vía para descubrir la manera de cómo construyen conocimientos entre sí, de forma sencilla y segura.

Para Vigostky el juego es el prototipo de todo proceso cognitivo de una situación ficticia desde el punto de desarrollo del pensamiento abstracto.

Refiriéndose así a la regla a que se está vinculado, lleva al desarrollo de las acciones del niño, gracias a las cuales se hace posible la relación que existe entre el éste y el trabajo que en la edad escolar se encuentra como hecho fundamental.

“El juego es la imaginación en acción” (Vigotsky, 1988). A través de los juegos los niños pueden explorar diversos papeles, imitan las formas de comportamiento, como el de un maestro, doctor, camionero, los padres, etc., se ven los alumnos desde el papel del adulto, reflejando en esto el juego simbólico.

Vigotsky (1993), planteó que el juego crea zonas de desarrollo próximo, definiendo esta zona como un más alto nivel de desarrollo con el que el niño opera bajo la guía de un adulto o cuando está en colaboración con otros iguales más capaces, o con mayor nivel de desarrollo.

El lenguaje en el juego para Vigotsky, es el lugar de la satisfacción inmediata de los deseos, del niño no espera un resultado útil y que comienza con una satisfacción imaginaria, pero cercana a la realidad, así como cuando la niña hace con la muñeca lo que hace su mamá con ella. Bosch (1995 en Novedades educativas).

Como afirma Baquero (1997, siguiendo a Vigotsky), “concluye que el juego es potencialmente creador de zona de desarrollo próximo”. El juego es creado en la medida en que implique el niño en grados de conciencia de las reglas de conducta y los comportamientos que se observan a diario dentro de las aulas.

3.2 Teorías sobre el juego infantil.

Después de plantear los objetivos prácticos en los cuales el pensamiento y acciones se fusionan en el juego con la intención de reforzar valores, propiciar la convivencia, el pensamiento, desarrollar un ambiente armónico, con la ayuda de la disciplina exploremos algunos enfoques teóricos que nos permiten comprender la importancia del juego.

3.3 La teoría biologicista.

Las primeras teorías que datan del siglo XIX, con un carácter biológico donde predominaba la idea de que el juego era un descanso que se enfocaba para recuperar fuerzas, lo que ahora se ha descartado porque el juego es considerado como una actividad que exige muchas veces un consumo excesivo de energía.

Desde el punto de vista psicológico esta teoría del atavismo que, a manera de ejemplo, se da cuando los niños se balancean en un árbol en una cuerda, al dar gritos de alegría, al expresarse. La función de estas escenas, según esta teoría, es que los niños juegan porque siguen sus huellas de las actividades del hombre prehistórico, para aplicar esta idea al juego del niño que corretea una pelota.

En la concepción de Groos y a su teoría del pre-ejercicio o de la autoeducación, el juego consiste en una práctica de habilidades que serán necesarias para la vida adulta. El trabajo para la lucha de la supervivencia, “así el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo” y de este modo el juego es visto como pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de sus funciones de sus capacidades (Garaigordobil, 1995).

Para Groos (citado en Martínez, 1999), el juego explica la importancia de la niñez ya que considera que la infancia sirve para jugar y de preparación para la vida. Y se basa en la fuerza del instinto que nos obliga a ser activos e impulsa el desarrollo.

La Teoría sobre la función simbólica de Groos (citado en Martínez, 1999), especifica que por el pre-ejercicio nace el símbolo que impone la imitación y de ello surge la ficción simbólica como la traducción interior de los comportamientos de ejercicio, que se ponen en juego.

Que procura una vida independiente, con las necesidades primarias y la adquisición de un grado de madurez de los órganos mediante la función y de las habilidades de la práctica. Estos ejercicios se llevan a cabo mediante la imitación (Martínez, 1999).

Hall (1904 en Martínez 1999), en la teoría de la recapitulación plantea que en las diferentes etapas de la vida se “recapitula” o produce fases ordenadas de la historia de la evolución de la especie, Hall es pionero en impulsar la investigación del comportamiento infantil. Según la “recapitulación” el ser humano, el niño y la niña reciben por herencia rasgos específicos de la especie y de las experiencias vividas por sus antepasados. Cuando el niño juega, revive la historia de la especie humana, los intereses, tareas, costumbres que experimentaron los hombres primitivos. Según Hall, el juego del niño reproduce y sintetiza la transición Filogenético, desde el juego humano en los diferentes estadios. Muestran la necesidad de interacción social positiva para que el juego se desarrolle (Martínez, 1999).

Esta teoría también conocida como el atavismo, consideró el juego como un instrumento que facilitaba el desarrollo de las funciones rudimentarias y añadió que favorecía en el desarrollo de las funciones superiores necesarias. Hall vio en el juego un instrumento de eliminación de funciones superiores (Garaigordobil, 1995).

3.4 La perspectiva psicoanalítica

Para Freud (1920 en Garaigordobil 1995), el juego es fundamentalmente una actividad simbólica, en la medida que el niño repite situaciones que ha vivido en la realidad en la ficción del juego.

De este modo conceptualiza su teoría del juego de la siguiente manera “los niños repiten en sus juegos todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión” el niño elabora lo que ha sufrido pasivamente al repetirlo simbólicamente, al manejar en el juego las diversas situaciones que ha sufrido de forma pasiva.

Freud (1920 en Garaigordobil, 1995) plantea que el juego lúdico representa un espacio mental donde los objetos interactúan y se despliegan en el juego a través de impulsos

sexuales y agresivos. Desde este punto de vista el juego actúa bajo el disfraz de la libido la ocasión de expresarse y desplegarse, ya que destaca el mecanismo de simbolización y la repetición, siendo esta la primera vez que se plantea el valor terapéutico del juego.

Para Freud (1920 en Garaigordobil, 1995) las manifestaciones neuróticas, los sueños y los juegos son disfraces de la libido, porque ve el juego como las “expresiones del yo”. Esta teoría sostiene que el niño tiene la necesidad de expresar y proyectarse dentro de su ambiente y fuera de él, y que al satisfacer este impulso obtiene satisfacción personal y seguridad, los juegos satisfacen la necesidad de alcanzar prestigio.

Klein (1929 en Garaigordobil, 1995) “destaca la labor asociativa del juego, porque el juego es el mejor medio de expresión del niño ya que le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y les permite expresar sin palabras lo que sueñan refiriéndose al desarrollo de la personalidad del niño”.

El juego es un lenguaje de símbolos como el sueño; es una forma de expresión natural del niño, donde se concibe éste como un contenido que ha de analizarse a través de su experiencia simbólica de los juguetes y juegos. Al hacerlo utiliza los mismos medios de expresión filogenéticos, y el mismo lenguaje que no es familiar en los sueños.

El símbolo es parte del lenguaje, en relación con su conducta que muestra diferentes situaciones en la forma de cómo juega, los medios que utiliza y los motivos que se oculta, todos estos hechos son expresiones de satisfacer la realidad en que se juega.

El juego y la elaboración de la ansiedad entendida esta última como una forma para dominar la ansiedad y por la actividad que se lleva a cabo en los juegos, el niño se transforma experiencias sufridas, cambia el dolor por el placer, dando a estas experiencias un final feliz. Ratificando el juego de esconder objetos y reencontrarlo, como un medio de ayuda al niño en la superación de sus sentimientos de pérdida e imaginación. Klein descubrió que por medio del juego, permite descargar, la ansiedad y la angustia que lo acompaña en la realidad externa. Que permite una comprensión de la realidad y a la ansiedad interna.

El juego, es una satisfacción de deseos, de la propia realidad, por medio del juego transforma la angustia del niño y desde esta perspectiva, el niño juega sin reprimirse (Garaigordobil, 1995).

El juego y desarrollo del pensamiento según Klein (1980, citado en Rüssel 1985), considera que el juego espontáneo de representación crea y fomenta las primeras formas de pensamiento y este juego evoca situaciones del pasado en el juego imaginativo estrechamente relacionado con el futuro, creando una hipótesis constructiva para la realidad, estimulando el razonamiento del niño.

3.5 La perspectiva psicogenética

Considera al juego como la expresión y la condición para el desarrollo del niño. Cada etapa del desarrollo infantil se encuentra estrechamente ligada con cierto tipo de juego.

Por lo tanto Piaget plantea que la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y que el juego es una relación entre el niño y el entorno que lo rodea de modo que conocerlo es adaptarlo a realidad en acomodación y asimilación.

El papel del juego permite elaborar, construir y desarrollar estructuras mentales, según el pensamiento evolutivo de cada etapa del desarrollo (Martínez, 1999).

Piaget dedica una atención especial al juego simbólico, explica que forma parte de un conjunto de manifestaciones que denomina "función simbólicas conductas que acompañan a este tipo de juego es el de manifestaciones simbólicas acompañadas de la imitaciones, del lenguaje, el dibujo y la imagen mental.

Todas estas permiten representar la realidad de forma discrecional y sin limitarse al momento en que se produce la acción presentada por los niños (Martínez, 1999).

Siguiendo estas edades Piaget encuentra diferentes tipos de juegos: sensorio motor (0-2 años), simbólico (2 años en adelante) reglado (6 años en adelante) y construcciones, que coexiste junto a todos ellos (a partir de 1 a 2 años) (Martínez, 1999).

Tabla No. 1 ESTADIOS DE PIAGET SOBRE EL DESARROLLO INTELECTUAL (Martínez, 1999).

EDAD APROXIMADA	ESTADIO Y CARACTERÍSTICA INTELECTUAL ASOCIADA
0-2 años	<p>ESTADIO SENSORIOMOTOR.</p> <p>La interacción con el medio se basa en la acción.</p>
2-6 años	<p>ESTADIO PREOPERACIONAL</p> <p>La interacción utiliza los nuevos recursos simbólicos. Inicialmente el pensamiento es mágico y no se basa en la realidad ni en la experiencia. Las primeras “deducciones” sobre las relaciones que mantienen entre sí los objetos están determinadas por su apariencia perceptiva e inducen al error.</p>
6-12 años	<p>ESTADIO OPERACIONAL CONCRETO</p> <p>Los problemas de las relaciones perceptibles o concretas de los objetos, se resuelven mediante la utilización del pensamiento que se basa en la lógica y corrige las percepciones que pueden inducir a error.</p>
12 años en adelante	<p>ESTADIO OPERACIONAL FORMAL</p> <p>La capacidad de utilizar el pensamiento lógico de la realidad. Los principios de la lógica son independientes de la autenticidad de lo que se plantea.</p>

La teoría de Piaget otorga al juego una explicación de la realidad mediante, un comportamiento de acomodación en el que se permite amoldar las circunstancias de un comportamiento opuesto de asimilación en el que el niño utiliza sus capacidades para amoldar el juego externo. Y por un comportamiento adaptable en los que las dos formas de actuar guardan un equilibrio, coordinación y la integración oral del niño y del medio en que se desarrolla los juego de reglas (Martínez, 1999).

En el juego de reglas, los jugadores buscan una satisfacción y una victoria, para Wallon (1942 en Martínez), el juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad y para el desarrollo de la inteligencia, como lo demostró Piaget, porque permite equilibrar la afectividad del niño con el fin de que pueda socializarse e incorporarse en su identidad social. Por estas razones, el juego se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, y como elemento renovador de la enseñanza y como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

3.6 La teoría sociocultural de Vigotsky

Se refiere a los hechos que al vivir en sociedad, ha provocado entre los humanos la necesidad de comunicarse y la aparición del lenguaje, mediante interacción social que tiene un papel muy importante en el desarrollo cognitivo del individuo a lo largo de su vida (Vigostky, 1978 en Martínez 1999).

De acuerdo a Vigotsky en una situación de juego, y sobre todo jugando con los niños y niñas, sabemos que son capaces de resolver problemas que no resolverían en situaciones en la vida cotidiana. Hall (1904 en Martínez, 1999), analizando el desarrollo del juego, comprueba que se puede ver en ello, una evolución de situaciones por las que la humanidad, como especie, ha ido pasando, en el proceso de adaptación al medio, así como que los niños y niñas, al jugar, utilizan y modifican esos mismos recursos: trepar, saltar (Vigostky, 1978 en Martínez, 1999).

El juego puede ser planificado y dirigido por el adulto, y puede organizarse en grupo, o de la mejor manera posible, para conseguir el objetivo en su proceso del desarrollo que transcurre a lo largo de la infancia (Vigotsky, 1978 en Martínez, 1999).

En el papel del desarrollo del juego en niño Vigotsky, 1978 (en Martínez, 1999 refirió que el desarrollo de reglas sociales ocurre, por ejemplo cuando el niño juega a la mamá y adopta papeles de los miembros de la familia, es cuando se adquieren las reglas inconscientemente mediante el juego y lo que hoy se le conoce autocontrol.

Para Vigotsky, existen dos líneas de cambio evolutivo del ser humano moderno y civilizado y una dependencia de la biología y consiste en las variaciones que se producen en los organismos como efecto de la necesidad de adaptación a las diferentes especies.

La teoría sociocultural se refiere a los efectos de las modificaciones que se producen por el hecho de vivir en sociedad, ha provocado en los seres humanos la necesidad de comunicarse y la aparición del lenguaje, que promueve una reestructuración de las capacidades superiores (Martínez, 1999).

Las capacidades superiores psicológicas son el principal distintivo en la especie humana y suponen un salto cualitativo que será la forma de enfrentarse con la realidad. Consisten en la memoria, la atención, percepción y el pensamiento, serian atributos que se presentan inicialmente de forma natural o elemental en el proceso de adquisición de la cultura los convierte en socializados o superiores.

Dichos accesos a las capacidades de tipo superior se produce mediante el contacto con las personas y la forma de cómo se comportan y una serie de logros en cuanto al control del entorno al que pertenece (Martínez, 1999).

De esta forma la conducta tiene una gran importancia para el desarrollo de las capacidades superiores. El desarrollo es fundamentalmente un proceso que lleva al dominio de capacidades, que permite dominar los principales soportes de la civilización actual.

El juego es una situación imaginaria que le enseña a los niños a interiorizar su conducta no solo a través de la percepción de los objetos o por intuición que le afecta de modo inmediato, sino por el significado que tiene para el niño dicha situación; para los niños resulta imposible separar el campo del significado con el campo visual, acción y significado del sujeto en otras palabras, el niño no tiene una capacidad completa de alcanzar un conocimiento en forma abstracta y por su naturaleza propia lo representa a través del juego satisface a su vez cierta necesidad (Vigotsky, 1978 en Martínez, 1999).

El vivir en sociedad permite al ser humano desarrollar capacidades de tipo superior ya que se produce mediante el contacto con las personas adultas o iguales y comparte una serie de logros en cuanto al control del entorno y la actuación consiente (Martínez, 1999).

Durante la práctica en años anteriores, en diversos contextos se observa como influían los valores, tradicionales y costumbres de cada lugar, en los niños, en el medio rural los niños tienen dificultades para desenvolverse y ven al maestro como la persona que lo sabe todo y que tienen que respetar siempre, en las escuelas de medio urbano por la facilidad que tienen para acceder a diversos medios de comunicación, las posibilidades de visitar sitios culturales, los conocimientos que adquieren varían, todo va relacionado con su contexto y a las limitaciones que se enfrentan.

En el juego se ha de utilizar el lenguaje, con una serie de acontecimientos y pautas de comportamiento, requiere observar ciertas limitaciones como son “reglas” que se encuentran en la base del desarrollo de las capacidades intelectuales del ser humano (Martínez, 1999).

Finalmente, la observación de reglas rígidas es lo que le gusta a los niños. Ya no interesa correr por correr, o hacer por hacer, se precisa un objetivo concreto y observar unas normas que regulen su logro. En el plano del juego están implicados los diferentes atributos psicológicos de la especie humana. En el juego de la infancia humana, los motivos y temas son sociales pero interfectos, hasta que el sujeto logra un salto cualitativo que lleva a considerar la perfección en la representación del papel (Martínez, 1999).

En esta perspectiva, el juego puede ser planificado de la mejor posible, para conseguir objetivos concretos en el proceso del desarrollo que transcurre a lo largo de la infancia. El niño siempre ha dependido del adulto por ello desde la perspectiva de Vigotsky, (citado en Meece 2001), nos dice que utilizó la participación guiada para describir la interacción del niño y de sus compañeros sociales en actividades colectivas.

“Los adultos o compañeros más capaces tienen un papel de facilitadores para la adquisición de los niveles superiores.

El juego puede ser planificado y dirigido por el adulto, puede organizarse en grupo, o de la mejor manera posible, para conseguir objetivos concretos en el proceso del desarrollo que transcurre a lo largo de la infancia” (Meece, 2001)

El concepto de participación guiada propuesto por Rogoff (en Meece, 2001) se relaciona estrechamente con el andamiaje, que designa el proceso por el que los adultos apoyan al niño que está aprendiendo a dominar una tarea o problema.

Los conceptos de participación guiada y de andamiaje se inspiraron en la teoría de Vigotsky (en Meece 2001) ambos procesos son eficaces herramientas de enseñanza en el hogar y en la escuela.

En la escuela, puede consistir en demostrar las habilidades; dirigir a los alumnos por los pasos de un problema complicado; formular preguntas para ayudarles a diagnosticar los errores; pero no olvidemos que como maestros debemos transferir el control de la actividad al niño, de este modo le permite realizar un aprendizaje independiente y autor regulado (Meece, 2001)

Meece (2001), explica que la misión del adulto maestro en la escuela primaria, es quien se encarga de buscar estrategias para lograr los propósitos que se pretende alcanzar con el plan y programas de Educación Primaria, por lo que fue necesario buscar estrategias que permitieran controlar la disciplina del grupo y lograr que lleven a cabo normas de convivencia.

En algunos juegos que se aplicaron para alcanzar los objetivos se observó que era necesaria la participación guiada con la cual se ayudaba al niño a realizar algunas cosas que no podía realizar solo y que posteriormente esa ayuda fue desapareciendo cuando el niño fue mostrando mayor habilidad en la actividad (Meece, 2001).

Es importante que el alumno se encuentre en un ambiente agradable para que su desarrollo sea pleno, en ocasiones los niños se burlaban de algún compañerito porque se equivocaba, o no pronunciaba bien una palabra, esto provocaba que el

agredido se sintiese ridiculizado, minimizando y no deseara seguir participando, por miedo a la burla, si se volvía a equivocarse (Meece, 2001).

El juego ofrece a los niños la oportunidad de mostrar su iniciativa de ser independiente, en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado, actuar de acuerdo a sus propias necesidades (Meece, 2001).

Se dice que el juego beneficia el trabajo escolar y se considera decisivo para la preservación de la salud pero sobre todo, se tiene que tener presente que ofrece al ser humano la posibilidad de evolucionar en su espacio de libertad (Hetzler, 1978).

Para el niño el juego es una oportunidad de aprender, porque es efectivo cuando se trata de dominar algo nuevo, cuando se encuentra dentro de sus posibilidades de comprensión, la adquisición de conocimientos y habilidades es tan importante como la ejercitación de las actividades decisivas para la formación de la personalidad (Hetzler, 1978).

Cada una de las teorías que aportan los diferentes autores, en relación al desarrollo del niño y las aportaciones sobre la variable a controlar en el presente trabajo "El juego" se relaciona al decir que:

- El juego es un medio donde el niño expresa sus sentimientos.
- Representa el medio donde se desarrolla
- Por medio de esta actividad el niño desarrolla su trabajo, permitiéndole adquirir nuevos conocimientos que puede poner en práctica en sus vidas.

3.7 Implicaciones del juego en el desarrollo cognitivo, afectivo y social del niño

Dada la importancia que los compañeros docentes tienen con los niños y niñas en el desarrollo se generan ambientes que favorecen las relaciones sociales positivas.

Sin embargo, las investigaciones indican que se tiene que aplicar estrategias para que los profesores mejoren esas relaciones, es ofrecer una base sólida de entretenimiento en las habilidades sociales que consiste en ofrecer oportunidades de juego a los alumnos de primaria, a través del juego aprenden a conocerse unos con otros a seguir y a guiar, a expresar sus emociones, a crear relaciones y a resolver problemas, de esta manera se pueden mejorar las conductas de los niños, usando una combinación de aprendizaje cooperativo y de actividades lúdicas que hacen del alumno interesante de aprender dentro y fuera del aula (Meece, 2001).

El enfoque metodológico de los juegos para lograr los objetivos en las actividades a través del juego, se debe poner en movimiento su acción de su personalidad, por ello es indispensable que los objetivos sean amplios y que en las actividades de los juegos sean variadas, en cuanto que los niños tienen la necesidad de gozar la situación (Zapata, 1998).

La enseñanza tiene que despertar el interés y la captación del deseo de perfeccionar la calidad del movimiento por parte del niño, en sentido de goce y la posibilidad de auto-expresión que los niños encuentran en el juego educativo.

Los juegos favorecen en el desarrollo del niño en las diferentes edades, satisfacer la necesidad de movimiento y de juego.

Fisher (1992) sugiere que los juegos socio dramáticos mejoran el rendimiento en los dominios cognitivo-lingüístico y en el social afectivo.

Afirmando que el niño mientras juega aprende y desarrolla su pensamiento y creatividad para crear nuevas estructuras cognitivas. Ya que a través del juego el niño va conociendo a las personas que le rodean, aprenden normas de comportamiento.

Además, es una actividad que le procura placer, entretenimiento para expresarse libremente, constituyendo así un factor de equilibrio y de dominio al desarrollo afectivo-emocional. Se puede afirmar que el juego es siempre acción, reflexión porque en él aprenden con facilidad (Garaigordobil, 1992), y lo hacen observando a los demás.

El juego es un estímulo para la atención, la memoria y el rendimiento. Mujina (1978 en Landazabal, 1987) confirma que el niño mientras juega se concentra mejor y recuerda. “En el juego la capacidad de atención y memoria se amplían al doble” obligan al niño a concentrarse en los objetos de la situación lúdica.

Hetzer (1978 en Landazabal, 1987) constata que “los niños pequeños muestran un especial interés ante las tareas enfocadas del juego mostrando atención y disposición de aprovechamiento” que le permite expresarse libremente para el niño le ayuda a organizar su experiencia acomodándola a sus necesidades, creando así un importante factor de equilibrio y de dominio de su personalidad. (Zabala, 1987 en Landazabal).

El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento, según (Piaget, 1979) hace la relación entre el pensamiento y la acción planteando que las actividades motrices y sensoriales están en la base de desarrollo de la inteligencia donde los juegos corporales sensoriales son un medio de ejercicio del pensamiento que fomenta la perseverancia y estimula su pensamiento divergente y creativo.

De esta manera los alumnos tienen la oportunidad de conceptualizar las relaciones entre sí y con todos, además es un proceso que facilita el desarrollo perceptual.

El juego es considerado como fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial, porque es a través del contacto por medio del cual jugando los niños experimentan, e investigan aplican su conocimiento desarrollándolo en su mundo exterior por lo tanto el

niño aprende mientras juega, debido al juego se obtiene nuevas experiencias, con la encomienda que se puede cometer errores y aciertos, y dar soluciones a los problemas (Garaigordobil, 1992)

El juego es una comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje. El juego es una actividad que ejerce una gran influencia sobre el lenguaje ya que en la situación lúdica comunicativa tienen la propia necesidad de comunicarse para poder jugar con los otros, estimulando el juego coherente. Además el juego aporta experiencia interna del sujeto donde el niño necesita dominar los objetos con que juega y sus funciones.

Esto implica que en los juegos las cosas no siempre son lo que parece ser, porque varía de acuerdo al juego (Landazaba, 1987).

La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto, en el desarrollo del pensamiento ficticio del juego, de acuerdo con Piaget (1979) el juego es simbolizar, la capacidad de realizar combinaciones intelectuales. El juego como instrumento de socialización, todas las actividades lúdicos-grupales que realizan los niños a lo largo del desarrollo del yo social del niño.

El juego estimula la necesidad de aprender y cooperación con los iguales, reproducidos en el mundo de los adultos el que hace que el niño necesite compañeros de juego, con los cuales se centra en la interacción, para facilitar la actitud egocéntrica entre los niños para contribuir en un fin común mediante la cooperación, la participación la competencia, el ser aceptado o rechazado.

El juego crea un contexto relacionado con la comunicación social donde los niños reconstruyen el mundo de los adultos y sus complejas relaciones con el fin de dominarlos y comprenderlos (Ortega, 1987).

3.8 La clasificación de los juegos

Según las características y necesidades de los niños. Piaget (1981 en Gutiérrez, 1991), ha realizado una clasificación de los juegos, durante los primeros meses de vida aparece una forma de juego denominado juego de ejercicios que consiste realizar diferentes conformas de adaptación. Al final del periodo sensorio-motor el niño empieza a realizar actividad en la que utiliza símbolos haciendo “como si” estuviera realizando una acción pero sin realizarla, este juego se prolongara más tarde hasta que el niño comienza a participar en juegos de reglas, dichos juegos tienen características exclusivamente sociales que se identifican por unas normas deben ser respetadas por todos los alumnos que participan, además este tipo de juego hace necesario la cooperación permitiendo una comunicación e integración a las actividades, pues sin la labor de todos no hay juego superado así el egocentrismo.

También existen los juegos de construcción en donde se tiene la capacidad para pensar y construir ésta última es determinada por el desarrollo motor, la habilidad, y la capacidad intelectual, este tipo de juegos son útiles para el desarrollo de muchas capacidades que en ocasiones se ven limitadas dentro del salón de clases, que sin embargo, cabe señalar, pueden ser aprovechados como un recurso didáctico ya que para llevarlos a la práctica se requiere de esfuerzo y concentración, ejemplo clave es: el armar un barco, rompecabezas de algún objeto, donde se da la orientación de algunos contenidos como son medios de transporte y las figuras geométricas entre otras (Gutiérrez, 1991).

La importancia educativa del juego radica en que el niño puede aprender cosas dentro de la escuela por lo que debe considerarse el juego como un proceso continuo del conocimiento que presta atención a los diversos tipos de conocimientos previos del alumno, intereses, necesidades y al contexto, así se dará aprendizajes significados. Para que el alumno comprenda que en la escuela está a jugando a aprender haciendo a través del juego pondrá en juego sus conocimientos Gutiérrez (1991).

Así mismo en los planes y programas de estudios de acuerdo a la reforma educativa propone el juego como un recurso didáctico, ya que es motivador en sí mismo, potencial de transferencia donde el niño interioriza a través del juego, integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente (Gutiérrez, 1991).

Se puede considerar como “actividades lúdicas como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión del lenguaje porque van encaminadas al juego con objetivos específicos. Donde los niños pongan en práctica su vida cotidiana con los contenidos que aprende en la escuela, también dichas actividades permiten que el niño desarrolle su creatividad e integración (Gutiérrez, 1991).

En la práctica se puede observar que para el maestro el “juego” es motivo de indisciplina, las formaciones que reciben los niños en algunas escuelas radican en seguir diferentes reglas de conductas, que desarrollan su imaginación y creatividad de forma mecánica (Gutiérrez, 1991).

En específico la idea que se propone en este trabajo basado en las corrientes contemporáneas y las teorías del juego genero la inquietud por llevar a la práctica lo que los teóricos tales como Piaget y Vigotski en relación como estrategia de aprendizaje que atrae al niño hacia la realización de lo que le guste hacer y de aquí con el ingenio y la habilidad lo llevara hacia el estudio (Gutiérrez, 1991).

La experiencia variedad de conductas que se incluyen en las diversas estrategias de juegos haciendo indispensable el uso de ellos, aunque comparte diversas características comunes, también diferencias.

Brinda la oportunidad de estudiar el desarrollo humano, analizar los juegos en función de su aparición (Gutiérrez, 1991).

3.9 El juego es acción libre

La actividad libre es un proceso natural donde el niño elige sus juegos de forma libre. Todos los juegos conocidos el que, este más acorde a su personalidad. En la calle o cuando salen al patio de recreo, se comportan de una manera libre y espontánea, dirigiéndose a realizar aquellas actividades que más les agradan. Uniéndose a aquellos compañeros de juegos del mismo gusto, donde se observan los auténticos líderes los cuales contagian a otros niños a participar en los juegos que ellos deciden, los solitarios, que permanecen aislados la mayor parte del tiempo, los de personalidad menos definida que se dejan llevar por el resto del grupo (Gutiérrez, 1991).

3.10 El juego es una necesidad para el niño

Desde la tierna infancia el niño siente el deseo de jugar y esto van a ser diferentes según las edades por las que va pasando, siempre unido a la personalidad de cada uno de los jugadores inicia los juegos con los funcionales, que proceden únicamente de la necesidad de actividad y de demostración a sí mismo y a los demás de que es capaz de realizar determinadas acciones, posteriormente cuando el niño realice una determinada actividad en un juego, no será solo como en los funcionales para demostrar algo, sino que, el niño expresa todo su ser, ya no será afirmar tal función, sino afirmarse a sí mismo con una acción (Gutiérrez, 1991).

Hay que tener en cuenta en el juego la fantasía del niño, porque los niños necesitan de los juegos para dar rienda suelta a sus ilusiones y a su imaginación, en otros casos el niño necesita el juego como campo de experimentación, de ahí la importancia que tiene el juego como algo nuevo (Gutiérrez, 1991).

Los juegos que los niños realizaron fuera del aula lo hacían por necesidad, había niños que se convertían en los mejores futbolistas, basquetbolistas, jugadores del trompo por su gran habilidad en la actividad; las niñas por su parte participaban en juegos donde representaban una familia, una boda o que eran grandes de edad imitando a la maestra. En una ocasión todas las niñas andaban entusiasmadas ya que planteaban la boda de una de sus compañeras, había padrinos de anillos, lazo, invitaciones, recuadros, pero nunca se llevó a cabo, pues cuando no faltaba la novia, el novio no asistía, hasta que olvidaron, pasando a otro juego que en ese momento les parecía interesante.

3.11 El juego es orden

El orden del juego depende de las reglas, que otorgan a cada uno la misma oportunidad. El orden del juego conduce al núcleo de toda educación y por lo tanto camino para la vida social. No es nueva la comprensión de que el juego ofrece una base evolutiva para el proceso de socialización, un campo de acción para la diferenciación de la conciencia de las reglas y el afinamiento de su aceptación (Gutiérrez, 1991).

Para el desarrollo de las reglas, Piaget distingue tres fases: las reglas motrices que resultan de la Enseñanza-Aprendizaje de determinadas acciones físicas, sin críticas con reglas coercitivas, aplicados a la realidad (Gutiérrez, 1991).

La primera considera el juego de: reglas motrices que resultan de la repetición de determinadas acciones físicas por ejemplo no pisar al caminar sobre una línea de tiza (Gutiérrez, 1991).

Seguir las reglas conocidas del juego conocido y aplicado. Y las reglas racionales de observación mutua que comienzan cuando el niño empieza a pensar por su cuenta y preguntar por lo correcto y lo incorrecto, por el sentido y finalidad de la regla.

Entonces la regla ya no se le presenta como realidad impuesta desde fuera y sagrada en cuanto dicta los adultos, se basa en un convenio mutuo, ya que el niño que no cumple las reglas es rechazado por los demás (Gutiérrez, 1991).

En el desarrollo de los juegos los mismos niños obligan a sus compañeros a cumplir las reglas de ellos pues de no hacerlo los rechazaban; permitiendo así existiera un orden; ya que cuando no eran respetadas empezaban los conflictos. Estas actitudes de orden favorecían a los juegos que se llevaron a cabo dentro del salón.

3. 12 El juego prepara la vida futura

El juego es una anticipación del mundo. El juego prepara para la vida. En consecuencia, se puede concebir el juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida de los adultos, como un proyecto de vida (Gutiérrez, 1991).

Para Huizinga (1972 en Gutiérrez, 1991) el juego se manifiesta como “determinada cualidad de la acción que se distingue de la vida ordinaria”. El juego se juega con seriedad, en respetar las reglas del juego.

Es necesario ver el trabajo futuro, cuando se dice que el niño no le gusta trabajar, lo que ocurre es que al niño no le gusta el trabajo forzado y aburrido, sin saber lo que está haciendo y sin obtener un resultado inmediato de sus esfuerzos.

Lo que pasa es que este tiene una visión más amplia del futuro que el niño, ve más lejos y por lo tanto encuentra una razón positiva a su trabajo (Gutiérrez, 1991)

Cuando el niño participa en los juegos planteados y se trabaja con su autoestima. Puede suceder que a veces por miedo a no ser tomado en cuenta no participaba, pero cuando tenía la seguridad de saber las respuestas y que iba a ganar, el entusiasmo le ganaba. Además de que por medio de este iba formando su personalidad, se distinguía el que ponía las reglas, el que las acataba y el que obedeció.

Hay personas que siendo adultos comentaban a que jugaban cuando eran niños y nos damos cuenta de que algunos de estos juegos se convirtieron en su ocupación por ello es importante ayudar a desarrollar las habilidades que poseen los niños.

3.13 El juego busca el futuro

Una de las características fundamentales de gran número de juegos es el deseo de conseguir el triunfo. Son muchos los juegos que finaliza con el triunfo de unos sobre otros. Sin embargo para que unos ganen hace falta que otros pierdan. Sin embargo, nos hace reflexionar mucho que el triunfo en el juego, va unido al hecho de sobresalir de los demás y el niño utiliza como elemento para destacar sobre los otros, así los desafíos son por tanto más importantes (Gutiérrez, 1991).

En los juegos de competencia los alumnos participan por filas, parejas o de manera individual, todos querían triunfar, para recibir un premio o para ser el mejor ese día y salir al recreo. Por medio de los juegos se puede lograr que la autoestima de un niño incremente, haciendo que se esfuercen para realizar todo lo que se propongan y que tengan presente que nada es imposible.

Cuando se da la oportunidad a un niño que compruebe de lo que es capaz, cambia su personalidad, pues se motiva para seguir esforzándose por conseguir el triunfo (Gutiérrez, 1991).

3.14 El juego estimula la sociabilidad

¿Quién no recuerda aquellos amigos con los que jugaban cuando eran niños? Se permanecen largos periodos de tiempo implicados en los juegos y los grupos organizados

para jugar pasan por las mismas sensaciones, los mismos sobresaltos e inquietudes, de lo que les creara unos lazos de amistad que perduraran una vez que el juego ha terminado.

Existen niños rechazados por algunas características físicas, cognitiva o su conducta, pero por medio del juego se integran al grupo, pues este tipo de juego brinda la seguridad al poder pertenecer a un grupo de amigos (Gutiérrez, 1991). El niño sabe ser aceptado por sus compañeros, se siente contento hace nuevas amistades y se acerca a los niños sin miedo a que lo rechacen.

Capítulo 4. El juego como recurso para favorecer el aprendizaje en los niños en 2° año de educación primaria

En la escuela se orienta el trabajo en base al juego como un medio para el desarrollo de competencias y habilidades para fomentar la disciplina y reducir los diversos problemas que se observan en la disciplina en la escuela primaria.

El juego ocupa un lugar importante en la relación afectiva y social del alumno en el proceso áulico, donde el niño es capaz de orientar su comportamiento y objetivo que plantean los docentes, sino también por los que se propone el propio niño conscientemente, logrando un papel más activo en sus decisiones (Programas de estudio, 2011).

Esto posibilita una mayor organización de su corporeidad y especialidad para lograr un objetivo concreto, por lo que el juego y sus actividades cotidianas adquieren mayor simbolismo.

Las actividades lúdicas son necesarias para satisfacer sus requerimientos de movimiento, así como la apropiación de conocimientos y desarrollo de habilidades, y en el aspecto

socio-afectivo son indispensables para favorecer la comunicación, además se logra que los niños participen en las actividades escolares, extraescolares, recreativas, científicas y deportivas, lo que contribuye al desarrollo de intereses de acuerdo a su personalidad (Programas de estudio, 2011).

Al hablar de los valores y propósitos del juego se ha de mencionar que: el juego promueve el desarrollo físico, fortalece el desarrollo emocional, ofrece una oportunidad de adquirir conceptos entre otros. Las actividades como: saltar, brincar, trepar deslizarse y demás, permite el desarrollo de músculos, la adquisición de literalidad y desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina, en general promueve el desarrollo físico con el fortalecimiento del desarrollo emocional, les permite a los niños que aprendan a manejar sus propios emocionales (Programas de estudio, 2011).

La potencialidad educativa del juego en la escuela primaria es una actividad natural, por medio del juego se despliegan patrones de conducta que permite adaptarnos al contexto en que se socializa (Ortega, 1997).

El juego permite el desarrollo social de la personalidad infantil que construye un ambiente de armonía que se observan en los procesos de interacción social, por ejemplo: Lo que se aprende en los juegos sobre las relaciones interpersonales y de los retos que se plantean Ortega (1997).

Sobre estos casos son muy frecuentes en la hora de recreo cuando los niños y niñas, mientras juegan practican la comunicación entre sus compañeros, realizando gestos, movimientos y el intercambio de palabras, con un valor significativo para el aprendizaje.

El juego en el ámbito de aprendizaje, es interactivo y comunicativo, en las actividades, donde los niños y niñas tienen la oportunidad de lograr el propósito de las actividades de estudio (Ortega, 1997).

Los logros alcanzados en los aprendizajes son propios para el alumno de acuerdo a las estrategias de juego aplicados se les otorga la seguridad necesaria, para que los niños

aprendan a arriesgarse, creando situaciones nuevas, inventando recursos interesantes y evaluándose de forma tolerante y positiva (Ortega, 1997).

Esto ocurre porque el juego produce un clima emocional afectivo a través del juego que hace, que todo sea más fácil y creativo, en el aprendizaje del desarrollo cognitivo desde el manipulativo, el simbólico, mental y lógico-operativo (Ortega, 1997).

La importancia del juego educativo en la escuela es vital en las diversas necesidades de los niños y de las niñas, por ello es importante incluir juegos en la práctica educativa, para que los docentes jueguen con los niños proporcionándoles diversas estrategias y materiales interés (Ortega, 1997)

También es necesario que el comportamiento del docente se vuelva en una actitud que estimule, y guíe los procesos emocionales, afectivos y cognitivos que la actividad lúdica conlleve a intervenir directamente en el grupo de alumnos que están jugando, en su actividad, asumir reglas y practicar el juego, para mostrar con ejemplo como se juega y como se puede aprender de los otros y poder enseñar (Ortega, 1997).

Por medio del juego, el maestro puede conocer habilidades y capacidades de los alumnos que son consideradas como abstractas y que se relacionan con palabras, con símbolos, materiales o con ciertas actitudes que se manifiestan en las conductas entre otras (Ledesma, 1989 en Torres 2002).

El juego en el aula fortalece los valores; honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, la atención debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, que favorezcan la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana. En este sentido es preciso desarrollar la clase donde el juego sirva de enlace a los diversos contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes al contexto (Torres 2002).

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, permite orientar el interés del alumno a que se involucren en la actividad lúdica. Es necesario aplicar juegos que se acoplen a las necesidades, a las expectativas y al ritmo de aprendizaje de los alumnos (Torres, 2002).

En el primer ciclo es pertinente hacer que los niños se levanten de sus bancas y que den una vuelta, que se realicen estiramientos, flexiones, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo. Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien el respeto mutuo por este motivo constituye una situación de formación de valores. La experiencia enseña que es importante incluir juegos, canciones, cuentos, adivinanzas, trabalenguas, descifrar códigos ¿A qué se parece? entre otros (Torres, 1991).

En este proceso se beneficia el desenvolvimiento de los niños y niñas que le permite al docente controlar a todos, sin caer en una clase de aburrimiento o tradicionalista, todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene los juegos educativos para la educación, por eso se emplean como un recurso didácticos o educativos, los cuales están ayudando a los niños y niñas disfruten y aprendan de una forma fácil y creativa de manipular cualquier material que este a su alcance y que provoquen la estimulación de funciones mentales que van de lo general a lo particular (Prieto, 1984 en Torres).

Partir de que el juego es una combinación entre aprendizaje formal y creativo. Es porque el juego es diversión, y por lo tanto el aprendizaje es divertido. Si las actividades del aula se proyectan y se planifican articulando, las asignaturas haciendo uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje se pretende lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden en las tareas escolares que se llevan a cabo en el aula, donde el trabajo pasa a ser una actividad lúdica constructiva que refuerza las obligaciones de las niñas y niños (Torres, 1999).

El juego es una actividad lúdica que forma parte de la etapa y práctica que el alumno desempeña libremente, y de esta forma aprende a desarrollar habilidades sociales, vivir nuevas experiencias de descubrimiento para desarrollar su imaginación y creatividad.

Es por eso que brinda una posibilidad relevante que favorece el proceso de desarrollo de los niños en la etapa cognitiva y conductual para mejor aprovechamiento (Bruner, 1983 en Trejo).

El objetivo es conocer y reconocer el rol del juego en la vida humana para alimentar la fantasía y así provocar la creatividad para mantenerla activa para que sea productiva, ya que el juego es elemento integrador de saberes previos y nuevos conocimientos, útiles y prácticos con ideas que construyen un desafío a la imaginación, en algunos juegos de laberintos que de cierta manera otorgan una salida si se sabe buscar. Por ejemplo podemos combinar, adaptar y recrear juegos con un propósito fundamental que impacte en la convivencia, aprendizaje y socialización que marquen siempre una formación integral en el contexto de los valores (Torres, 1999).

De este modo la cadena de conocimientos y experiencias crece y se multiplica, adquiriendo fuerza personal que cada cual ponga.

Las relaciones que el juego genera es un entretenimiento con propósitos formativos, de hacer del juego una forma de vida, mediante el diálogo e intercambio de experiencia en la labor docente. Señala Huizinga (1951, citado en Mariotti 2002) que el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales, según reglas absolutamente obligatorias aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y la conciencia.

Capítulo 5. Estrategias para fomentar la disciplina escolar en niños de 2° grado de primaria

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje para favorecer la participación activa de los niños en segundo grado de primaria, que estimulen la construcción su propio conocimiento Bruner (1990 en Zapata 1998) en las cuales el docente orienta al alumno progresivamente hacia la autonomía y control de sus actos para aprender, en el medio en

que se relaciona, las realiza a través de una planeación eficaz de contenido a enseñar y el juego como una técnica de soporte.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender y es este el camino a seguir para lograr las metas por eso es necesario reflexionar adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula. Así mismo el método deberá ser el pilar para promover la comunicación interpersonal con el maestro- alumno entre sí para nutrir las actividades escolares en las que nos permita transmitir información, con espacio de trabajo colaborativo, para que los alumnos puedan relacionarse y trabajar apoyándose, en la resolución de tareas y trabajos durante el proceso para el logro de cada conducta (Zapata, 1998).

La palabra control se refiere “al proceso de dirigir una clase de forma organizada y eficaz, que ofrezca oportunidades adecuadas para el desarrollo de las aptitudes de cada juego para el desarrollo de actividades de juego para el desarrollo de las aptitudes de cada alumno” en la que los profesores puedan cumplir su misión específica de facilitar la labor de aprendizaje, y los alumnos asimilar el grado de controlar la conducta mediante reglas y orientaciones de la propia conducta (Zapata, 1998).

En las clases el profesor y el alumno deben ser conscientes de la convivencia de regirse sobre ciertas reglas y patrones de conductas, y capaces de cooperar en generar ambientes agradables para ellos, ya que ofrece oportunidades para que el maestro realice el trabajo profesionalmente y sentirse satisfecho de su trabajo y para los alumnos para trabajen en condiciones adecuadas que facilitan el logro de sus tareas y conseguir ayuda para resolver sus dificultades de aprendizajes o personales cuando surjan (Zapata, 1998).

El desarrollo infantil de los juegos educativos son fundamentales en el trabajo educativo, pues permiten responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro del contexto educativo al que pertenece y asume., la alegría de jugar, el sentido de libertad en grupo, se recupera la

cooperación y el equilibrio afectivo del niño en el grupo o en diadas. Todo juego es conducta cuando se ejerce el control que el niño realiza siente y piensa” (Meece, 2001).

El juego es una herramienta útil para el control de la disciplina, que implica muchas conductas y comprende distintas actividades que están caracterizadas por una serie de cualidades propias del niño.

Por lo tanto la escuela es un lugar donde la conducta moral y los valores éticos se cultivan y por lo tanto los alumnos afrontan casi diariamente diversos problemas tales como:
¿Debe castigar a todo el grupo cuando un alumno se porta mal?
¿Cuándo se debe expulsar a un alumno? En una palabra la escuela tiene muchas oportunidades de proporcionar valores éticos y democráticos tales como justicia, honestidad, civilidad y respeto (Meece, 2001).

Se diseñaron las estrategias a través de una clasificación de los juegos de una manera exhaustiva, distribuidos por las características, psicológicos, pedagógicos acorde al Plan y Programas de Estudio (2011), y recursos didácticos necesarios, para facilitar las tareas organizadas de actividades lúdicas en los alumnos.

La conducta humana y motriz son dos aspectos que están presentes en la infancia del niño porque constituye su propia personalidad y la educación es el medio social más adecuado para ello. Por lo tanto, es necesario sistematizar los proceso de enseñanza y aprendizaje que rige su conducta en las prácticas sociales y humanistas, estimula las experiencias de los alumnos, sus acciones y conductas motrices expresadas mediante el movimiento de las experiencias motrices de los niños, sus gustos motivaciones, necesidades de movimientos en los patios y áreas definidas en las escuelas primarias.

Conducta que puede llegar a poner a prueba la paciencia y los recursos que posee uno como docente para alcanzar y conservar el control del grupo (Meece, 2001).

La docencia es sin duda una de las más difíciles y exigentes del mundo, en la que los maestros a diario enfrentan una serie de conflictos emocionales, caprichosos, debilidades

y múltiples manipulaciones de los niños y niñas a quienes intentan enseñar, ya que no solo deben ocuparse de sus aptitudes y conocimientos, sino que también tendrá que lograr que se desarrollen social y emocionalmente, esto es, de una manera integral, realizado para ello una compleja y desgastada labor que tiene sus recompensas, también representa todo un reto (Meece, 2001).

Puesto que la disciplina y el proceso de enseñanza-aprendizaje son inseparables, es donde el maestro tiene el papel de controlar el equilibrio y la libertad del alumno y la autoridad que él representa en el salón de clases, de tal forma que esa autoridad no aplaste ni tampoco que esta última anule a la primera (Meece, 2001).

El ser maestro por vocación hace sentir una responsabilidad para orientar con firmeza natural a los alumnos. El grupo de segundo grado se convierte en la pesadilla al observar los comportamientos que se originan a diario en cada clase donde resulta difícil controlarlos.

Por eso es necesario aplicar alternativas, fundamentales en la expresión “Más vale prevenir que lastimar” (Meece 2001). La llamada disciplina preventiva, el objetivo es buscar convencer a los niños sobre la necesidad de su cumplimiento en cada una de las reglas para que conozcan sus derechos y obligaciones, en las cuales nace de los propios alumnos.

Donde la violencia escolar es uno de los problemas serios que se enfrentan a diario al llegar a la escuela, niños y niñas ponen en práctica todos sus recursos, frutos de sus experiencias familiares, con el único propósito de comprobar sus límites, es decir, ver hasta donde les permitimos que sus conductas sean expresadas por lo tanto esto significa que los alumnos nos miran como sus enemigos potenciales (Meece, 2001)

Lo que hace suponer que haya disciplina y además, están dispuestos aceptar, reglas disciplinarias dentro del salón de clases e incluso fuera de ella para llevarlas a cabo y cumplirlas.

Sin embargo, esos sentimientos tan positivos no significan que los alumnos no traten de salirse con la suya en todo lo que les sea posible, poniendo a prueba las reglas disciplinarias del salón de clases.

Aunque se les llame la atención no obedecen ahora son más expresivos en sus quejas y críticas en contra de los maestros y del sistema escolar en el que nos encontramos, con sus reglas, y autoridades.

Ante esta situación, la influencia de los medios de comunicación, la información de que disponen los niños y, sobre todo, la educación que reciben en el hogar y que se caracteriza por su tendencia a la liberalidad, han sido factores decisivos.

De hecho, los tiempos han cambiado, y a los padres y los niños también'. Actualmente estos cambios se reflejan en la práctica de los juegos que se llevan a cabo en la escuela.

El tiempo del juego está en curso, donde cada alumno pone su mejor granito de arena, cumpliendo cada regla del juego, en el niño que realiza una acción inapropiada. Potencialmente, todos los equipos pueden ganar ya que el juego se realiza por un periodo de tiempo limitado (Meece, 2001)

Así, los niños aprenden reglas de buena conducta que deben seguir diariamente durante todo el ciclo escolar en que se aplica el juego. Semanalmente, los equipos que han logrado mantener buena conducta, reciben un premio de buen comportamiento.

Luego de la aplicación sistemática del juego que por el momento se continúa aplicando para lograr la generalización de las conductas deseadas, para trabajar con refuerzos innecesarios propuestos en toda actividad de trabajo, no es fácil dar una respuesta ya que cada uno tiene sus características propias de agresiones físicas y verbales y otros que nos podemos imaginar, merecen un tratamiento particularizado (Meece, 2001)

Sin embargo, hoy en la actualidad se debate sobre el tema de que forma aprenden los alumnos en un contexto turbulento que cuestiona nuestra forma de ser ante la sociedad y como profesionales docentes de nuestro rol como formadores.

En este sentido, la búsqueda de estrategias que nos ayuden y ayuden a nuestros alumnos a incorporar recursos y hábitos para enfrentar estos signos de los tiempos que vivimos.

Tales casos es preciso incorporar y acompañar a los niños a que también lo hagan recurso para la gestión de una convivencia armónica, que focalicen los mejores climas para el desarrollo de las relaciones interpersonales, que favorezcan las condiciones necesarias para que el logro de los objetivos propuestos sea una realidad que no se escapa de las manos, porque las urgencias los sobrepasa causando frustración.

El mejor trabajo preventivo es el que se desarrolle incorporando juegos didácticos. Porque a través del juego brinda la oportunidad de elegir , imaginar, crear, adquirir confianza nuevos conocimientos, destrezas, observar, experimentar, comunicarse, interrogar, conocerse, re-conocerse, construir, con otros y junto a otros (Meece, 2001)

Además en el juegan un papel principal los valores, como el compartir, la paz, la tolerancia, la no discriminación y la integración cultural. Desde este contexto nace la iniciativa del trabajo por proyecto jugando que consiste en la formación de una ludoteca en la escuela creando espacios en las actividades lúdicas formativas para recuperar el juego como una herramienta indispensable para el niño sino además trabajar las distintas capacidades o habilidades que cada uno de los niños posee (Programas de estudio, 2011)

Las estrategias deben ser innovadoras para compartir, comunicar con los otros, actuar en libertad a normas de juego, para el rescatar los valores con el impacto de motivar a las niñas y niños que les facilite la incorporación de nuevos aprendizajes.

Aplicando diversos juegos dentro del aula para impulsar las habilidades del maestro sin olvidar que cada grado tiene sus dificultades variados en cada clase, donde se realizan actividades espontáneas y libre como es la forma de actuar del niño, sin embargo, se cree que el juego es neutro, que va exigiendo dificultad mayor, pero es esfuerzo por cada alumno, de lo que se pretende alcanzar.

En nuestro medio, las formas de trabajo se van generalizando con el propósito que, a lo largo del tiempo se conviertan en una nueva forma de hacer las cosas, más allá de técnicas específicas *son* básicamente la formación del niño.

5.1 Grupos de trabajos colaborativos

Que a través de este enfoque para el trabajo grupal están indicadas para mejorar el clima de relaciones interpersonales, sino que parecen muy eficaces para cualquier actividad en la que sea importante la verdadera motivación de los alumnos por conseguir objetivos concretos (Programas de estudio, 2011).

Asimismo permite desarrollar habilidades de gestión de la convivencia, de desarrollo de la empatía y el respeto de unos hacia otros dentro del contexto social cotidiano del aula en el que todos se encuentran inmersos. Por lo que se requiere trabajar por equipos de 5 a 6 integrantes para que se refleje el interés común, y sea este la motivación para abordar tareas de interés (Programas de estudio, 2011).

El trabajo grupal en las aulas, para el abordaje de distintas problemáticas tanto curriculares como transversales se requiere tener el propósito a lograr y la importancia de los objetivos.

5.2 Reglamento escolar.

Al trabajar e interactuar dentro de un grupo es necesario establecer reglas y normas. Las cuales deben ser acatadas para mantener convivencia y armonía dentro del grupo escolar, establecidos por los mismos niños y el maestro.

Es necesario que el alumno recuerde constantemente las normas que imperan en el grupo, para que todos los trabajos se realicen de manera democrática, para asentar las normas, derechos y obligaciones como integrantes del grupo. Las reglas deben ser propuestas por los alumnos y entre ellos avalarlos y registrarlas en el reglamento a manera que sea visible para cultivarlas todos los días (María, 1878).

Las reglas que se establecieron (son necesarias) fueron:

No jugar, ni platicar durante la clase.

No decir groserías, ni golpear a nuestros compañeros.

No comer durante la clase, solo de 12:00 a 12:30 pm.

No hacer burlas ni señas obscenas a los compañeros.

Tirar la basura en el lugar correspondiente.

Respetar el momento en que la maestra explica la clase y poner atención.

Respetar y obedecer a los maestros que nos dan clases.

Dejar que participen mis compañeros sin interrumpirlos.

Ser cooperativo con mis compañeros.

No rayar bancas y paredes del aula.

Cumplir con los trabajos, tareas e investigaciones.

No arrancar las hojas del cuaderno.

No tocar cosas de mis compañeros sin permisos.

Guardar silencio y poner atención en honores.

Es compromiso de todos cumplir con cada una de las reglas establecidas. Con este reglamento se busca controlar mejor la disciplina del grupo. Si se observan malas conductas en algunos momentos en contra del reglamento, los mismos compañeros recuerdan lo que no deben hacer. Al realizar el reglamento todos deben participar y aportar sugerencias de cómo controlar las actitudes rebeldes, sin embargo, nunca es tarde para frenar tales conductas.

5.3 Juegos dinámicos que ayudan a lograr una buena convivencia

Las dinámicas de juego integran un recurso esencial en el proceso-enseñanza aprendizaje porque tienen el proceso de integrar más al grupo y eliminar aquellas barreras de enemistad, falta de respeto, apatía. Estas dinámicas de juego fortalecen en consolidar una participación de forma colectiva y recreativa, implicando valores como el cooperativismo, la amistad, la lealtad, el respeto entre unos y otros, la honestidad. Llevando a reflexionar al niño lo importante que es contar con cada uno de los compañeros y brindarles la confianza y el apoyo, además de las consecuencias que puede tener si llega hacer acciones indebidas y obscenas según sea el comportamiento durante su estancia en la escuela (Mariotti, 2002).

Entre los juegos que se aplicaron fueron: “Safari de imágenes”, “Productos de sonidos”, “El zoológico de barro”, “La carrera de los adjetivos”, “La familia de palabras”, estas actividades están relacionadas con las asignaturas de Formación cívica y Ética Español, Matemáticas, Exploración de la naturaleza y sociedad (Trejo, 2005).

Tales actividades fueron del agrado de los estudiantes, por que ayudan a comprender ciertas situaciones de valores, a reflexionar y actuar cuales son las consecuencias que puede tener al no practicarlos. Los resultados obtenidos en las actividades antes mencionadas fueron acrecentar un nivel aceptable de su conducta, el cambio de actitud en diferentes situaciones que les sirva para de recreación (Trejo, 2005).

Es compromiso de todos cumplir con cada una de las reglas establecidas. Con este reglamento para controlar mejor la disciplina del grupo. Si se observan malas conductas en algunos momentos en contra del reglamento, los mismos compañeros recuerdan lo que no deben hacer.

Al realizar el reglamento todos el grupo deben participar y aportar sugerencias de cómo se quiere controlar las actitudes rebeldes, sin embargo, nunca es tarde para frenar tales conductas (María, 1878).

El término motivación se deriva del verbo latino moveré, que significa “moverse” Según (Woolfolk, 1990, citado en Meece 2001) “la motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta”. De esta manera, un motivo es un elemento de conciencia que entra en determinación de un acto volitivo. Es lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción, puede afirmarse que estimula la voluntad de aprender.

El papel del docente en el ámbito de la motivación se centra en inducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase, dando significado a las tareas escolares y proyectándolas a un fin determinado, de manera tal que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social (Díaz, 1993).

Según Díaz, la motivación es un factor cognitivo, afectivo presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico de manera explícita o implícita.

De acuerdo a Díaz dice que en el aula supone el docente y sus alumnos comprender que existe interdependencia mutua. Por, lo anterior se puede decir que el papel de la motivación en el logro del aprendizaje significativo se relaciona con la necesidad de inducir en el alumno el interés y esfuerzo necesario, y es labor del profesor ofrecer la guía en cada situación de enseñanza-aprendizaje.

Por eso es que Alonso Tapia (1991, citado en Díaz 1993) afirma que querer aprender y saber pensar son las “condiciones personales básicas que permite la adquisición de nuevos conocimientos y la aplicación de lo aprendido de forma efectiva cuando se necesita”.

Es de vital importancia para el docente conocer las metas que persiguen sus alumnos cuando se está en clase, muchos profesores confiesan que uno de los problemas más difíciles consiste en motivar a los alumnos para que aprendan. Algunos muy están una

motivación intrínseca; otros manifiestan poco interés por aprender, por dominar nuevas destrezas, un gran número de ellos no adquieren habilidades o talentos académicos simplemente por la falta de voluntad. En los niños, una motivación deficiente es una de las principales causas del problema del bajo rendimiento académico en promover clases monótonas y aburridas (Díaz, 1993).

De acuerdo con lo anterior es necesario que el maestro incorpore la motivación como un principio de la enseñanza y estrategia en los alumnos para que puedan asociar los mensajes que se les da a través de su actuación y de la información sobre su desempeño, estos mensajes pueden centrarse en los resultados así como el proceso de aprendizaje en valorar al alumno de forma personal y grupal cuales son las debilidades y fortalezas (Díaz, 1993).

De esta manera la motivación de los alumnos tiene un carácter evolutivo, se ha podido comprobar que a medida que los niños crecen, se dan cambios sistemáticos en la frecuencia con que se recibe información de uno y de otro tipo y en los grados posteriores en la que se asimilan (Díaz, 1993).

El refuerzo social estimula como evaluación en la educación primaria siendo esto una información de carácter simbólico por que se incrementa de forma objetiva sobre su ejecución relacionándose con el desarrollo intelectual, utilizando el razonamiento que resulta más significativa (Díaz, 1993).

El manejo deliberado de la motivación en el aula desencadena las estrategias de apoyo, las cuales permite al aprendizaje mantener un estado propicio para el aprendizaje. Las estrategias de apoyo pueden optimizar la concentración, reducir la ansiedad ante situaciones y tiempo de estudio (Díaz, 1993).

Algunos teóricos se centran en los mecanismos internos, entre ellos las necesidades psicológicas. La necesidad es una tensión o conflicto interno que impulsa a realizar una conducta propositiva. Donde el ser humano tiene necesidades fisiológicas sociales y psicológicas que influyen en sus actos revelando conductas disruptivas.

Erickson propuso que los niños sienten la necesidad de seguridad, autonomía, competencia e identidad, las cuales pueden incidir en su conducta a lo largo de la niñez y de la adolescencia (Díaz, 1993).

La interpretación que hace Vigotsky, del juego es el de ligarlo a la satisfacción inmediata de los deseos, de que el niño comienza una satisfacción imaginaria, pero cercana a la realidad, así lo describe en su teoría acerca del desarrollo del pensamiento, del concepto de Zona de Desarrollo Próximo. La que sería la zona que ocupa el nivel de desarrollo actual del pensamiento de los niños en edad infantil, lo que es capaz de hacer el niño en el presente, y lo que pueda alcanzar en futuro ayudado por un adulto o por el contexto que lo rodea (Bosch 1992, citado en Torres, 1999).

Afirma Vigotsky, que el juego es una cuestión placentera y que es la motivación principal por la que el niño juega. Así es necesario enfatizar tanto para Piaget como para Vigotsky la importancia de la actividad lúdica.

¿Por qué busca el niño la actividad lúdica? Para Piaget, el origen se halla fundamentalmente en lo afectivo, y para Vigotsky, el juego es el escenario donde los niños reproducen y crean los conocimientos que tienen del mundo que les rodea (Bosch 1992, citado en Torres, 1999).

Por otro lado, el juego en grupos resulta ser un motivo de socialización cuando el niño experimente diversos juegos lúdicos en la escuela haciendo una aproximación de interactuar para que se conozcan y jueguen compartiendo junto con otros niños, y buscando siempre la compañía. El niño desarrolla mejor sus capacidades; siempre y cuando encuentra a su lado alguien con quien jugar.

El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje como parte de la realidad del niño y es una forma básica de aprender, dicho proceso de comunicación y cooperación entre iguales hace que el niño necesite compañeros de juego con los cuales entra en interacción (Garaigordobil, 1994).

El juego promueve, en que los niños experimenten sensaciones continuas y descubrimiento. Que son efectuados desde los estímulos externos del contexto que los rodea al que juegan, como también desde sus propias actitudes y tendencias. Sobre todo los juegos ayudan que se relacionen a unos con otros, es un factor de permanente activación y estructuración humana. En el que los individuos logran relacionarse armónicamente en los espacios lúdicos en un clima de respeto, libertad y responsabilidad (Torres, 1999).

Los juegos facilitan la trasmisión de valores, conductas que vienen transmitidas por los padres y pasan a través de la actividad lúdica del juego se transmite una reflexión del porque se asume una actitud ante cierta situación o problema el juego en cualquier nivel ayuda expulsar, expresar estados de ánimos reduciendo así los estados de ánimos dando confianza a que el niño tenga la libertad de expresarse y tener libertad.

La sociedad influye directamente en sus componentes intelectual, cognitivo, afectivo y motivacional como un medio para estimular y fomentando la creatividad para la asimilar y enriquecer los conocimientos del alumno.

Cada niño juega un rol, interactúa con los otros niños, que juegan con sus roles, estas actividades exploran, organizan el mundo social que les rodea (Ortega, 1997).

Porque cada niño aporta nuevas visiones en el grupo que pertenece y brinda oportunidades para conocer una variedad de funciones sociales y actitudes, de aprender normas de comportamiento (Ortega, 1997).

El juego facilita el auto conocimiento, el desarrollo de la conciencia personal, el desarrollo de la conciencia personal, como una oportunidad para explorar su lugar en el sociedad y su relación con los demás, para conocer a los otros, para valorar y aceptarlos conocerse unos con otros, para valorarlos y aceptarlos (Garaigordobil,1994).

Jugar le da la posibilidad de relacionarse y de crearse una imagen propia de lo que es y dar su punto de vista personal de cómo concibe al mundo (Garaigordobil, 1994).

El juego promueve el desarrollo cooperativo, enseña a los niños a ayudarse a compartir y cooperar, es una de las metas que las escuelas promueven para estimular el desarrollo integral de los niños (Garaigordobil, 1994).

La aceptación de cada jugador y poseer un rol dentro del juego, es necesario para consolidar su realización.

5.4 Juego como control conductual en niños de 2° grado de primaria

La naturaleza de los problemas de control del aula, surge a partir del concepto de la palabra “control” refiriéndose al proceso de dirigir una clase de forma organizada y eficaz, que ofrezca oportunidades de juego para el desarrollo de actitudes de cada aluna en la que los profesores puedan cumplir su misión específica de ser un facilitador en su labor diario en el proceso de enseñanza aprendizaje, y para los alumnos interactuar de forma activa al grado de ir controlando la conducta mediante reglas de trabajo, y orientaciones para desenvolverse en la clase que propicie un clima social, en que las actividades ofrezcan a los niños un aprendizaje intelectual, significativo (Fontana, 1998).

Es necesario interactuar entre todos con un clima de respeto en el aula que depende del comportamiento de todos. Vigotsky (1979 citado en Fontana) señala que todo tipo de juego requiere de reglas que regula y controla las normas de respetarlas. Por lo tanto considero que es importante la transcendencia del juego en la vida del niño, permitiéndole así interactuar con el grupo social y familiar. Al acatar las reglas, aprende que hay que cumplirlas tal cual como se establezcan en los juegos reglados. Así se genera el respeto a la norma, la responsabilidad con el grupo en las actividades y donde el niño siempre corrige paulatinamente su conducta, esta actividad es considerada como trabajo del niño.

Piaget (1932, citado en Fontana, 1998). Señala que para poder llevar a cabo el juego de reglas, considero “la actividad lúdica de como una forma de socializarla” explica que los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales con son

competencia entre los niños y reguladas por los acuerdos entre sí” por lo tanto esta vinculación entre el juego y las reglas se relaciona por que marcan los pasos a seguir al momento de iniciar el juego con acuerdos entre los propios niños o incluso las que ya están establecidas, en las actividades de juego de ejercicios, simbólicas, reglas y de construcción necesarias en el procesos educativo.

Siguiendo estas edades Piaget encuentra diferente tipos de juegos: Sensorio motor (0-2 años), simbólico (2 años en adelante) reglado (6 años en adelante) y construcciones, que coexiste junto a todos ellos (a partir de 1-2 años) (Martínez, 1999).

El control en los campos de conducta se expresa libremente la curiosidad y esta lleva a explorar y descubrir. Así se construyen espacios básicos de aprendizaje afectivo para los niños y niñas. El juego se utiliza como un recurso para corregir diversas situaciones de comportamiento humano y la toma de decisiones que ayudan a obtener logros a favor de sus múltiples actividades de trabajo de forma creativa que ayudan al niño para desenvolverse, y generar actitudes positivas de comportamiento (Fontana, 1998)

Es un proceso de conducta en el que se interrelaciona lo que el niño vive y aprende de su realidad mediante el juego, dicho espacio se da en las clases donde el profesor y el alumno interactuar mediante la convivencia de regirse sobre ciertas reglas y patrones de conducta, y ambientes favorables de formar grupos de trabajos respetando reglas entre compañeros para que el maestro pueda llevar a cabo su trabajo con profesionalismo y sentirse satisfechos de sus trabajo y de igual manera los alumnos queden satisfechos proporcionándolas condiciones adecuadas que faciliten el logro de sus tareas, esto como un medio para resolver sus dificultades de aprendizajes surjan (Fontana, 1998)

Declory aplicó el juego para facilitar el aprendizaje de los niños, con un amplio interés por el valor educativo y motivacional del juego, es por eso que su método cuenta con unos juegos educativos, escribió conjuntamente con Monchamp (citado en Zapata 1998) a la iniciación a la actividad intelectual y motriz de los juegos educativos.

Se entiende que, desde el punto de vista psicológico, en el niño antes de los 6 años, logra

descubrir una forma de actividad como lo es el juego (Zapata, 1998).

Los juegos educativos, como lo describe Declory (en Zapata 1998) no son un fin en si mismos, sino una etapa que se inscribe en el conjunto de los procedimientos de la pedagogía activa, con la finalidad de ofrecer al niño objetos susceptibles de manipulación para favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación a cierto conocimientos las repeticiones frecuentes en relación a la capacidad de atención, retención y comprensión del niño.

Los métodos de evaluación activa de los niños que se proporcione a los niños exigen un material para que jugando, con el puedan lograr llegar a asimilar las realidades intelectuales que sin ellos sigue siendo externas a la inteligencia infantil. (Zapata, 1998)

La escuela es un lugar donde el niño aprende ideas sobre la conducta moral y los valores éticos, en ella afronten casi diariamente problemas como. ¿Debe castigarse a todo el grupo cuando yo me porto mal? ¿Cuándo se debe de expulsar a un alumno?

En una palabra la escuela tiene muchas oportunidades de enseñar los principios democráticos y éticos los valores tales como la justicia, honestidad, respeto como se propone en el programa educativo en correlación con las asignaturas (Meece, 2001).

Para la educación Básica y “la formación cívica y ética en la escuela es un proceso basado en el trabajo y la convivencia escolar, donde los niños y niñas tienen la oportunidad de vivir y reconocer la importancia de principios y valores que contribuyen al convivencia democrática a su desarrollo pleno como persona integrarse a la sociedad” (Programas de Estudio, 2011).

Dicho proceso representa un espacio para la articulación que integra la educación primaria, que corresponde realizar actividades, tareas, ampliar experiencias que el alumno posee desde la formación inicial relativas al desarrollo personal y social, la sociedad demanda la capacidad para participar en el fortalecimiento de la convivencia y de las condiciones que favorece el ejercicio de los derechos humanos.

Desde esta perspectiva sigue que se tenga un carácter integral (Programas de Estudio 2011).

El juego es un medio para corregir la conducta y motivar al niño en su aprendizaje porque a través del juego asegura la socialización de ideas y lo prepara para la vida para asumir los roles y trascendencia de vida que le tocara vivir en un futuro.

Capítulo 6. Estrategias para regular la conducta en niños de 2° grado de primaria

Los juegos que aparecen en este apartado tiene el propósito de favorecer en los niños la importancia del pensamiento crítico y la disciplina.

Se establecieron con base en los contenidos del programa de estudios (2011), lo cual permitió lograr los aprendizajes esperados generales y específicos de cada una de las actividades de igual manera, alcanzar el objetivo principal de ese ensayo que fue despertar el interés en el aprendizaje de los niños a través de diversas estrategias de juego, para favorecer la regulación de su conducta mediante la disciplina.

Las estrategias se aplicaron en niños que cursan el 2° grado de educación primaria, con 17 alumnos en total, 8 niñas y 9 hombres con un horario de 8:00 am, a 16:00 horas pm., con las sugerencias que plantea, el Plan y Programas de Estudio incluyendo estrategias didácticas y juegos dinámicos.

Las estrategias de juego utilizadas permitieron, que los alumnos modificaran de alguna forma su la conducta, ya que se relacionan con el juego de categorización de acuerdo con Piaget, el cual tiene reglas, símbolos.

Por lo tanto, estas actividades son una alternativa para enriquecer el trabajo con los niños en el aula y poder recrearse de manera libre, incentivando la creatividad de los niños. (Trejo, 2005).

Donde el alumno debe entender que la evaluación es un desafío que realiza consigo mismo al margen de lo que exigen los padres, la escuela y los maestros, por ello el juego durante su práctica, propicia esta actitud desde el momento que la reflexiona se vuelve accesible en la expresión corporal, y en la estética en general, al cumplimiento de las reglas, con un recuento de las formas de juego y de como se puede mejorarla, y entonces buscará y encontrará nuevas formas de pensar y proceder (Trejo, 2005).

Por eso el juego es importante como disparador para autoevaluarse, pero también puede ser efectivo como medio de evaluación, tanto como una batería de ejercitaciones y actividades lúdicas. Mediante proyectos guiados que conlleva un efecto multiplicador, porque una vez elaborado puede llevarse a la práctica y cumplir con sus metas de comunicar (Trejo, 2005).

Otra característica ventajosa es que a través del Programa Integral de Formación Cívica y Ética se define una propuesta de trabajo que articula, a través de las competencias y de los cuatro ámbitos de la actividad diaria en la escuela, el ambiente, escolar, la vida cotidiana, del alumno, la asignatura y el trabajo transversal con el conjunto de asignaturas (Programas de Estudio, 2011).

El plan y Programa de Estudios de Formación Cívica y Ética contempla a lo largo de los seis grados las ocho competencias articulando las experiencias y saberes que los alumnos han conformado acerca de su formación, y la convivencia con quienes les rodea y los criterios con los que valora sus acciones y las de los demás demás por ello son descritas en una secuencia gradual que orientan los alcances posibles de su desarrollo en el plan y programas de segundo grado, de acuerdo a la ,oralidad y contexto de la escuela se consideró el estudio de casos de interés (Programas de Estudio, 2011).

De esta forma, los aprendizajes logrados en alumnos les permitan enfrentar nuevos desafíos en su vida diaria relacionada con su desarrollo como personas, con las decisiones que involucren juicios para el bien común (Programa de Estudio, 2011).

Por lo tanto los intereses, capacidades de los alumnos sirven de base para estimular el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que les permita resolver y manejar situaciones problemáticas del contexto en que viven (Programa de Estudio, 2011).

Desde esta perspectiva, el Plan y programa de Formación Cívica y Ética plantea una estrategia integral que pretende lograr que las niñas y los niños reconozcan la importancia que tienen los valores que se identifican con la democracia y los derechos humanos en sus acciones y en sus relaciones con los demás (Programa de Estudio, 2011).

La escuela primaria es un espacio de convivencia que ofrece múltiples oportunidades para el desarrollo de las competencias que integran conocimientos, habilidades, valores y actitudes cuyo desarrollo se enriquece con las experiencias e interacciones del contexto social (Programa de Estudio, 2011).

Tabla No. 2 Estrategia de aprendizaje aplicado al grupo de segundo grado de primaria.

Proyecto: Aprendamos a cuidar una mascota Asignatura: Formación Cívica y Ética.		BLOQUE II
Propósito: Responsabilidades y límites para fortalecer el ejercicio en actividades cotidianas; para el logro de metas.	Competencia: Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad Apego a la legalidad y sentido de justicia.	
Aprendizajes esperados: Identificar emociones que expresan los compañeros del grupo y respetar las diferentes expresiones, para establecer acciones y metas a corto plazo en ámbito escolar y familiar. Representar distintas emociones utilizando distintos recursos como textos, dibujos, pinturas, representaciones graficas o escenificaciones. Explicar de manera clara su punto de vista o una responsabilidad, que los alumnos se integren en los juegos como una forma de aprender.		
Ambiente Escolar y Vida Cotidiana de Distintos Ritmos y estilos de aprendizajes: Como puede reconocerse el esfuerzo académico de cada niño sin que se generen actitudes discriminatorias. Que valoración es la más importante sobre mi desempeño, la que hacen los demás y la que hago yo.		
Para el trabajo transversal: Distinguí márgenes de realización en tareas; y definí algunas actividades y me comprometo en su realización, para promover en el ambiente escolar y con referencia en la vida cotidiana del alumno. Asumo acuerdos y normas que enmarca la realización de una tarea y actuó con responsabilidad. Dialogo sobre situaciones en las que se aplica la justicia de manera equitativa en el ambiente escolar.		

Programas de Estudio (2011).

En esta tabla se explica en la asignatura de formación Cívica Y Ética, que pretende favorecer el desarrollo de las competencias prioritarias a desarrollar, de cómo se distribuye en el Bloque II, y cómo se articulan con las demás asignaturas, y avanza hacia los que involucra en la convivencia social, considerando al alumno debe apropiarse de los contenidos, corresponde a sus características personales, experiencias y contexto en que vive (Programas de Estudio, 2011).

Tabla No. 3 Estrategia de aprendizaje aplicado al grupo de segundo grado de primaria.

Asignatura	Estrategias de aprendizaje	Recursos	Evaluación
Español (Fabula).	<p>*Analizar el comportamiento de los animales en el libro de español y en los libros de la biblioteca escolar y del aula.</p> <p>*Contestar las siguientes preguntas ¿De qué manera los animales se comportan como personas en una fábula? Elaborar colectivamente una fábula.</p> <p>*Se pidió al grupo jugar a “Productores de sonidos” Con los movimientos de tal manera que los jugadores asociaran y exploraran sus posibilidades corporales a partir de percibir los sonidos de los animales domésticos ejemplo: El gato, perro entre otros. Y al final del juego se comenta cuales ruidos y movimientos fueron más difíciles de producir y cuales fueron más difíciles.</p>	<p>Libros de la biblioteca escolar y del aula Hojas - blancas</p> <p>- Colores</p> <p>- Lápiz, goma</p>	<p>Lectura y escritura</p> <p>Interés y participación</p>

Tabla No. 4 Estrategia de aprendizaje aplicado al grupo de segundo grado de primaria.

Asignatura	Estrategias de aprendizaje	Recursos	Evaluación
Matemáticas Calculando	<p>Leer y escribir números de tres cifras a partir de planteamientos como: ¿Cuántos espacios necesitan una mascota para vivir? ¿Cuánto come una mascota y cuánto cuesta su comida? ¿Cuántas mascotas hay en nuestra localidad y en nuestra casa?</p> <p>*Para reforzar se pidió que indicaran a través del juego “Pesca en la laguna” *Se formaron equipos de 5 integrantes, cada integrante participan en turnos pescando corchos con preguntas del tema para responder.</p>	<p>Báscula</p> <p>Libretas de registro</p> <p>Flexo (metro)</p> <p>Croquetas</p>	<p>Registros</p> <p>Maqueta del lugar donde puede vivir una mascota</p>

Asignatura	Estrategias de aprendizaje	Recursos	Evaluación
Exploración de la Naturaleza y Sociedad	<p>Investigar con personas de centro de salud, que vacunas requieren las mascotas y que deben hacerse cuando un animal se enferma o esta lastimados.</p>	<p>Carnet de vacunación</p> <p>Visitas con el veterinario</p>	<p>Investigación</p> <p>Entrevista</p>

Tabla No. 5 Estrategia de aprendizaje aplicado al grupo de segundo grado de primaria.

Asignatura	Estrategias de aprendizaje	Recursos	Evaluación
<p>Formación Cívica y Ética</p> <p>Tradiciones y costumbres</p>	<p>Distingo márgenes de acción en tareas cotidianas; con base en ello defino algunas actividades y me comprometo en su realización. Y cómo lo cuidaban</p> <p>*Identificar en ilustraciones históricas la presencia de animales (caballos, perros u otros).</p> <p>*¿Qué animales acostumbraban tener nuestros abuelos? ¿Cómo los criaban?</p> <p>¿Como los cuidaban?</p> <p>Se integro una actividad lúdica de juego a través del juego del zoológico de barro, se comento las características de diferentes animales y registrar sus detalles *Se formo equipos de 5 integrantes, donde todos participan en turnos pescando corchos con preguntas del tema para responder.</p>	<p>Lámina de los animales</p> <p>Pegamento</p> <p>Tijeras</p> <p>Cartulina</p>	<p>Investigación</p> <p>Collage</p>

Tabla No. 6 Estrategia de aprendizaje aplicado al grupo de segundo grado de primaria.

Asignatura	Estrategias de aprendizaje	Recursos	Evaluación
Educación física Juguemos a imitar animales	*Realizar ejercicios físicos imitando el desplazamiento de algunos animales, la carrera de un caballo, el salto de un conejo o una rana.	Alumno - maestra	Ejercicios de psicomotricidad gruesa Participación Interés

Asignatura	Estrategias de aprendizaje	Recursos	Evaluación
Educación artísticas La opinión de una mascota	*Elaborar un guion teatral con diferentes mascotas sobre el cuidado y atención que reciben sus dueños.	Cuaderno Música grabadora Dibujos Pintura, Brocha.	Guion teatral

<p>Aprendizaje s esperados</p>	<p>*Al termino del proyecto, las niñas y los niños están en capacidad de :</p> <p>*Identificar algunas emociones que expresan los compañeros del grupo y respetar las diferentes expresiones.</p> <p>*Elaborar un sencillo itinerario semanal en el que se diferencien actividades que son obligatorias de aquellas que pueden realizarse libremente</p> <p>*Establecer acciones para lograr metas a corto plazo en el ámbito escolar y familiar.</p> <p>*Identificar situaciones de injusticias que se presentan en el trato con sus compañeras y compañeros de la escuela y con elementos de su ámbito familiar.</p> <p>*Representar distintas emociones utilizando distintos recursos tales como textos, dibujos, pinturas, representaciones graficas o escenificaciones.</p> <p>*Explicar de manera clara su punto de vista en situaciones que demanden la distribución justa de un bien, un servicio o una responsabilidad comprometida.</p>
------------------------------------	---

(Programas de Estudio, 2011).

Conclusiones

Haciendo un análisis de este trabajo he reflexionado una vez más en la importancia de mi labor docente.

De acuerdo con Fontana (19998) Para convertirme en una mediadora de ambientes de aprendizaje armónicos debo considerar a la disciplina como un ámbito interno que facilite a cada niño el cumplimiento de sus obligaciones y su contribución al bien común, que le permitan tener autodominio y capacidad de actuar libre y responsablemente.

De acuerdo a los objetivos que se plantearon en la delimitación del problema, en este ensayo, se determinó que el grupo se encuentra en pleno desarrollo evolutivo, por lo que cualquier norma de conducta influye en su formación personal, social y escolar.

De esta manera, se reflexionó que el problema, manifestado en mi práctica educativa en cuanto a la disciplina requería del diseño de estrategias metodológicas que permitieran la regulación de la conducta del niño mediante juegos que permitieran el trabajo en la cooperación grupal y la socialización de los conocimientos de los alumnos, para disminuir la conducta reprobatoria cambiándola a positiva.

Fue necesario contar con el apoyo de los padres de familia, para superar y alcanzar un grado aceptable de buena conducta con los niños y niñas, en algunos casos se lograron comprender y madurar en su actitud, sobre todo obtener un mejor aprovechamiento de aprendizaje.

Por tal motivo se aplicaron juegos como una herramienta útil para el control de la disciplina, que sirvieron de apoyo y utilizados adecuadamente para no caer en el error de verse como una actividad más y que el niño no encuentre la motivación suficiente para llevarlo a cabo.

Se reflexionaron cambios de conductas de los alumnos para que tomaran una mejor conciencia en cuanto a su aprovechamiento, sin embargo aún presentaban actitudes

rebeldes considerando que el factor influyente en estos casos fue la falta de apoyo notable, sincero y con sentido positivo por parte de padres de familia.

Puedo concluir que el juego favorece el desarrollo y la socialización del niño, para ello, realicé diversas investigaciones en el marco teórico que me permitieron reflexionar que toda actitud lúdica es indispensable para el desarrollo de los niños y el aprendizaje de nuevos conocimientos fundamentales, así también para la convivencia de los alumnos.

Conocer las características de nuestros alumnos facilita el diseño de estrategias que permite diseñar un plan de necesidades acorde a los intereses de los niños, logrando un mejor aprovechamiento y rendimiento en su beneficio.

El juego es una actividad espontánea que disfruta el niño por ello es una herramienta que se aprovecha para el desarrollo de sus habilidades, conocimientos, destrezas, hábitos, aptitudes y actitudes.

Es esencial emplear el juego para mantener el interés de los niños en actividades, que se realizan conservando la disciplina y el respeto en sus participaciones. Y las relaciones de los niños con sus compañeros, usando una combinación de aprendizaje cooperativo, que por medio del juego se puede llegar a él y puedan integrarse en equipos.

Por medio del juego se abordan no sólo los aspectos cognitivos sino también los actitudinales y de esta manera se logra alcanzar los propósitos planteados para que el niño sea una persona autónoma capaz de desenvolverse en su medio resolviendo las problemáticas a las que se enfrenta diariamente al mundo en que vive.

Formar a una persona disciplinada no es cosa fácil, al igual que la resolución de problemas, la escritura y lectura, son conocimientos que se van adquiriendo de acuerdo al ritmo de aprendizaje del niño y la maduración que este va teniendo de acuerdo a la etapa en que se encuentre, podrá comprender el porqué de las normas y las reglas que no solo hay en la escuela, sino que en la misma sociedad en la que se desenvuelve, que existen para regular la convivencia entre los individuos.

Las estrategias que se implementaron fueron novedosas y permitió una nueva forma de organizar nuestra planeación para lograr una calidad en nuestro trabajo docente con los alumnos.

La actitud que muestre el docente durante el desarrollo de los juegos es fundamental, para obtener buena disposición por parte de los niños, es decir tiene que ser empático y adaptarse al niño para comprender mejor sus actitudes.

Todo juego bien planeado arroja como resultado grandes beneficios de aprendizajes en el desarrollo del niño. Una mejor convivencia y un mejor nivel de ambiente disciplinario, notable, permitiendo trabajar sin tensiones, ni interrupciones, lo que posibilita lograr la formación de personas responsables y capaces de poder enfrentarse a cualquier situación.

Los docentes debemos darnos la oportunidad de crear, construir, imaginar y disfrutar del juego, para poder transmitir entusiasmo a nuestros alumnos. Para que sean capaces de sacar a la luz su creatividad, transmitir seguridad, afecto y sus sentimientos.

En lo que se refiere a las malas conductas concluyo que una de las principales razones se atribuye a la falta de valores que desafortunadamente se está manifestando en nuestra sociedad actual.

Para concluir este ensayo, reflexiono que para obtener resultados favorables en problemas de disciplina, todos aquellos que vivimos dentro de la labor de enseñar, debemos procurar y mantener una gran prudencia, interés, calor humano y amor al trabajo y poseer una actitud sustentada en valores humanos, sobre todo, estar en constante proceso de evaluación y corrección del aprendizaje y formación personal en beneficio de nuestros educandos.

Referencias

- Bandura, y Walters. (1980). *Teorías de la personalidad*, Buenos Aires: Paídos.
- Coll, Cesar. (1982). *La conducta experimental en el niño* .España: CEA.
- Coll, C. (1997). *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. México: Paídos.
- Declory, O. y Moncham, E. (1978). *El juego educativo, iniciación a la actitud intelectual y motriz*. México: Morata.
- Díaz-Barriga F. y Hernández G. (1993). *Estrategias docentes para un aprendizaje Significativo*. Consultado en internet: <http://www.saber.ula.ve/bitstram./123456789/17543>.
- Torres, C. (1999). *El juego y la educación en los primeros años*. Edición Novedades Educativas,. <http://www.novedadeduc.com/archivos/novedadeseduc2010> consultado el 23 de mayo 2012.
- Fontana, D. (1998). *La disciplina en el aula*. México: Santillana.
- Garaigordobil, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. México: (Desclée de Brouwer).
- García, A. (2008) *La disciplina Escolar*, Guía docente. www.um.es/Publicouma/digital/pdfs/disciplina-escolar.pdf. C. Consultado en internet.
- Garza Rosa Maria, *Aprender como aprender* 2ª ed. México Trillas. ITESM, Universidad Virtual, 1998. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-6982008000100005&script=sci_arttext consultado el 12 mayo 2012.
- Gozens, (1999). *La disciplina escolar*, Barcelona: Horosri.
- Gutiérrez, M. (1991). *La educación, la psicomotricidad y el juego en la edad Escolar*. Sevillana, Wanceulen.
- Hetzer, Hidegard. (1998). *El juego y los juguetes*. Buenos Aires: Kapelusz.
- J. Piaget. (1974). *Seis estudios de la Psicología*. Edit. Seix Barral S.A.
- J.R. Moyles (1990). *El juego en la educación primaria infantil y primaria*. España: Ediciones Morata.
- García, T. (2006). *Larousse, Diccionario enciclopédico*
- Mariotti, F. (2002). *Creatividad y desarrollo de la personalidad a través del juego*. México: Trillas.

- Martínez, G. (1999). *El juego en el desarrollo*: España: Ediciones Octaedro.
- Meece J. (2001). *Desarrollo del niño y del adolescente*. México: Ultra.
- Trejo L, (2005). *Educación Creativa Proyectos Escolares México*: Euro.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: Díada.
- Plaza del R. (1996). *La disciplina escolar o el arte de la convivencia*. Granada: Aljibe.
- Russel, A. (1985). *El juego de los niños*. México: Herder.
- Socolinsky, N. (1998). *La disciplina en el aula: "¿Un callejón sin salida?"*. Buenos Aires: Aique.
- Vigotsky, L. S. (1988). *El desarrollo de los Procesos Psicológicos superiores*. México: Grijalbo.
- Zapata, O. (1998). *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética*. México: Pax.
- Maria L. (1878). *Violencia en la escuela. Prevención para crecer en valores*. Editorial Euro México.

