



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A
DISTANCIA

PROYECTO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO DEL PROYECTO
MOTIVACIÓN LÚDICA EN LA CONDUCTA DISRUPTIVA

AUTORAS:
BEATRIZ BETZABETH GARCÍA JIMÉNEZ
DOLORES CELINDA GUILINDRO SANTOS

MILAGRO, ABRIL DEL 2012
ECUADOR



CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado entregado por las egresadas **GARCÍA JIMÉNEZ BEATRIZ BETZABETH YGUILINDRO SANTOS DOLORES CELINDA**, para optar el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, **Mención Educación Básica** y acepto asesorar el desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, Abril del 2012.

Lic. Alexandra Astudillo Cobos, MSc.



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Las autoras de esta investigación, declaramos ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento en su totalidad no ha sido presentado para el otorgamiento de cualquier otro Título o grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, Abril del 2012

Beatríz García Jiménez

CI: 1207525055

Dolores Guilindro Santos

CI: 1203470800



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
Y A DISTANCIA

EL TRIBUNAL EXAMINADOR previo a la obtención del título de LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA, otorga al presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA.....	[]
DEFENSA ORAL.....	[]
TOTAL.....	[]
EQUIVALENTE.....	[]

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR DELEGADO

DEDICATORIA

Desde lo más profundo de mi corazón dedico este trabajo de investigación a Dios, que cada día me da salud entendimiento y paciencia para llegar a alcanzar mi meta.

A mis padres quienes me apoyan incondicionalmente y que con sus sabios consejos me impulsan a lograr este bello propósito por eso le agradezco por ser los mejores padres.

También a mi esposo y mi hijo, que son la razón de mi existencia, por quienes me esfuerzo día a día, para llegar hacer un modelo de superación y esmero.

Beatriz Jiménez

DEDICATORIA

Al concluir este proyecto que es el producto de un largo proceso investigativo, quiero expresar mi sentimiento más profundo: a Dios que me da salud y vida elementos esenciales para poder estudiar y crecer como persona y ser una profesional.

A mis adorables padres quienes día a día, me impulsan con sus sabios consejos, a que sea una persona digna y de bien, profesional responsable y que sea un ejemplo para la niñez a la que voy a servir.

Gracias queridos padres, por ser los mejores padres del mundo.

También a mi adorado esposo Jorge y a mis tesoros Linda, Lisbeth y Andy que son mis hijos son el complemento de vida y que siempre me respalda en todo momento de mi vida.

Dolores Guilindro

AGRADECIMIENTO

Nuestro especial agradecimiento a la Lic. Alexandra Astudillo Cobos, MSc. por habernos asesorado con sabiduría y paciencia el presente trabajo de investigación, que nunca descanso hasta ver consolidada nuestra aspiración.

A la Lic. Elizabeth Alvarado Díaz, Directora de la Escuela “Guillermo Robles Florencia” quien nos permitió desarrollar nuestro trabajo en dicha institución, donde aplicamos nuestros conocimientos adquiridos y aportamos para mejorar la calidad de la educación.

También de forma sincera a quienes colaboraron directa e indirectamente en la consecución de este logro personal y quienes me han respaldado en forma moral hasta cumplir nuestra meta.

Beatriz y Dolores

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Señor.

Lic. Jaime Orozco Hernández, MSc.

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO.

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue **MOTIVACIÓN LÚDICA EN LA CONDUCTA DISRUPTIVA** y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, abril del 2012

Beatríz García Jiménez

CI: 1207525055

Dolores Guilindro Santos

CI: 1203470800

ÍNDICE GENERAL

Pág.

A.- PÁGINAS PRELIMINARES

Carátula	i
Constancia de aceptación por el tutor	ii
Declaración de autoría de la investigación	iii
Aceptación de la defensa	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Cesión de derechos del autor a la UNEMI	vii
Índice general	viii
Índice de cuadros	xii
Índice de gráficos	xiv
Resumen	xvi

B. TEXTO

Introducción	1
--------------	---

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1.1	Problematización	2
1.1.2	Delimitación del Problema	5
1.1.3	Formulación del problema	5
1.1.4	Sistematización del Problema	6
1.1.5	Determinación del tema	6

1.2	OBJETIVOS	6
1.2.1	Objetivo General	6
1.2.2	Objetivos Específicos	7
1.3	JUSTIFICACIÓN	7

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1.	MARCO TEÓRICO	9
2.1.1	Antecedentes históricos	9
2.1.2	Antecedentes referenciales	9
2.1.3	Fundamentación	10
2.2	MARCO LEGAL	20
2.3	MARCO CONCEPTUAL	21
2.4	HIPÓTESIS Y VARIABLES	23
2.4.1	Hipótesis General	23
2.4.2	Hipótesis Particulares	23
2.4.3	Declaración de las Variables	24
2.4.4	Operacionalización de las variables	25

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1	TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL	26
3.2	LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA	28
3.2.1	Características de la población	28
3.2.2	Delimitación de la población	28

3.2.3.	Tipo de muestra	28
3.2.4	Tamaño de la muestra	29
3.2.5	Proceso de selección	29
3.3	LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS	29
3.3.1	Métodos teóricos	29
3.3.2	Métodos empíricos	30
3.3.3	Técnicas e instrumentos	30
3.4	PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INVESTIGACIÓN	31

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1	ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	32
4.2	ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS	46
4.3	RESULTADOS	47
4.4	VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	49

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1	TEMA	51
5.2	JUSTIFICACIÓN	51
5.3	FUNDAMENTACIÓN	52
5.4	OBJETIVOS	53
5.5	UBICACIÓN	54
5.6	ESTUDIO DE FACTIBILIDAD	56
5.7	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	57
5.7.1	Actividades	76
5.7.2	Recursos, análisis financiero	77

5.7.3 Impacto	78
5.7.4 Cronograma	79
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta	80
CONCLUSIONES	81
RECOMENDACIONES	81
BIBLIOGRAFÍA	82
ANEXOS	85

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Figura 1	
Pirámide de las necesidades	20
Figura 2	
Mejor comportamiento con la motivación lúdica	32
Figura 3	
Aplicación lúdica en la escuela	33
Figura 4	
Motivar a las buenas relaciones en el aula	34
Figura 5	
Se debe inculcar en los estudiantes la práctica de motivación	35
Figura 6	
La enseñanza debe ir de la mano con la motivación.	36
Figura 7	
Realiza trabajo en equipo con sus educandos	37
Figura 8	
Soluciona pacíficamente inconvenientes que se presentan en el aula.	38
Figura 9	
Permite la libertad de opinión en sus estudiantes	39

Figura 10	
A los estudiantes les cuesta estar en un solo sitio	40
Figura 11	
Hablan demasiado durante las clases	41
Figura 12	
Sus padres le dan afecto	42
Figura 13	
Su profesor (a) lo motiva durante la clase	43
Figura 14	
Es considerado un estudiante inquieto	44
Figura 15	
Se lleva bien con sus compañeros	45
Figura 16	
Croquis de la Institución	54
Figura 17	
Plano de la Edificación	55

“MOTIVACIÓN LÚDICA EN LA CONDUCTA DISRUPTIVA”

AUTORAS:

Beatriz Betzabeth García Jiménez

Dolores Celinda Guilindro Santos

RESUMEN

El problema que presenta la conducta disruptiva en los niños es un tema que debería tener mayor atención por parte de los Directivos, Docentes y padres de familia de una institución educativa, encontrar las causas que originan este inconveniente en los niños son diversas, pero lo más importante es tratar de darle solución a este problema y erradicarlo. En el marco teórico encontraremos información referente a la conducta disruptiva de los niños y a la motivación lúdica, que es un mecanismo que nos ayudaría a mejorar el comportamiento de los infantes con este problema. El propósito fundamental de este proyecto de investigación radica en la forma como se buscó por medio de entrevistas, encuestas y observación el origen de la conducta disruptiva en los niños, con la finalidad de realizar un análisis comparativo entre uno o varios casos para poder darle solución, ya que los únicos beneficiados serán los niños. La motivación lúdica es un aporte fundamental para solucionar este problema, razón por la cual en la propuesta que se plantea se dan diferentes manera de plantear soluciones por medio de objetivos claros, los mismos que se basan en talleres en los cuales intervienen docentes, alumnos y padres de familia. Fue fundamental la ayuda que obtuvimos por parte de las personas involucradas, ya que se adentraron también en el problema de conducta de los niños, teniendo en cuenta que en definitiva serán los únicos beneficiados en la elaboración de este proyecto.

Palabras Claves:

Proyecto, Propósito, Lúdica, Disruptiva, Motivación

“MOTIVACIÓN LÚDICA EN LA CONDUCTA DISRUPTIVA”

AUTORAS:

Beatriz Betzabeth García Jiménez

Dolores Celinda Guilindro Santos

ABSTRACT

The problem that presents the behavior disruptiva in the children is a topic that she/he should have bigger attention on the part of the Directive, Educational and parents of family of an educational institution, to find the causes that originate this inconvenience in the children is diverse, but the most important thing is to try to give solution to this problem and take it out. In the theoretical mark we will find information with respect to the behavior disruptiva of the children and to the motivation lúdica that is a mechanism that she/he would help us to improve the behavior of the infants with this problem. The fundamental purpose of this investigation project resides in the form like you look for by means of interviews, surveys and observation the origin of the behavior disruptiva in the children, with the purpose of carrying out a comparative analysis between one or several cases to be able to give him solution, since the only beneficiaries will be the children. The motivation lúdica is a fundamental contribution to solution this problem, reason for the one which in the proposal that she/he thinks about they occur different way to outline solutions by means of clear objectives, the same ones that are based on shops in which intervene educational, students and family parents. It was fundamental the help that we obtained on the part of involved people, since went into also in the problem of the children's behavior, keeping in mind that in definitive they will be the only beneficiaries in the elaboration of this project.

Key words:

Project Purpose Ludic.Disruptiva Motivation

INTRODUCCIÓN

La motivación es la fuerza que impulsa al ser humano a traspasar cualquier surco para lograr sus metas, de la misma manera que ocasiona una carga positiva para el resto de personas con las que comparte, por ello es necesario que esa influencia responda al condicionamiento de las actitudes de quienes conforman un grupo social. Para el caso de los estudiantes cuán importante es el desarrollo volitivo que en confianza modele su conducta en todos los niveles a efecto de conseguir una convivencia armónica.

Considerando que los docentes deben intentar modificar el comportamiento de sus estudiantes utilizando una disciplina correctiva en la que no consiguen los resultados que esperados. Por esta posición se presenta una forma de educar a los estudiantes cuyo objetivo es ayudarlos a ser mejor personas con principios y actitudes positivas. Partiendo de este análisis se pone a disposición el presente estudio.

La motivación lúdica es un factor falible dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, origina un ambiente cálido, permisible y flexible dentro de los límites de las conductas aceptables de individuo. Por esta razón el interés de los docentes en la época actual deben direccionar su trabajo hacia el logro de la formación integral en el marco del respeto, de la integridad y la equidad.

Durante los últimos tiempos por la influencia de factores sociales, la actitud de los niños y niñas se ven influenciadas por el dominio de la violencia, el terrorismo, las drogas, etc. Males que deterioran la escala de valores de los estudiantes, de tal manera que el compromiso por transformar el sistema educativo es un reto que debe estar inmerso en las políticas gubernamentales para permitir que se eduquen con mayor incidencia a seres humanos con cerebro, manos y corazón. Ante esta situación la sociedad y el fortalecimiento a los modelos educativos son prioridad en el presente estudio, el mismo que coadyuva al mejoramiento de la educación de los estudiantes que son quienes activan el dinamismo de los avances de la ciencia para un mejor estilo de vida.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematización

Tradicionalmente ha existido una separación casi absoluta entre los aspectos cognitivos y los afectivos o motivacionales, a la hora de estudiar su influencia en el aprendizaje; en la presente investigación se hace notorio el interés por estudiar ambos elementos de forma integrada que ocasionan en casi todos los casos problemas tanto en la armonía como en el rendimiento escolar.

Se puede afirmar que el aprendizaje se caracteriza como un proceso cognitivo y motivacional, en el que están inmerso el nivel procedimental para aprender impartir los conocimientos y además con carácter imperante el crear una estrategia metodológica que ayude a la formación en valores que estimule el carácter humano en todos sus componentes.

A partir de este análisis, se puede predecir que para obtener buenos resultados académicos y una conducta propia de estudiantes de estudio básicos, necesitan poseer tanto de voluntad como de habilidad, lo que conduce a la integración de ambos aspectos en el proceso de aprendizaje. De ahí la importancia de este estudio puesto que a través de un proceso sistemático para desarrollar dicha motivación se logra transformar las clases monótonas en momentos agradables para trabajar cuya principal meta beneficia a los docentes y estudiantes en el hecho educativo.

El aspecto pedagógico que es la directriz de la presente investigación es analizado de forma minuciosa, de tal manera que se destaca a la motivación lúdica como factor influyente en las conductas disruptivas de los estudiantes, de los cuales se garantiza el mejoramiento de las interrelaciones personales.

En tal razón, actualmente las Organizaciones mundiales buscan los medios para que el sistema educativo reformule los modelos tradicionales que hasta ahora por el carácter verticalista ha impulsado para que en nombre de la educación se cometan errores que deterioran la verdadera esencia de la adquisición del saber. Por ello en 1990 en Jomtien, (Tailandia) por intervención de la UNESCO¹ y de otras cuatro organizaciones como la UNICEF² PNUMA³, FNUAP⁴ y el Banco Mundial, unieron sus esfuerzos para aprobar una nueva estrategia de educación básica en vista del escaso progreso logrado a lo largo del decenio. Mas 164 gobiernos y entidades asociadas reunidas en Dakar (Senegal) en el año 2000, impulsaron su compromiso en aprobar los seis objetivos de la “Educación para Todos”. Dichos objetivos reflejan una perspectiva global de la educación, desde el cuidado y el desarrollo de la primera infancia hasta la alfabetización y la adquisición de competencias para la vida activa por parte de jóvenes y adultos. Esto a cumplirse hasta el 2015.

En Ecuador en el año de 1996 se concibió que la educación permita aprender a ser, a conocer, a hacer y a convivir. Dicho de otro modo, la educación brinda la posibilidad de alcanzar el máximo potencial en los seres humanos para la construcción de un mundo de paz, dignidad, justicia e igualdad. Ante esta visión el Ministerio de Educación tiene entre sus potenciales objetivos el acrecentamiento progresivo de la calidad en todo el sistema educativo; para ello promueve numerosas acciones trascendentales derivadas de las líneas de la Constitución de la República y del Plan Decenal de la Educación, unida a ella una labor de alta consideración es el proceso de la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, los mismos que tienen a sus haberes grandes metas.

Para dar cumplimiento el primer punto de la actual Constitución de la República aprobada por consulta popular en el 2008, que en el artículo No. 343

¹UNESCO.- Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia, la Educación y la Cultura.

²UNICEF.- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

³PNUMA.-Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente.

⁴FNUAP.-Fondo de Población de las Naciones Unidas.

de la sección primera de educación, se expresa: “El sistema nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.”⁵

Todo este antecedente permite entonces que se determine que los niveles macro y mezo de este estudio sustenten, que ya el estudiante no puede recibir una educación a medias además de improvisada y rutinaria en los que se prioriza la transmisión de conocimiento y se deja a un lado la calidez del individuo, como se evidencia en la Escuela Fiscal Mixta Guillermo Robles Florencia de la Parroquia Mariscal Sucre del cantón Milagro, donde se ha venido observando el comportamiento inapropiado de algunos niños y niñas de Séptimo Año de Educación General Básica que afecta su rendimiento escolar como a las relaciones interpersonales.

Esto se refleja en eventos cotidianos donde la conducta disruptivas son infaltables, entonces cabe la interrogante, de qué depende que los estudiantes tengan oportunidad para ocasionar en clases peleas entre compañeros, vocabulario obsceno, interrupciones durante el proceso de aprendizaje, poca interactividad en talleres, incapacidad para trabajar en equipo, en momentos apáticos para desarrollar algunas actividades creados por los maestros, total desobligo en el cumplimiento de tareas encomendadas, temor en desarrollar sus capacidades y educandos con problemas sociales que son demasiado inquietos, poniendo en evidencia sus conductas disruptivas.

Todo ello conduce a determinar que muchas veces los estudiantes tienden a tener comportamientos irreverentes dada la monotonía de las clases, puesto que algunos maestros no aprovechan la energía de los niños y las niñas para desarrollar actividades lúdicas que a la vez que los mantienen ocupados

⁵www.ministeriodeeducacion.gov.ec (consulta efectuada el 15/02/2012)

trabaja cualquier tema de estudio. Ya que se ha demostrado que cuando se adopta una postura desmoralizante, reincidente, aburrida, sin originalidad, incrementamos las resistencias puesto que los niños y niñas no se estimulan y se manifiestan con indisciplina su hastío por el conductismo en que está siendo formado. Un aspecto importante a considerar es que algunos padres de familia de los niños de la Escuela Fiscal Mixta Guillermo Robles Florencia no colaboran en la formación de sus hijos debido a que por vivir en zonas rurales no disponen de la dedicación para realizar un seguimiento en la escuela o simplemente porque entiende la metodología de trabajo del profesor.

Esta es la realidad que se observa en los estudiantes del plantel objeto de estudio, por lo que de no desarrollar la motivación lúdica en la conducta disruptiva en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica, se desaprovecharía el uso de un significativo recurso que estabiliza las emociones, fomenta la empatía y activa el interaprendizaje.

Por ello se desprende la apremiante necesidad de crear un manual de motivación lúdica dirigido a estudiantes de conductas disruptivas, con el propósito de que no pierdan la oportunidad de conducir la educación hacia estados más armónicos de convivencia y en un ambiente participativo que son indicadores de una educación de calidad.

1.1.2 Delimitación del Problema

Área de Investigación: Educación y Cultura

Línea de Investigación: Técnicas de motivación lúdica

Institución Educativa: Escuela Fiscal Mixta N° 1 Guillermo Robles Florencia

1.1.3. Formulación del problema

¿En qué incide la ausencia de motivación lúdica del estudiante de conducta disruptiva en el Séptimo Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Guillermo Robles Florencia de la Parroquia Mariscal Sucre del Cantón Milagro?

1.1.4 Sistematización del problema

¿Cuál es la incidencia del uso adecuado de la motivación lúdica en los estudiantes de conducta disruptiva de Séptimo Año de Educación General Básica?

¿Es importante la motivación dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes?

¿Resulta positivo para las relaciones interpersonales combinar el aprendizaje la lúdica?

¿Qué estrategias pedagógicas deben desarrollar y emplear el docente para motivar a estudiantes disruptivos a mejorar el comportamiento?

¿Requiere la escuela de un rol protagónico de los padres en la disminución de comportamiento de estudiantes disruptivos?

¿Los docentes del plantel requieren de un manual de motivación lúdica dirigido a estudiantes de conductas disruptivas?

1.1.5 Determinación del tema

Motivación lúdica en la conducta disruptiva.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo general de la investigación

Aplicar la motivación lúdica como recurso para desarrollar la interacción de los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 1 Guillermo Robles Florencia de la Parroquia Mariscal Sucre del Cantón Milagro Provincia del Guayas. Período lectivo 2011 – 2012.

1.2.2 Objetivo específico de la investigación

- Analizar la incidencia de estudiantes con conductas violentas para que las relaciones interpersonales sean armónicas.
- Desarrollar una planificación que permita la vinculación de los estudiantes, padres de familia y docentes para la superación de las conductas disruptivas.
- Diseñar un manual de motivación lúdica en estudiantes de conductas disruptivas para el desarrollo de las capacidades y las habilidades en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 1 Guillermo Robles Florencia.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Un proyecto es una idea original que nace tras la búsqueda de una mejor calidad educativa; en tanto que a diario es común encontrar salones de clases con estudiantes con serios problemas de aprendizaje y de conducta que afectan a su formación.

Esto obliga a repensar el rol de los docentes que por estar en zonas rurales no tienen a su alcance los recursos para convertir una clase en un momento de descubrimiento y de experiencias imborrables en la memoria de los estudiantes, por ende al buscar actividades de motivación lúdica que permitan a los niños y niñas que presentan problemas de conductas disruptivas incursionar en nuevas esferas donde se lo mantenga ocupado pero sobretodo motivado para trabajar en clases y convivir de forma más efectiva.

En cuanto a los beneficios que se obtendrán al brindar una propuesta de aprendizaje diferente es que psicológicamente se estimulan las clases convirtiéndolas interactivas, participativas y proactivas aumentando el interés del niño-niña por los nuevos conocimientos, además elevar los niveles de motivación intrínseca cuyo resultado se reflejará en el rendimiento académico, que es un problema que generalmente afecta a toda la comunidad educativa.

A nivel pedagógico se contribuye con una herramienta educativa accesible a la realidad del entorno del plantel, a efecto de que los docentes vuelquen sus intereses en mejorar su desempeño profesional aplicando innovación y predisposición en su accionar educativo.

Esta idea original promueve el beneficio Institucional a fin de que se conduzca a un cambio en la formación de los estudiantes que se forman en el plantel, puesto que se brinda un estudio eficaz para eliminar las conductas disruptivas entre los estudiantes por lo que se consolida la armonía y se promueve una cultura de paz.

Es complicado dar una educación personalizada, pero al detectar este tipo de casos es menester hacerlo. Por esta razón. ¡Adelante! Hacer del proceso educativo una oportunidad para contribuir con la formación de mejores hombres y mujeres que aporten a la Patria, que sólo se logra si se dejan atrás modelos anacrónicos de enseñanza y se de paso a una formación integral sin descuidar el enfoque humanista.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes Históricos

Aparentemente la conducta disruptiva suena como un diagnóstico de moda, en la actualidad la sociedad se muestra cambiante especialmente en tendencias materialistas que se observan en los más pequeños por ser quienes no tiene su personalidad bien definida , dando como resultado una influencia en los tipos de comportamiento entre grupos y a nivel personal.

En el año 1909 el psicólogo Alfred Binet mostrando sus aportes al campo de la “medición de la inteligencia y la psicología en general, acerca de cómo se debe hacer la evaluación de la inteligencia”.

Por otra parte la motivación es un estudio que empezó a darse relevancia en los años 90, con enfoque educativo y que sobremanera reemplazó los clásicos estímulos que el hombre desarrolla en la búsqueda de la supervivencia.

2.1.2 Antecedentes Referenciales

De la búsqueda preliminar de estudios iguales al tema planteado, después de haber revisado los archivos en la biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro no se encontró ningún trabajo similar o relacionado con el tema: Motivación lúdica en la conducta disruptiva por lo que se considera un proyecto original, inédito; sin embargo, se encontró trabajos como.

- Capacitación y orientación de madres comunitarias y familiares para mejorar el comportamiento inadecuado de los niños y niñas de 3 a 5 años
Desarrollado por. Mercedes del Carmen Álava Espinoza y Mayra Jessenia Gomezcoello Idrovo. Año 2009

- Incentivar el inter-aprendizaje escolar. Desarrollado por Cecilia Ramos y Beatriz Domínguez. Año. 2004.
- Intervención y tratamiento de la conducta disruptiva para niños –niñas de 8 a 12 años. Desarrollado por Miguel Ángel Neira Moreno Año 2001.
- La convivencia escolar para niños –niñas de 14 años. Elaborado por Jesús Peñalva Gil. Año 2001.

Todos estos proyectos tienen similitud con nuestro tema investigativo pero con una marcada diferencia en la puesta en práctica de combinar la motivación y la lúdica por lo que constituye un significativo aporte para trabajar en estudiantes de conductas disruptivas y dar solución a una problemática que afecta a gran parte de los centros de educación escolar de nivel básico.

2.1.3 Fundamentación

Fundamentación Científica

La motivación

La motivación en el ambiente educativo es muy importante, pues contribuye a formar hábitos, técnicas, métodos de estudio y estrategias de aprendizaje en el alumno

Para Wendkos, S. (1985) Es la conducta o habilidad desarrollada que permite alcanzar un rendimiento académico óptimo⁶.

Partiendo de lo anterior, podemos decir que para hablar de la motivación para aprender, tenemos que referirnos a las fuerzas externas o internas que favorecen el logro de los objetivos personales, sean estos familiares, académicos, laborales, afectivos, intelectuales, etc.

Santos, R. (1990), define la motivación como “el grado en que los alumnos se esfuerzan para conseguir metas académicas que perciben como útiles y significativas”⁷. En este sentido, la motivación, es un rasgo que permite

⁶Wendkos, Sally, psicología de la educación. 1985.

⁷ Santos, Rego. Motivación intrínseca y extrínseca.1990

diferenciar a los estudiantes dependiendo de los motivos (o fuerzas que impulsa a la acción) que tengan para estudiar. Estudiosos del tema afirman que existen dos tipos de motivaciones: la intrínseca y la extrínseca, las cuales influirán de forma determinante en sus estudios

La conducta intrínsecamente motivada es aquella conducta que se realiza únicamente por el interés y placer de realizarla. La motivación intrínseca se basa en una serie de necesidades psicológicas definidas, incluyendo la causación personal

Tipos de motivación

Intrínseca

Es la fuerza interior o potencia que favorece el logro de tus objetivos personales, incluyéndose los familiares, los académicos, los laborales, los afectivos, los intelectuales, etc.

Extrínseca

Son fuerzas que no surgen de manera interna y precisa desde la propia persona; sino que llegan del exterior y pueden hacer que realicemos algo, o bien, en otros casos, evitemos la ejecución de alguna tarea o cometido. También se conoce como incentivación.

La lúdica

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

El diccionario de psicología de Merani, A. (1989) indica: “Lúdica es una conducta de juego, activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño, pero tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas”⁸. (p. 23)

Como demuestra este significado la lúdica es una conducta que se denota durante el juego y que debe ser aprovechada para la generación de conocimiento, ya que ahí se conjuga teoría y praxis que sin darse cuenta el estudiante está asimilando.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego se toma uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

Componentes estructurales de la lúdica

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

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

⁸Merani, A. Ed. Enciclopedia de psicología. Segunda edición, (Vol. 7 p. 93).1989.p.23

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Así mismo hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso.

De acuerdo al criterio de Jiménez, A. (2000) describe a la lúdica como “una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, manifestando que no son prácticas, ni actividades, ni ciencia, ni disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica”⁹.

Por lo tanto, la lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

Principios básicos que rigen la lúdica en el aprendizaje.

Dentro de la enseñanza de todas áreas de utilización de la lúdica, rigen principios que son imprescindibles de tomar en cuenta.

La participación: Se considera el referente de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante, La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica

⁹JIMÉNEZ, A. Cerebro Creativo y Lúdico. *La conciencia lúdica como un proceso de auto expresión ligado al juego. (2000)

un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda.

El dinamismo: Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento: Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El desempeño de roles: Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita al dinamismo, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del educando.

La Conducta disruptiva

El comportamiento de determinados alumnos dificulta el proceso de enseñanza-aprendizaje de la clase. Las interrupciones en clases, como la mayor dificultad y el primer motivo de conflicto en el aula.

La conducta disruptiva se define como un comportamiento prolongado de cualquier tipo que tenga como resultado la interrupción de la clase y requiera la intervención del profesor para poder continuar impartiendo docencia.

b.- Manifestación

No todos los conflictos que surgen en la convivencia diaria de la clase, pueden considerarse disrupción. El aula es un espacio vivo donde el papel del profesor no se limita exclusivamente a impartir docencia, sino que en su dimensión de educador también desarrolla otras funciones como la de educar en valores, fomentar las relaciones sociales, mediar en las interacciones entre iguales etc.

Para hablar de disrupción deben darse las siguientes condiciones:

1.- Las conductas se producen en una misma clase de forma reiterada y durante un tiempo prolongado. Es decir no se trata de hechos casuales o accidentales.

2.- El alumno disruptor reproduce una conducta inadecuada con el profesorado en general o con determinados profesores en particular.

Los Trastornos del comportamiento son extremadamente comunes en la infancia. Del 2 al 7%, de los niños en edad escolar cumple los criterios diagnósticos de T.D.H.A. (Trastorno Déficit Atencional con Hiperactividad), o bien un trastorno de conducta, que pueden observarse en algunos casos, conductas que a la larga se podrían convertir en trastornos del comportamiento.

Etiología de los trastornos de la conducta (conducta disruptiva)

Los Trastornos de conducta no son una entidad simple, sino el resultado de la interacción de diferentes tipos de vulnerabilidad psicobiológica y de muchos tipos diferentes de estresores ambientales.

Desde la bioquímica se señala el problema de la autorregulación del sistema nervioso autónomo y, problemas del metabolismo de las sustancias no adrenérgicas, que estarían implicadas en la manifestación de agresividad. Aún no verificado del todo, algunos investigadores apuntan a la presencia de un

nivel más elevado de testosterona en los sujetos con T.C. lo que les predispondría a episodios disruptivos con mayor facilidad.

Los factores ambientales son igualmente importantes. Los abusos y el maltrato se apuntan como factores de alto riesgo para la génesis de los T.C. Las carencias afectivas severas en la infancia apuntan hacia el mismo sentido. Finalmente señalar la influencia de los modelos inadecuados de padres delincuentes, maltratadores, alcohólicos, etc.

Pautas de intervención

Los Trastornos de Conducta (T.C.), conforman un conglomerado de síntomas que van desde la desobediencia, el insulto verbal, con menosprecio de las personas, a manifestaciones comportamentales de agresividad física extrema.

Según el Instituto Nacional de Salud (2011)“Los niños con trastorno de conducta pueden llegar a desarrollar trastornos de personalidad como adultos, en particular el trastorno de personalidad antisocial. A medida que sus comportamientos empeoran, estos individuos también pueden desarrollar problemas a nivel legal o de drogas¹⁰”.

Entonces a partir de este criterio, se puede entender que las conductas se marcan en el niño o la niña desde la infancia, pero lamentablemente se reflejan cuando es adulto y muestra una especie de fobia social.

Hoy por hoy, el tratamiento que ha demostrado mayor efectividad, según muchos estudios, es la combinación del tratamiento farmacológico con la psicoterapia (en aquellos casos que la medicación está indicada). Se han utilizado, según la gravedad, los psico-estimulantes (metilfenidato) o anti-psicóticos. La medicación, aunque puede mejorar muchos de los síntomas positivos (impulsividad, hipercinesia, agresividad, falta de atención...) no mejora

¹⁰ Linda J. Vorvick, En línea: MD, Medical Director, MEDEX Northwest Division of Physician Assistant Studies, University of Washington, School of Medicine. Disponible en: <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish>

los aspectos relacionados con las habilidades comunicativas o sociales. Las técnicas cognitivo-conductuales son las más utilizadas en la modificación de comportamientos disruptivos y/o agresivos.

La intervención es multicontextual y se aplica una vez efectuada la evaluación y el análisis funcional de la conducta o conductas problemáticas.

La entrevista con los padres es fundamental, en un primer momento, para obtener información, pero ésta, no suele estar expresada en términos conductuales sino en términos de su propia interpretación. El niño aporta su punto de vista, siendo necesario la utilización de fichas a la hora de analizar su conducta y obtener información acerca de sus consecuencias (positivas o negativas) o su frecuencia e intensidad.

Fundamentación Pedagógica

El presente proyecto se encuentra sustentado en los aportes de científico de pedagogos, psicopedagogos quienes han dedicado su atención a la búsqueda del natural accionar del ser humano en todos sus ámbitos.

Por tal motivo al tratar sobre la motivación lúdica implica para el efecto la Teoría del Juego de Karl Groos quien a finales del siglo XIX inicia una serie de investigaciones, cuyo sustento pedagógico declara que el niño o niña al jugar aprende. Entonces se establece que la capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades, por ello su aplicación coordinada mantiene avivada la motivación, estimulando la participación efectiva de los estudiantes obteniéndose la disminución de conductas disruptivas y acrecentando su nivel de aprendizaje.

A lo sustentado es necesario conocer que el psicólogo JEAN P.¹¹(1932) sostuvo que “la moralidad se desarrolla paralelamente a la inteligencia y progresa de la heteronomía a la autonomía moral”.

¹¹JEAN, Piaget. El criterio moral en el niño. 1932. Tomado de Filosofía y Psicología", del Ministerio de Educación. 3° Año Medio. Programa de estudio / Diciembre de 2000

Clasifica las etapas del aprendizaje social y moral en las etapas llamadas realismo moral o pre operacional. La misma que señala que se debe de enseñar de acuerdo a la realidad al entorno, aprender y saber poner en práctica la moral y así lograr que con la motivación lúdica se pueda alcanzar que aquellos estudiantes con problemas de conductas disruptivas cambien la forma de pensar y que se sientan que ellos son importantes para la sociedad en general.

Más adelante John Dewey en el año 1965 explica que el juego crea ambiente natural del niño en texto que las preferencias. De tal manera que por lógica se ha comprobado que el estudiante aprende mediante juegos es importante para que el niño- niña este motivado en toda la clase y disminuir así la oportunidad los índices de conductas disruptivas.

Entonces el docente debe estimular el aprendizaje y comprometerse a crear una gama de actividades donde la motivación lúdica se fusione en el proceso de aprendizaje, para ello no se debe olvidar que el ser humano aprende el 20% de lo que escucha, el 50% de lo que ve y el 80% de lo que hace, que se logra a través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

Fundamentación Psicológica

Dentro de la educación existen factores que deben ser analizados para determinar el origen de la inteligencia que el estudiante es capaz de desarrollar de acuerdo a los estímulos –respuestas que recibe en su psiquis, en tal razón surge el estudio psicopedagógico de acuerdo al tema planteado sustenta su existencia.

A fin de entender por qué el educando aprende si su ambiente lo motiva a querer recibir la formación de sus maestros, así lo estable un estudio realizado Newman en el año 1986, donde establece que los alumnos pueden tener varios médicos entre pediatras neurólogos, psiquiatras o duplicarse las profesiones,

así como la intervención logopedia, psicológica, reeducativa” con disruptivos, impulsivos y agresivos.

Por ello se debe tener en cuenta que cuando existen problemas de conducta es porque el educando sufre por algo y que lo lleva en su interior y por ello rechaza los demás compañeros. La actividad en el aula, se debe programar a tiempos cortos o actividades psicomotrices capaces de que el niño pueda participar, esta unión de tranquilidad y confianza, servirá para la actividad grupal mediante la motivación lúdica.

En ese mismo sentido en 1943 Abraham Maslow formuló su concepto de jerarquía de necesidades que influyen en el comportamiento humano. Maslow concibió esa jerarquía por el hecho de que el hombre es una criatura que demuestra sus necesidades en el transcurso de la vida. En medida en que el hombre las va satisfaciendo, otras más elevadas toman el predominio del comportamiento.

De acuerdo a esta teoría de Abraham Maslow, el resorte o impulso interior de una persona está constituido por una serie de necesidades en orden jerárquico que va desde la material a la más espiritual. Se identifican 5 niveles y cada uno de ellos se activa solamente cuando la necesidad del nivel inmediatamente inferior está razonablemente satisfecho.

Maslow cree que la mayor parte de las personas en las sociedades con un alto nivel de vida tienen sus necesidades de los tres primeros niveles (fisiológicas, de seguridad y sociales) regularmente satisfechas, sin mucho esfuerzo y sin mucho efecto motivacional.

La serie de necesidades que atañen a todo individuo y que se encuentran organizadas de forma estructural (como una pirámide), de acuerdo a una determinación biológica causada por la constitución genética del individuo. En la parte más baja de la estructura se ubican las necesidades más prioritarias y en la superior las de menos prioridad.

Así pues, dentro de esta estructura, al ser satisfechas las necesidades de determinado nivel, el individuo no se torna apático sino que más bien encuentra en las necesidades del siguiente nivel su meta próxima de satisfacción. Aquí subyace la falla de la teoría, ya que el ser humano siempre quiere más y esto está dentro de su naturaleza. Estas necesidades van en cadena y son las que motivan a seguir buscando mejor estilo de vida; como a continuación se muestra en la figura de las Necesidades de Abraham Maslow:

Figura 1: Pirámide de las necesidades



Tomado de <http://www.mitecnologico.com>

2.2. MARCO LEGAL

De acuerdo al tema enfocado e inclinados hacia el respeto a las leyes y disposiciones que rigen al país y a la educación, este estudio tiene su soporte legal en los siguientes principios legales:

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Sección Primera

Educación

Art.27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es

indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.¹²

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL
TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES
CAPÍTULO ÚNICO DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 1.- Ámbito.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.¹³

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Aprendizaje significativo.- El aprendizaje significativo se da en el momento que el estudiante, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conocimientos que ya posee con los conceptos nuevos, donde para él tendrá algún sentido aprender, ya que lo relaciona con algo ya conocido. Este puede ser por descubrimiento o receptivo

Aptitud.- Disposición natural para realizar algo. Capacidad, habilidad, vocación.

Desinterés: No tener disposición de energía ni entusiasmo por lo que se hace. Es un término psicológico para un estado de indiferencia, en el que el individuo no responde a aspectos de la vida emocional, social o física.

Didáctica.- Es la organización de los procesos de enseñanza y aprendizaje relevantes para tal materia.

¹² Constitución de la República del Ecuador 2008

¹³ Ley Orgánica de educación Intercultural 2011.

Docente: Persona clave en el desarrollo de una comunidad e incluso de un país. Todo profesor o profesora participa de esta condición, es la formadora social de actitudes y de valores, la persona a cargo de estructurar la aventura de vivir haciéndole frente a las dificultades que naturalmente la vida siempre ofrece.

Estudio.- Es el resultado de una investigación donde se han aplicado métodos y conocimientos; también supone atención concentrada o acción deliberada para aprender un tema, resolver problemas, progresar en una determinada materia a comprender.

Enseñanza.- Sistema de dar instrucciones, conocimientos, técnicas y otras cosas que se enseñan.

Enseñanza aprendizaje.- Es el acto didáctico que forma parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante, consta de elementos básicos: docente, discente, contenidos y contexto.

Evaluación: Proceso para determinar el valor de algo y emitir un juicio o diagnóstico, analizando sus componentes, funciones, procesos, resultados para posibles cambios de mejora. Las agencias de calidad suelen dividir su tiempo y actividades en dos tareas relacionadas: evaluación y acreditación.

Juego.- Es una actividad naturalmente feliz que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.

Lúdica/co.- Dícese de lo perteneciente o relativo al juego, se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

Motivación: impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación.

Rendimiento académico: La complejidad del rendimiento académico inicia desde su conceptualización, ya que en ocasiones se le denomina como aptitud escolar, desempeño académico ó rendimiento escolar.

Satisfacción: Es un estado de la mente producido por una mayor o menor optimización de la retroalimentación cerebral, en donde las diferentes regiones compensan su potencial energético, dando la sensación de plenitud e inapetencia extrema.

Recurso didáctico.- Son los mediadores de la información, que interactúan con la estructura cognitiva del alumno/a, propiciando el desarrollo de sus habilidades.

Rendimiento escolar.- Se define como la capacidad de disponer de alguien o de algo para conseguir un efecto determinado. El rendimiento debe referirse a la serie de cambios conductuales expresados como resultado de la acción educativa. Por lo dicho, el rendimiento no queda limitado en los dominios territoriales de la memoria, sino que trasciende y se ubica en el campo de la comprensión y sobre todo en los que se hallan implicados los hábitos, destrezas, habilidades.

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis General

Si se aplica un manual de técnicas de motivación lúdica se mejorarían las conductas disruptivas en los estudiantes cuyo progreso educativo es la inserción de los niños y niñas en cualquier ámbito de la sociedad.

2.4.2 Hipótesis Particulares

La falta de motivación lúdica afecta a la formación de los niños y niñas de conductas disruptivas.

Los docentes se fortalecerían en el desarrollo pedagógico para tratar conductas disruptivas en escolares.

La Institución educativa mejoraría su calidad y prestigio con la aplicación de un manual de motivación lúdica en conductas disruptivas.

2.4.3 Declaración de Variables.

Variable Independiente:

Motivación Lúdica

Variable Dependiente:

Conducta Disruptiva

2.4.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Cuadro 13: Operacionalización de las Variables

HIPÓTESIS	VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	ITEMS
Si se aplica un manual de motivación lúdica se mejorarían las conductas disruptivas en los estudiantes cuyo progreso educativo es la inserción de los niños y niñas en cualquier ámbito de la sociedad.	Variable independiente Motivación lúdica	Fuerza intrínseca y extrínseca que complementa y dinamiza el proceso educativo, especialmente en niños y niñas con severa conducta disruptiva	Pedagógica Metodológica Psicológica	¿Cómo influye la motivación lúdica en el interaprendizaje?
	Variable dependiente Conducta disruptiva	Acción recíproca que mantiene al menos, dos personas empleando cualquier medio de comunicación con el propósito de influirse positivamente y mejorar sus procesos y productos de aprendizajes.	Interactivo Proactivo Valores	¿Cómo afecta la conducta disruptiva en el desempeño escolar?

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

Considerando la finalidad que conlleva la realización de la investigación de campo, las directrices que conducen hacia el logro de información en este estudio, responden al siguiente diseño:

Investigación Pura

Cabe indicar que la investigación pura- básica se debe relacionar con conocimientos nuevos ya indagados para facilitar la motivación lúdica en la conducta disruptiva.

Investigación Aplicada.

Como hemos podido dar cuenta en la realidad los problemas que tenemos con niños de conductas de diferentes comportamientos ya sea la agresiva siempre la tenemos que manejar con calma y mucha cautela y más que todo con la practica desde el punto de vista psicológico ya que el maestro está capacitado para resolver cualquier tipo de dificultades.

A través de actividades lúdicas para poder conseguir el cambio de conducta o comportamiento de estos estudiantes disruptivos, en el ámbito educativo.

Investigación Descriptiva.

Según nuestra observación nos hemos dado cuenta que en realidad tenemos en nuestras instituciones niñas con problemas de comportamiento y conducta no solamente en las escuelas sino también en nuestros hogares ya que los adolescentes nacen con decisiones propias, pero siempre uno es la persona

que trata de corregir el comportamiento de agresividad en el entorno educativo y social.

De Campo.

Este proyecto es de investigación de campo porque lo estamos elaborando en la Esc. "Guillermo Robles Florencia" de la Parroquia Mariscal Sucre del Cantón Milagro en la cual estamos recopilando datos reales y de manera natural ya que lo estamos viviendo en los problemas de conducta de 550 estudiantes de dicha institución.

Longitudinales.

Este estudio se lo realizó en un tiempo determinado ya que fue analizado y verificado con personas aptas para este tipo de problema y así poder realizar el estudio necesario.

Factible:

Porque se encuentra dentro de nuestro presupuesto económico y tenemos conocimiento sobre el procedimiento metodológico que llevó a cabo para su ejecución y solución del problema.

Investigación Bibliográfica.

Teniendo en consideración el objetivo de la investigación Bibliográfica la utilizaremos en nuestro proyecto porque nos permitirá encontrar información sobre las diferentes interrogantes presentes durante el proceso de desarrollo de búsqueda de la información; a través de fuentes bibliográficas con el internet, libros, enciclopedias y de esta forma poder reafirmar hipótesis y llegar a la solución del problema.

Las fuentes escritas que fortalecen la investigación se la obtiene de textos, revistas, informes escritos de secretaria, del departamento del DOBE, reportes de calificaciones mensuales y trimestrales para analizar el comportamiento y el rendimiento de los estudiantes.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1 Características de la población

Los involucrados que forman parte de la investigación de campo, corresponde al Grupo humano de la comunidad educativa de la Escuela Fiscal Guillermo Robles Florencia de la parroquia Mariscal Sucre del cantón Milagro, provincia del Guayas,

Dichas personas de condición media y baja, con modestos casas de fabricación mixta (caña, madera, cemento, ladrillo, bloques), dedicados en su mayoría a trabajos de labores agrícolas relacionados con el banano, ya que su principal fuente económica y laboral se encuentra en las haciendas exportadoras de banano.

En su mayor parte los hogares tienen una tendencia machista, donde el hombre trabaja y es quien aporta económicamente al hogar, mientras que la mujer se encarga de la casa y de sus hijos.

Tienen un nivel de preparación cultural bajo, lo que dificulta la ayuda escolar y control de comportamiento para con sus hijos.

3.2.2 Delimitación de la Población

Para la recolección de datos se cuenta con una población finita. La misma que comprende a los 550 estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”, que cuenta con 19 maestros de los cuales solo se trabajará con los 15 maestros de aula durante el año lectivo 2011-2012.

Para tener una mayor perspectiva del problema se entrevistará a padres de familia, quienes nos darán más fundamentos con sus experiencias.

3.2.3 Tipo de Muestra

El tipo que identifica a los informantes corresponde a una muestra no probabilística de tipo intencional o selectivo.

En tanto que se efectúa una profunda exploración que permita aclarar el horizonte que es la solución al problema.

3.2.4 Tamaño de la Muestra

La amplitud de la acción a trabajar comprende a los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica los mismos que pertenecen a 35 del paralelo A y B, de los cuales se obtendrá suficiente datos concretos y relevantes del tema en estudio. Así como a los 15 docentes que laboran en la Institución. Dando una población de 50 personas a consultar.

3.2.5. Proceso de selección

En cuanto al proceso realizado en la escogencia de los informantes se la realizó mediante muestra aleatoria simple y por el criterio de los maestros para seleccionar a los alumnos que presentan el problema.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

3.3.1 Métodos teóricos

Sin lugar a dudas la ruta a seguir dentro de una investigación la otorga el método empleado, por ello para lograr los fines planteados en la búsqueda de causas, secuelas en los estudiantes con conducta disruptivas se emplean los siguientes métodos.

Método Inductivo.- Puesto que permite analizar los casos particulares que surgen del comportamiento de los educandos, para extraer conclusiones generales. Este proceso de inducción parte después de haber observado la realidad del Séptimo Año de E.G.B. de la Escuela Fiscal Guillermo Robles Florencia.

Método deductivo.-

De la inferencia o razonamiento que va de lo general a lo particular. Así como la inducción, la deducción sigue un proceso que parte de la razón que será la línea a seguir para tener el impacto social de la aplicación o no de técnicas de motivación.

3.3.2 Métodos empíricos

Método holístico.- Porque de forma integral se observa el efecto que produce las conductas disruptivas de los estudiantes cuyo acontecimiento fenómeno o situación. El enfoque holístico o globalizado tiene la particularidad que un mismo fenómeno es observado y evaluado desde diversos parámetros.

Método de Observación directa: Es aquella donde se tienen un contacto directo con los elementos o caracteres en los cuales se presenta el fenómeno que se pretende investigar, y los resultados obtenidos se consideran datos estadísticos originales.

3.3.3. Técnicas e Instrumentos

Entrevista.- Tiene como principio la observación cotidiana, y consiste en el registro visual de lo que ocurre en una situación real, clasificando los acontecimientos de acuerdo con un esquema elaborado previamente, y según el problema, los objetivos y las hipótesis que se investigan.

La encuesta.- Es una técnica que permite obtener información de la realidad que nos proponemos a investigar. Para ella elaboramos una serie de preguntas mediante las cuales vamos a interrogar a un grupo de personas.

Se aplicará encuestas a los maestros de aula y padres de familia para poder recoger mayor información acerca de la metodología que utilizan para luego poder aplicar nuevas estrategias lúdicas.

Entre los instrumentos que se utilizaron para la encuesta son:

Cuestionario.- Este instrumento fue realizado con 10 preguntas de tipo cerrado y con respuestas de selección múltiple, las mismas que responden al problema y tema en estudio.

3.4. PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Luego de haber realizado la encuesta a los maestros y estudiantes, recopilamos se procedió a procesar la información de la siguiente manera:

Proceso Manual: Se aplicó en el momento que se ejecutó la encuesta a la muestra seleccionada, para conocer los criterios de los docentes y estudiantes del plantel.

Proceso Mecánico: Después de realizada la encuesta, todos los datos estadísticos se tabulan de manera minuciosa a través de la ayuda de una calculadora, obteniendo un resultado confiable.

Electrónico: En esta parte los datos tabulados, revisados y validados se anexan a una computadora en el programa de Microsoft Excel que presenta los datos en gráficos circulares con la respectiva inferencia porcentual de cada pregunta que corresponde a las variables.

CAPÍTULO IV

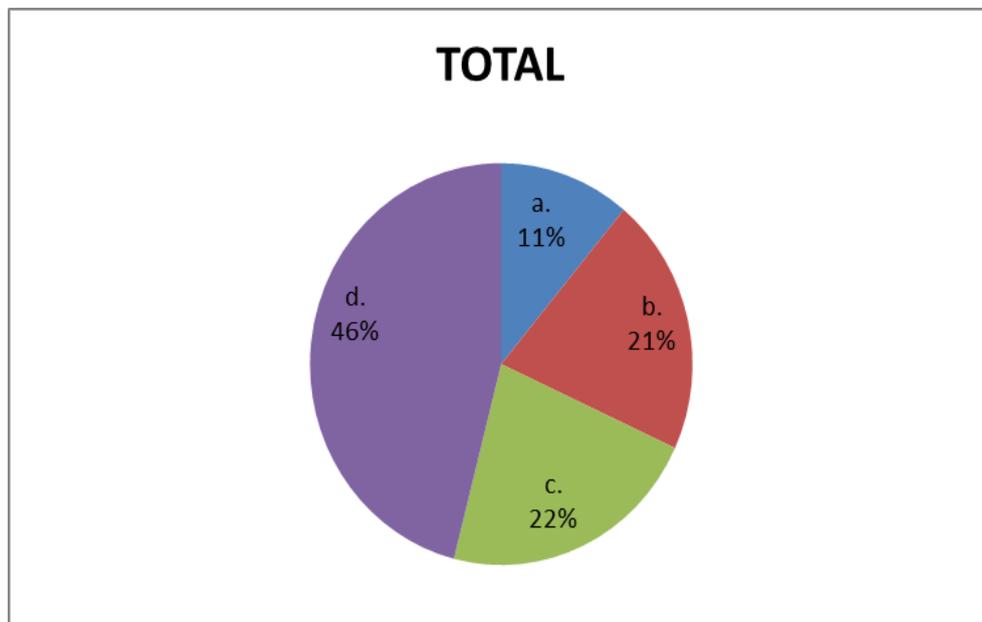
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Resultados obtenidos de la encuesta realizado al personal docente de la Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”.

1.- Mejorará su comportamiento, mediante la motivación lúdica.

Figura 2: Mejor comportamiento mediante la motivación lúdica



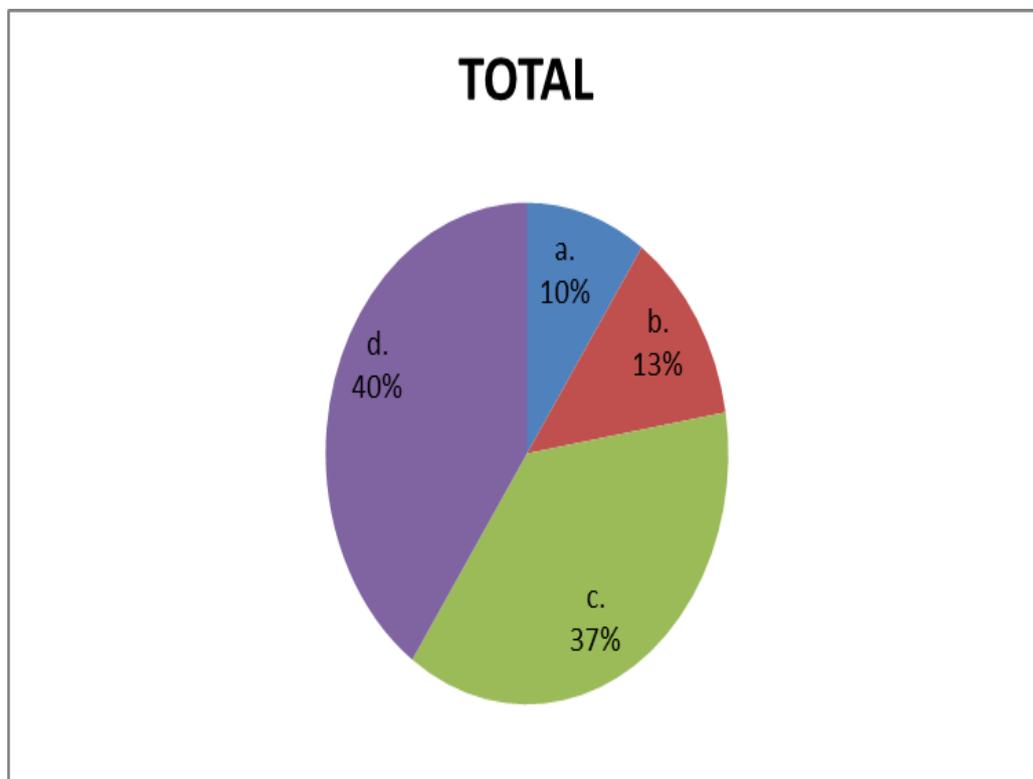
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

En esta pregunta la mayoría de los docentes respondieron que al adquirir motivación lúdica mejorará en gran medida el comportamiento de los alumnos lo que significa que los docentes están convencidos que se necesita la motivación lúdica para el aprendizaje.

2.-Es necesario la aplicación de motivación lúdica en el centro educativo.

Figura 3: Aplicación lúdica en la escuela



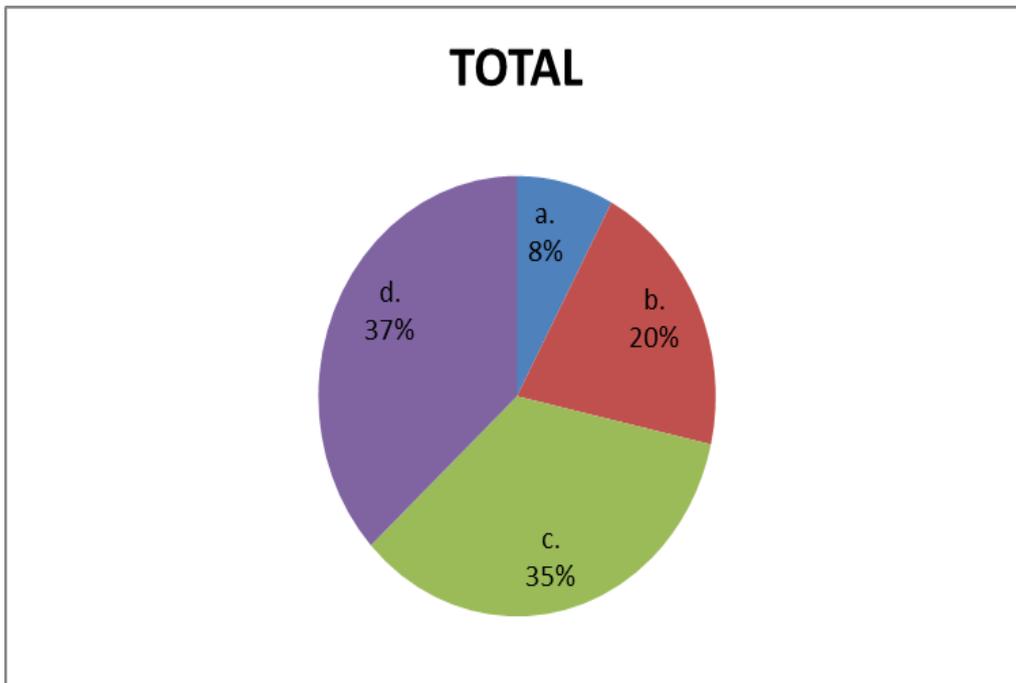
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 "Guillermo Robles Florencia"
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

Al consultarles sobre si la motivación lúdica es necesaria en la institución los profesores respondieron que Mucho, lo que contrasta con la pregunta anterior que la motivación lúdica es de suma importancia en la educación inicial.

3.- Es importante mantener buenas relaciones en la adquisición de motivación lúdica.

Figura 4: Motivar a las buenas relaciones en el aula



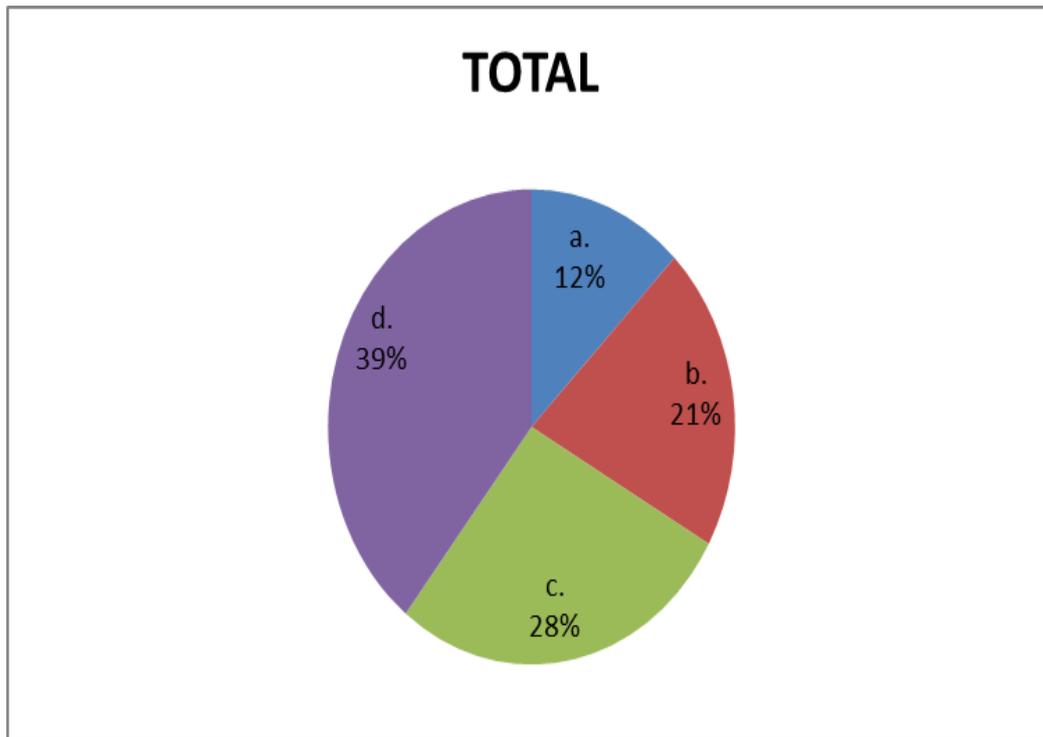
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 "Guillermo Robles Florencia"
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

Al preguntarle a los involucrados si es importante mantener buenas relaciones en la adquisición de motivación lúdica, más del 37% respondieron que mucho, y que también no es bueno mantener buenas relaciones en la adquisición de motivación lúdica.

4.- Se debe inculcar en los estudiantes la práctica frecuente de motivación lúdica

Figura 5: Se debe inculcar en los estudiantes la práctica de motivación



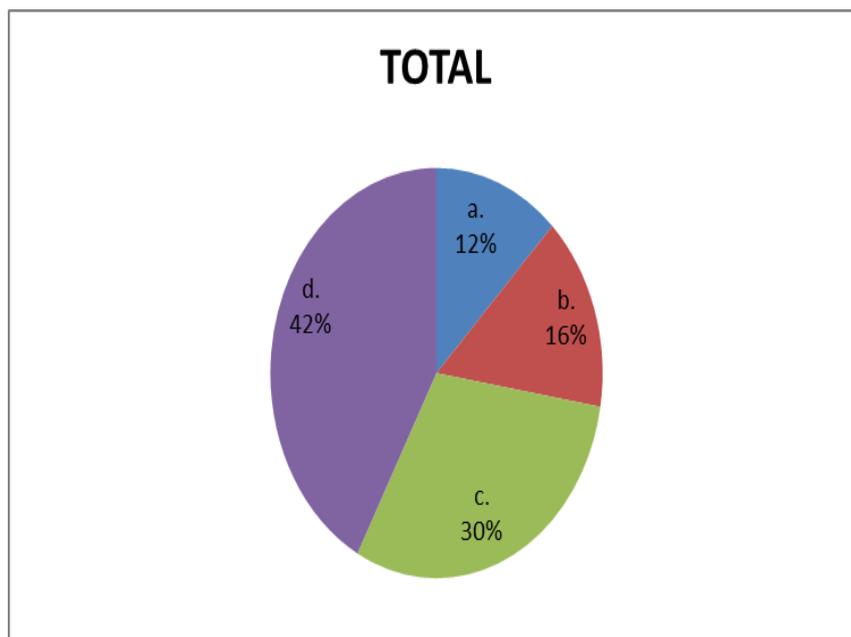
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

En esta pregunta los docentes consideraron en su gran mayoría que se debe inculcar la práctica frecuente de la motivación lúdica, y otro grupo importante expresan que se debe inculcar bastante la motivación lúdica en la etapa escolar. Esto nos indica que los alumnos necesitan de este tipo de motivaciones para seguir creciendo en lo personal.

5.- La enseñanza de los conocimientos deben ir de la mano con la motivación lúdica.

Figura 6: La enseñanza debe ir de la mano con la motivación



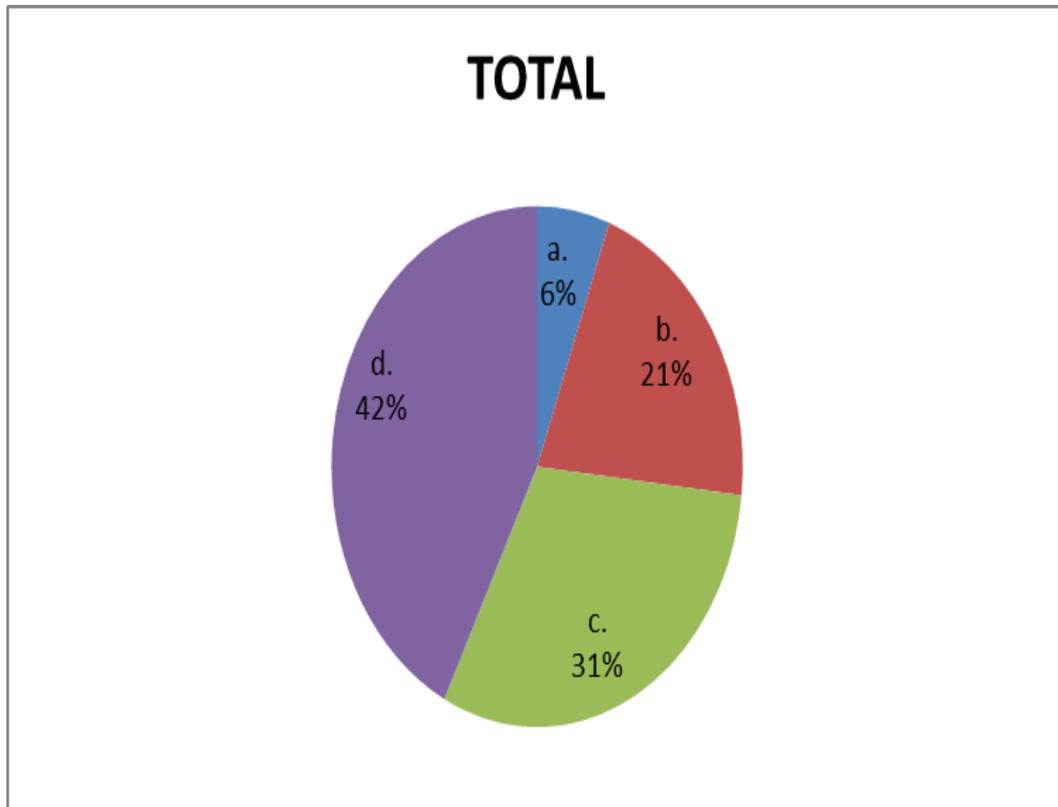
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

Los encuestados en esta interrogante respondieron que mucho, sobre que la enseñanza debe ir de la mano con la motivación lúdica en la etapa escolar y así poder tener el aprendizaje significativo para aquellos estudiantes con problemas de conducta.

6. Realiza trabajo en equipo con sus educandos.

Figura 7: Realiza trabajo en equipo con sus educandos



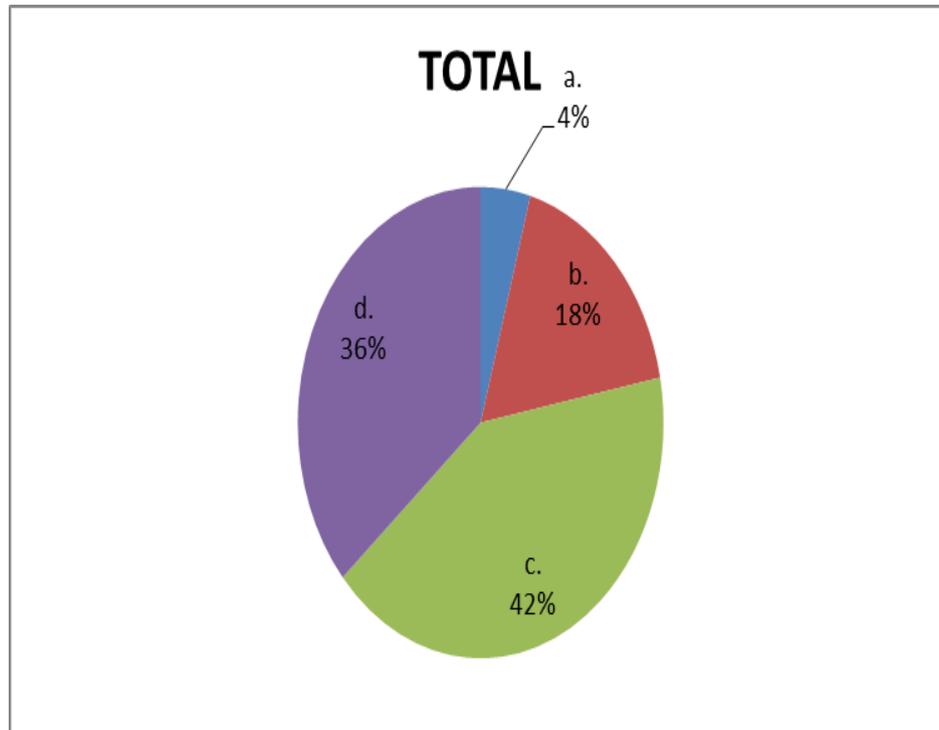
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 "Guillermo Robles Florencia"
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

Al consultarles a los docentes si se realiza trabajo en equipo con los alumnos, manifestaron que mucho, lo que implica que el trabajo en equipo es muy importante para la preparación y el aprendizaje de los estudiantes en la etapa escolar.

7. Soluciona pacíficamente inconvenientes que se presentan en el aula.

Figura 8: Soluciona pacíficamente inconvenientes que se presentan en el aula



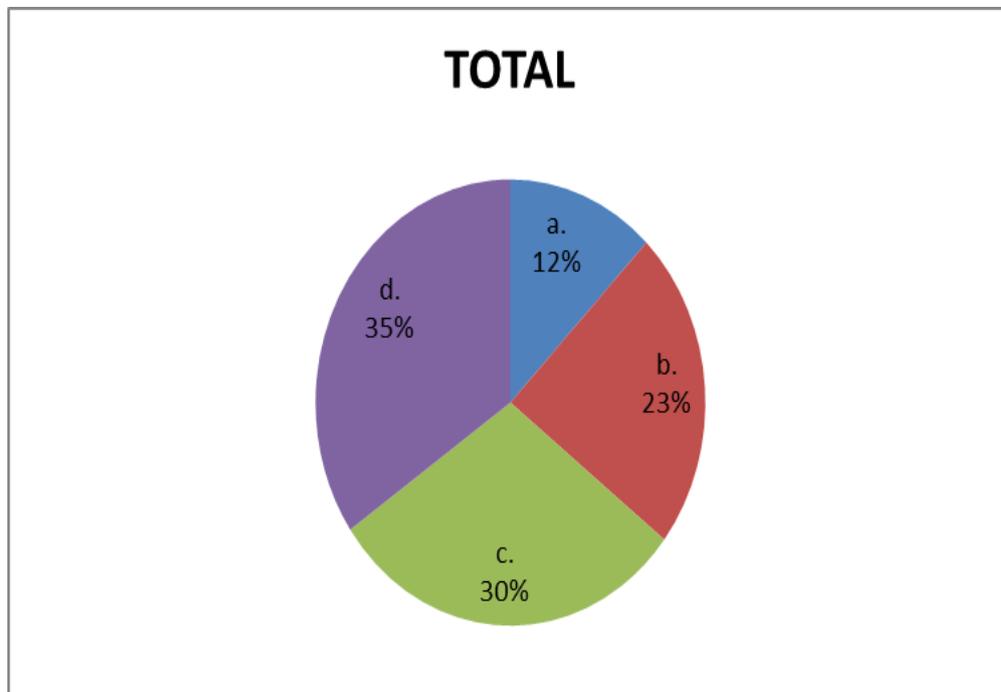
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 "Guillermo Robles Florencia"
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

Los docentes manifestaron que al presentarse problemas de indisciplina respondieron que generalmente se solucionan los inconvenientes de manera pacífica, lo que implica que se utiliza una forma tranquila a la hora de controlar la indisciplina con los estudiantes.

8. Permite expresar con libertad las opiniones de sus estudiantes.

Figura 9: Permite la libertad de opinión en sus estudiantes



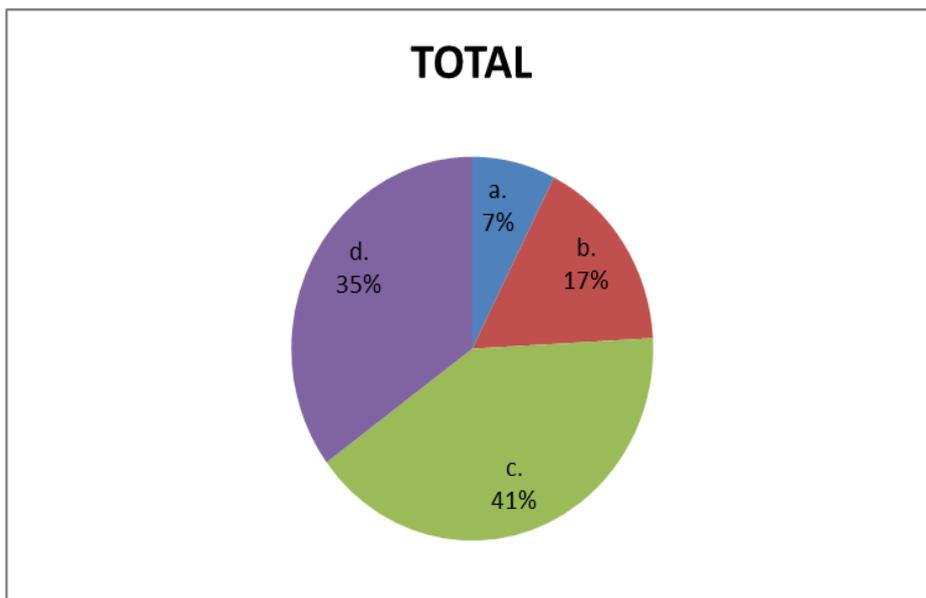
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

Esta pregunta la consideramos de suma importancia, debido a que la libertad de expresión es muy importante en la etapa escolar, por lo cual los docentes expresaron que bastante, lo que deja en claro que los alumnos tienen total libertad para manifestarse en sus sentimientos y emociones.

9. Les cuesta permanecer sentado, se desplazan por el aula y mueven manos y pies.

Figura 10: A los estudiantes les cuesta estar en un solo sitio



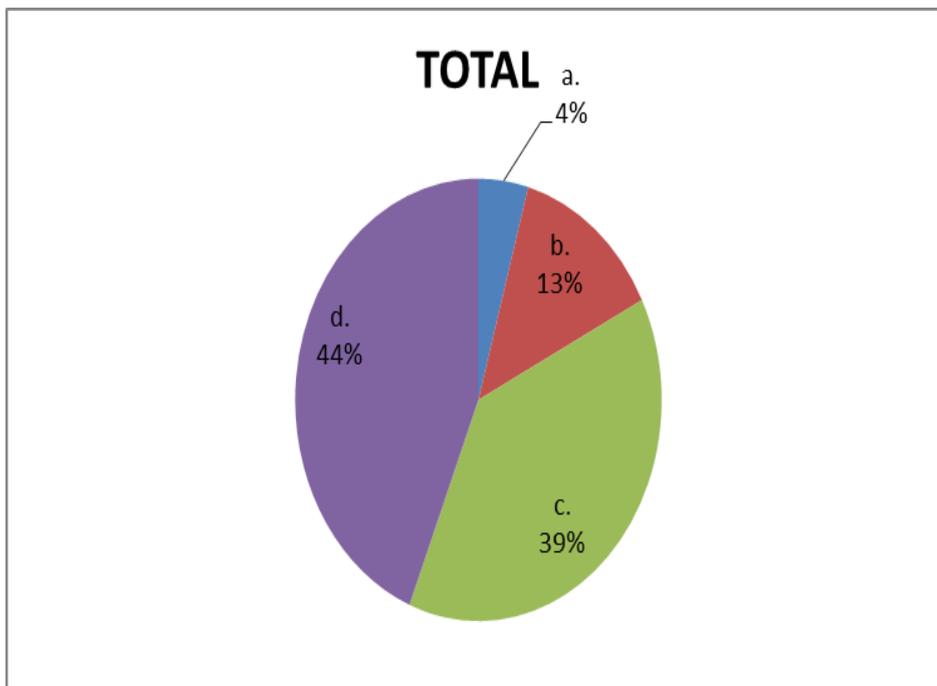
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

En esta pregunta los maestros confirmaron que la mayor parte de los alumnos son inquietos, lo que es propio de la edad, por lo cual es muy importante aplicar la motivación lúdica en los alumnos a la hora del aprendizaje.

10.- Hablan demasiado durante las clases

Figura 11: Hablan demasiado durante las clases



Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

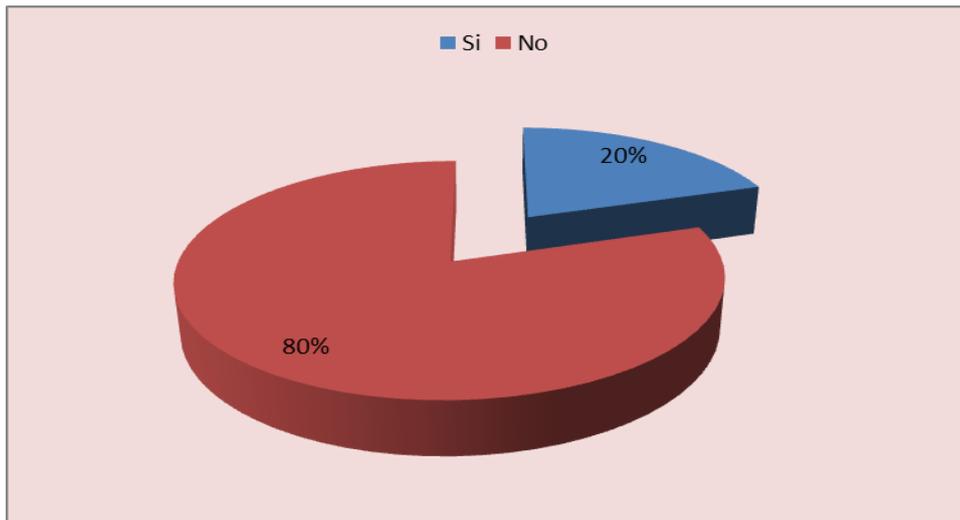
Lectura:

Al consultar a los docentes si los alumnos hablan demasiado durante la clase más del 40% respondieron que bastante, lo que quiere decir que los alumnos tienen gran participación en el aula, lo que implica que se debe utilizar la motivación lúdica para que los alumnos se mantengan ocupados en el aprendizaje.

CRITERIO DE LOS ESTUDIANTES

1.- ¿Sus padres le dan afecto

Figura12: Sus padres le dan afecto



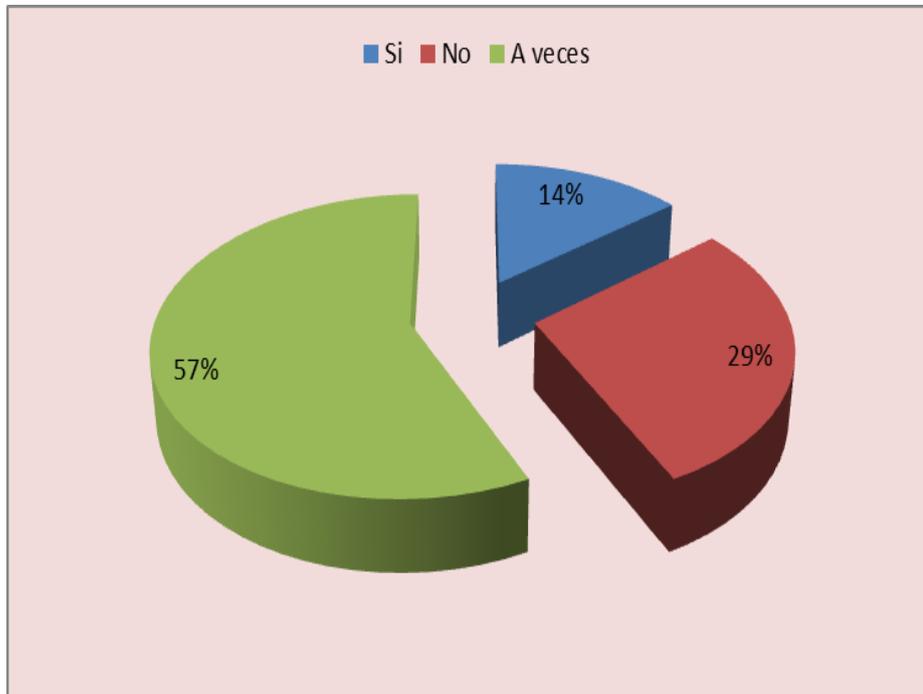
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 "Guillermo Robles Florencia"
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

Esta pregunta la consideramos muy importante para los alumnos, en la misma respondieron que sus padres si les dan mucho afecto, por otra parte no reciben el afecto familiar deseado, por lo cual se debería poner más atención a estos alumnos que no reciben mucho cariño en sus hogares.

2.- ¿Su profesor (a) lo motiva durante la clase?

Figura 13: Su profesor (a) lo motiva durante la clase



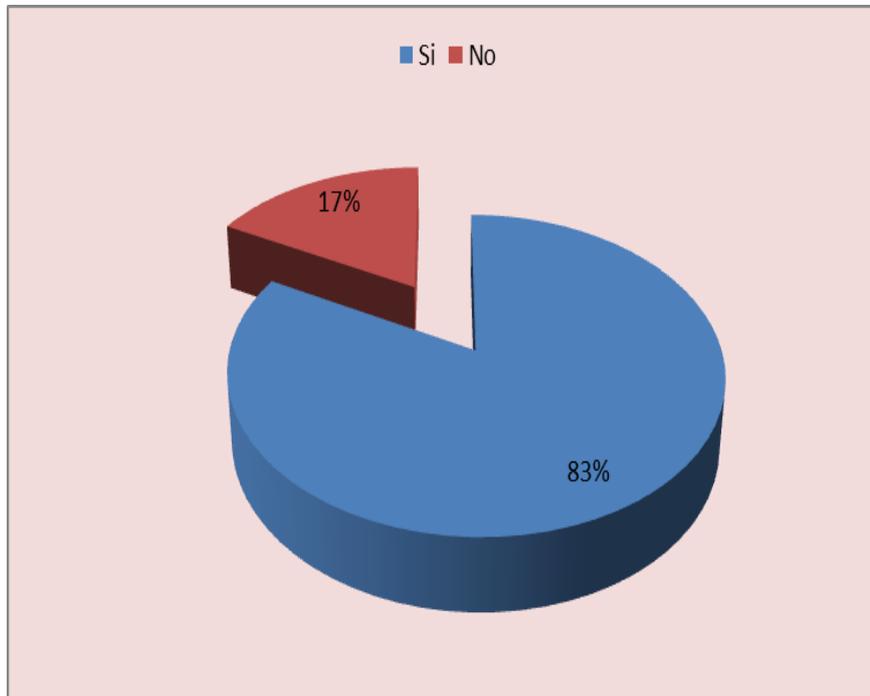
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

Esta pregunta la consideramos también muy importante, debido a que los alumnos son los únicos en recibir el beneficio del aprendizaje en las clases, ya que más del 57% respondieron que a veces, por lo tanto se debería trabajar con los maestros para que la motivación en clase sea un aspecto fundamental a la hora de la enseñanza.

3.- ¿Es considerado un estudiante inquieto?

Figura 14: Es considerado un estudiante inquieto



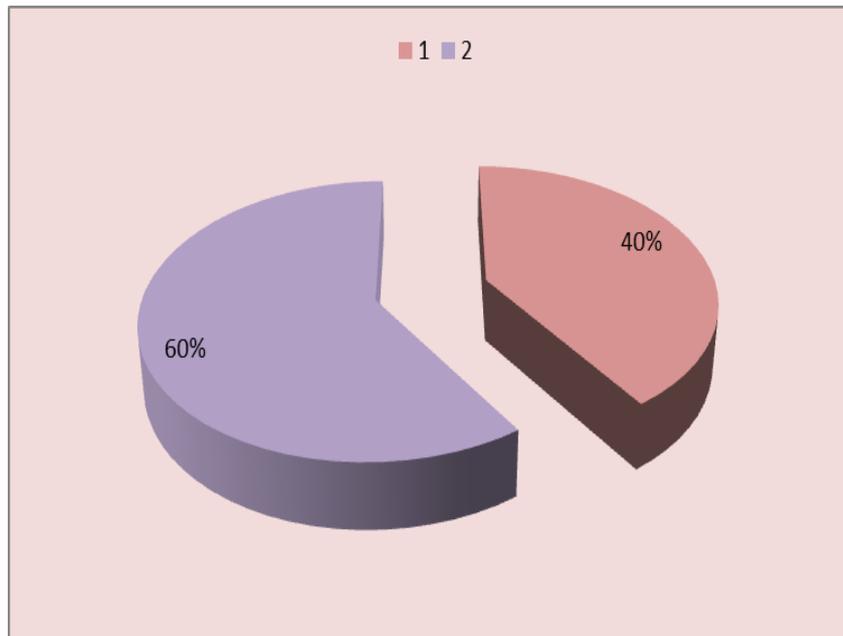
Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

De los resultados de la encuesta se pudo conocer que más del 83% respondieron que se consideran inquietos, por ello la necesidad urgente de aplicar técnicas para que los estudiantes mantengan esa energía en algo útil de lo que se puede obtener un mejor resultado como es mejorar su rendimiento académico y las relaciones interpersonales.

4.- ¿Se lleva bien con sus compañeros?

Figura 15: Se lleva bien con sus compañeros



Fuente: Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia”
Elaborado por: Beatriz García y Celinda Guilindro

Lectura:

La convivencia y la amistad es muy importante en una aula de clase, para esto fue dirigida la pregunta en la cual se consultó si los alumnos se llevan bien en clase, para lo cual más del 51% respondió que sí, esto nos lleva a pensar que falta un trabajo por parte de los docentes y padres de familia para fomentar la amistad en el aula. Que es un factor fundamental para que se trabaje en armonía en un aula de clase.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

Luego de la investigación realizada se puede comparar los resultados que fueron de los estratos consultados como son los docentes y los estudiantes, por tal motivo es fundamental enfatizar que 6 de cada 10 profesores tiene problemas en el aula debido a las conductas disruptivas de los estudiantes, por otra parte se puede establecer que los 5 de cada 10 estudiantes en un niño con conductas que opaca el buen desempeño.

Se estima un 80% del interés de los docentes por aplicar nuevas estrategias que lo ayuden a convertir el acto educativo en una oportunidad para relacionarse e integrarse con los compañeros.

La conducta disruptiva ha evolucionado dentro del plantel, esto lo demuestran las cifras obtenidas, por lo que el 83% tienen descargas de energía que afectan a la convivencia, existen conflictos comunes por las aulas y hasta en el patio del plantel.

Definida la aceptación por parte de los consultados a quienes se les entregó la propuesta, de tal forma que se nota una evolución tanto en los temas de motivación con los profesores y hasta con los estudiantes, que sin duda aceptan el aporte como una ayuda tanto al desarrollo humano hasta su parte intelectual.

Al concluir la búsqueda de respuestas a todas las interrogantes que condujeron a la realización de este estudio, cuyas perspectivas no son otras sino las de orientar la labor docente hacia niveles superiores de aprendizaje, con la intervención de la trilogía que conforma la educación; estos, actitud, procedimiento y cognitivismo. Obteniendo de esta forma un mejor estilo de convivencia en el aula que se hace eco en la familia y en la sociedad donde se desarrolla.

4.3. RESULTADOS

Después de obtener los resultados de las encuestas realizadas tanto a Docentes como a los alumnos, hemos podido arribar a los siguientes resultados:

Consulta a los Docentes:

Pregunta No. 1

En esta pregunta la mayoría de los docentes respondió que en definitiva al adquirir la motivación lúdica mejora el comportamiento de los alumnos, lo que beneficia en el mejoramiento del aprovechamiento y conducta.

Pregunta No. 2

En esta pregunta se dejó muy en claro que es necesaria la aplicación de la motivación lúdica para el aprendizaje.

Pregunta No. 3

Siempre será importante mantener buenas relaciones al momento de adquirir la motivación lúdica para los estudiantes.

Pregunta No. 4

Esta pregunta nos sirvió para medir lo que piensan en cuanto a la forma de inculcar la motivación lúdica en los alumnos, por lo cual la mayoría de los docentes estuvo de acuerdo.

Pregunta No. 5

La mayoría de los docentes coincidió en que la enseñanza debe ir de la mano con la motivación lúdica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y la motivación de los educandos.

Pregunta No. 6

Al consultar si los docentes realizan trabajo en equipo con los alumnos, un gran porcentaje de los maestros expresó que sí, pero se debería trabajar para que

todos los docentes en forma general realicen trabajo en equipo con sus alumnos.

Pregunta No. 7

Siempre el problema de disciplina será un tema bastante complejo en las escuelas, en esta pregunta los docentes en su gran mayoría expresó que siempre tratan de solucionar los problemas de una manera pacífica, de modo que no altere la disciplina en el aula.

Pregunta No. 8

En esta pregunta la mayoría de Docentes expresó que les permiten a sus alumnos expresar sus opiniones con total libertad, lo que favorece a la enseñanza, ya que permite que los estudiantes se vayan formando sus propios criterios de acuerdo a las cosas analizadas.

Pregunta No. 9

En esta pregunta los docentes expresaron que a los alumnos les cuesta permanecer sentados y que se desplazan constantemente por el aula de clase, lo que nos indica que se debe trabajar más en el aspecto de la disciplina.

Pregunta No. 10

En esta pregunta los docentes manifestaron que los alumnos hablan demasiado durante las clases, por lo cual se debería trabajar para mantener siempre ocupado a los alumnos.

Consulta a los Alumnos

Pregunta No. 1

En esta pregunta la mayoría de los niños expresó que sus padres les dan afecto en sus hogares, pero existe un pequeño grupo de alumnos encuestados en los cuales se debería trabajar más en el aspecto afectivo.

Pregunta No. 2

Se consultó a los alumnos si sus maestros realizan motivación en clase, y el porcentaje estuvo dividido, por lo cual se debería poner más énfasis en la motivación de los alumnos.

Pregunta No. 3

Siempre será importante llamar por el nombre a los alumnos, en esta pregunta se pudo constatar que la gran mayoría de docentes les llaman a sus estudiantes por su nombre, lo cual es bueno para la confianza que se les entrega a los alumnos, siempre y cuando la misma esté enmarcada dentro del debido respeto.

Pregunta No. 4

La amistad y el compañerismo siempre será un factor importante para el aprendizaje en un aula de clase, por lo cual en esta pregunta existió una respuesta dividida, por lo que se debería trabajar más a fondo en el aspecto grupal.

4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

De acuerdo a lo evidenciado y con el grado de investigación lograda, se puede declarar que la hipótesis planteada tiene un valor de verdad, así lo confirman los resultados de las encuestas realizadas a los Docente y alumnos de la Escuela Fiscal Mixta No. 1 Guillermo Robles Florencia, hemos podido constatar al aplicar la motivación lúdica en los alumnos se pueden mejorar los siguientes aspectos:

- Mejoramiento de disciplina de los alumnos
- Mejoramiento del rendimiento escolar
- Mayor concentración en las tareas escolares
- Motivación para aprender
- Trabajo en equipo
- Mayor libertad de expresarse

- Mejorar el compañerismo en el aula
- Mejorar el aspecto afectivo

Los que nos permite arribar al análisis que aplicando la motivación lúdica en el aprendizaje de los alumnos se nota una mejora significativa en el rendimiento escolar, y esto se podría ir desarrollando con mayor amplitud si se planifican cursos, seminarios, o talleres dirigidos a padres, o en convivencia padres e hijos, para fomentar la unión y acrecentar en los padres los ideales de líderes que deben tener en sus respectivas familias.

CAPITULO V

PROPUESTA

5.1. TEMA

Manual de técnicas de motivación lúdica dirigido a estudiantes de conductas disruptivas.

5.2. FUNDAMENTACIÓN

Las Disrupciones el comportamiento consciente y voluntario dirigido a satisfacer necesidades básicas no cubiertas y/o a impedir el normal desarrollo de las clases, obstaculizando los procesos de enseñanza-aprendizaje y los de convivencia. Las conductas disruptivas incluyen comportamientos variados tales como: hacer ruidos corporales (risas, toses, silbidos...), hacer ruidos con objetos (golpear la mesa, tirar cosas, tamborilear con el lápiz...), levantarse constantemente del sitio, interrumpir frecuentemente el ritmo de clase con preguntas y comentarios intrascendentes, hablar mientras el profesor explica, no hacer las actividades, hacer actividades diferentes a las propuestas, faltar el respeto a compañeros y profesores, etc.

A través del término Lúdico se refiere a todos aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables.

Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente y otros que demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas y habilidades.

5.3. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo investigativo se fundamenta básicamente en la **conveniencia** que tendrá para conocer cuáles son los problemas que presentan los niños que tienen una conducta disruptiva la misma que se manifiesta en el aula, lo que perjudica el normal desenvolvimiento de la clase.

Será **relevante** para poder tratar el problema de la disrupción y buscar los mecanismos adecuados para ayuda a estos alumnos, principalmente aplicando la motivación lúdica lo que beneficiaría enormemente a la hora de transmitir los conocimientos.

La **implicación práctica** que tendrá el presente trabajo, es que nos ayudará a resolver un problema que ha existido en las escuelas y que definitivamente no ha sido tratado con la seriedad que se lo merece, por lo cual podemos llegar a la conclusión que los únicos perjudicados son los niños y niñas de la Escuela Fiscal Guillermo Robles Florencia de la Parroquia Mariscal Sucre.

Con la investigación realizada el **valor teórico** que puede aportares que se ayudarán a encontrar las causas por las cuales los alumnos se comportan de esta manera, de esta forma se podrá atacar el problema de raíz, empezando desde los hogares, para lo cual se deberá incluir en la solución a los padres de familia.

5.4. OBJETIVOS

5.4.1. Objetivo General de la Propuesta.

Aplicar el manual de técnicas de motivación lúdica en conductas disruptivas para desarrollar la convivencia armónica y el aprendizaje significativo.

5.4.2. Objetivos Específicos de la propuesta.

- Incidir en la implementación del currículo el uso de un manual de motivación lúdica para los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica.
- Proponer al Staff de docentes el uso del manual para el fortalecimiento de la motivación y la eliminación de conductas disruptivas en el proceso de aprendizaje.
- Aplicar cambios en la educación para el desarrollo de técnicas de motivación lúdica en los estudiantes.

5.5. UBICACIÓN

El estudio aplicado corresponde a la Escuela Fiscal Mixta N° 1 Guillermo Robles Florencia de la zona rural de la Parroquia Mariscal Sucre en la parte noroeste del cantón Milagro, de sostenimiento fiscal, la misma que tiene en su misión formar a los niños y niñas para prepararlos para la vida.

Esta Institución alberga alrededor de 550 estudiantes, los cuales están repartidos en dos jornadas de trabajo, matutina y vespertina. En la jornada matutina se educan a unos 350 niños y niñas y en la tarde se acoge a 200 educandos.

La escuela encamina su formación a otros niveles, esto se evidencia en los profesores de todas las áreas.

Figura 16: UBICACIÓN SECTORIAL DE LA INSTITUCIÓN

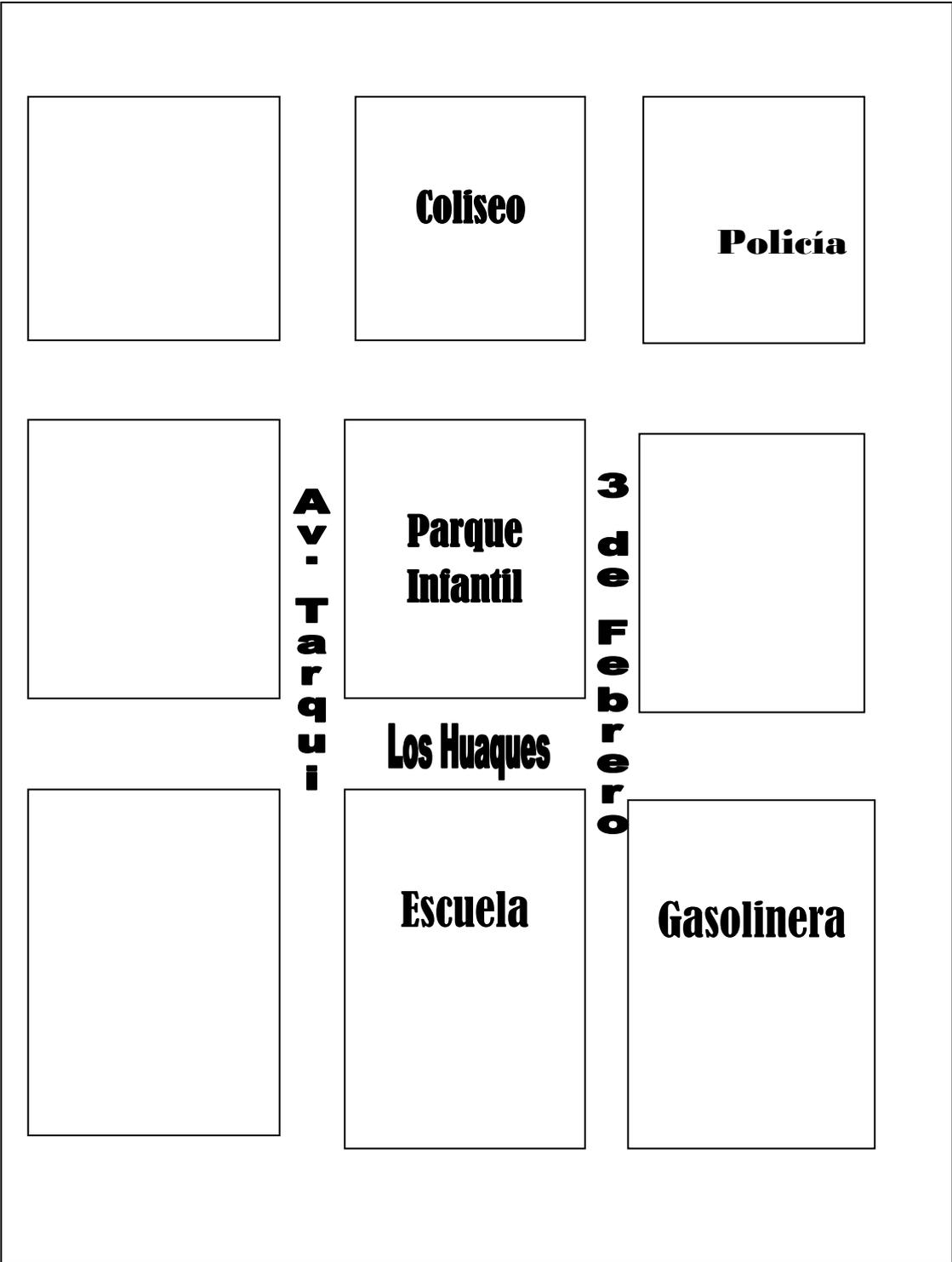
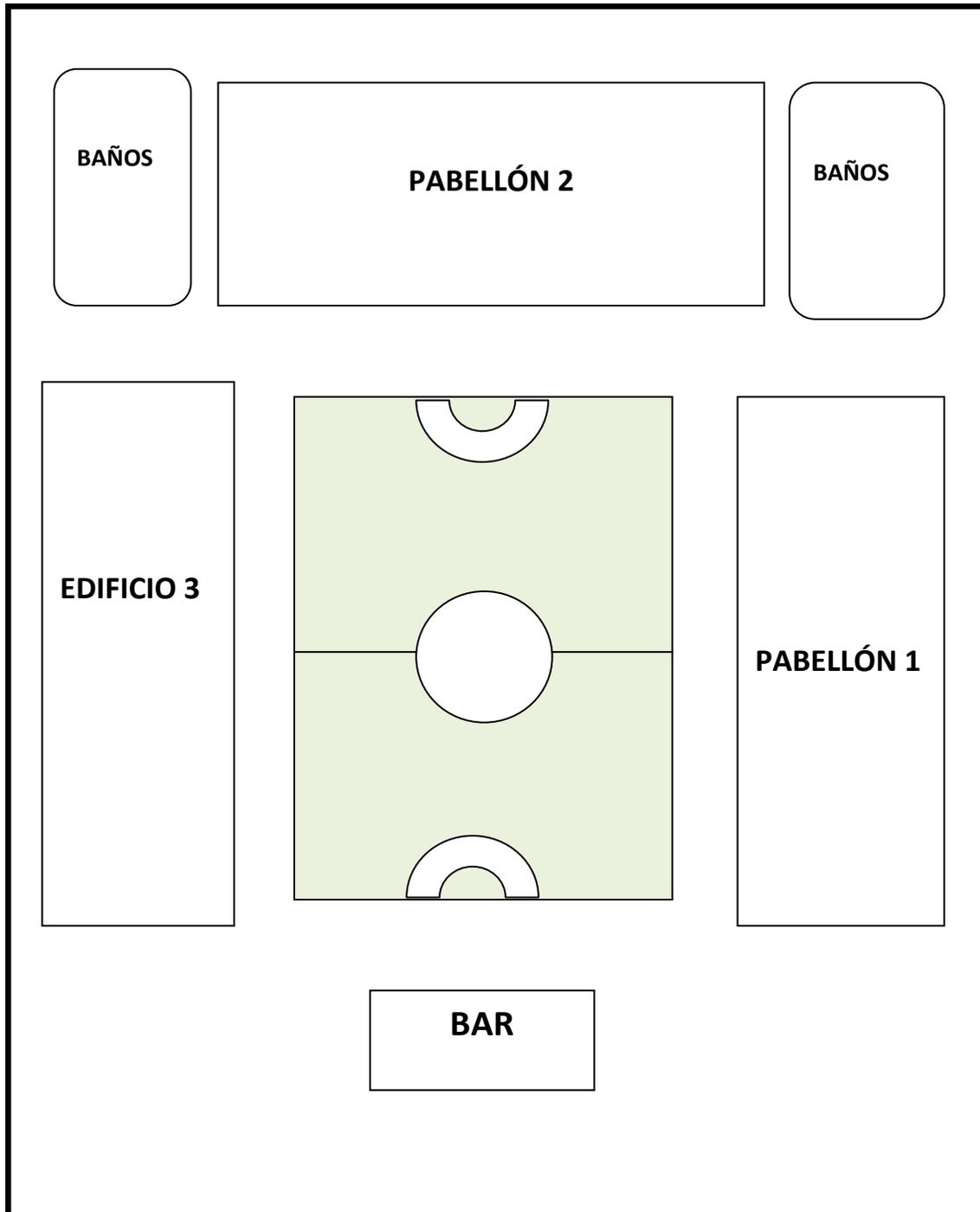


Figura 17: PLANO DE EDIFICACIÓN



ESCUELA FISCAL MIXTA N° 1 GUILLERMO ROBLES FLORENCIA

5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

Todo proyecto investigativo es una alternativa de solución en una problemática planteada, mas de su éxito depende de que tenga para que pueda ser una hermosa realidad en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 1 Guillermo Robles Florencia

Factibilidad Administrativa:

Porque la propuesta contó con la aceptación de la Directora del plantel quien dio total apertura en la realización de todo el proceso de la investigación, dando importancia a la realización de ideas nuevas que vayan en mejora de la calidad de la educación del plantel.

Factibilidad Económica:

El presente lineamiento tiene su viabilidad económica debida que aunque es una propuesta original y de la que obtendrá los mayores beneficios, ésta no excede los gastos ni tampoco los materiales difíciles de conseguir ya que se considera que el plantel está localizado en una zona rural de Milagro.

Factibilidad Didáctica:

Cuán significativo es la existencia del manual de motivación lúdica puesto que se analizan técnicamente cada elemento que conforma el manual y que tiene como finalidad despertar el interés por estudiar y además mantener la paz institucional.

Factibilidad Legal:

Porque a medida que la investigación se permite poner en práctica un manual de características didácticas-pedagógicas enmarcadas en las leyes que rigen el país, así como del sistema de educación, ya que la educación tiene carácter formativo y de calidad.

5.7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Partiendo del compromiso con el área educativa y en calidad de investigadores se presenta una propuesta que integra dos ámbitos de la psicología educativa en el proceso de aprendizaje. En tal virtud los parámetros descritos a continuación mediante un trabajo que conlleva a la realización personal del estudiante, mejorando su conducta para ofrecerla en beneficio de todo su entorno y en la convivencia armónica de sus actores.

Como se detalla a continuación en un manual que será de gran ayuda para los profesores para que lo puedan aplicar con todos sus estudiantes, especialmente para mantener ocupado a aquellos educandos con problemas de conducta disruptiva. De lo manifestado se crea un manual:

Técnicas de motivación lúdica dirigida a estudiantes de conductas disruptivas.

Técnicas de **MOTIVACIÓN LÚDICA**



Dirigida a estudiantes de
Conductas Disruptivas

Autoras Celinda y Beatriz

Coautora: Lic. Alexandra Astudillo Cobos, MSc.

PRESENTACIÓN

La motivación es la base del éxito del ser humano cuya actitud se refleja en todos los ámbitos de su vida, de ahí la necesidad que el docente despliegue una serie de actividades que sirvan para generar la fuerza motora para la adquisición de los conocimientos.

El presente manual está diseñado en función a las habilidades del Talento Humano; por ello éste trabajo le permite fusionar movimiento con conducta, a la que se le puede llamar interactividad que a los educandos les avive los deseos por participar, pensar y reflexionar en el proceso de aprendizaje.

Permitir estimados docentes que en el aprendizaje fluya la convivencia armónica, así como el desplazamiento y movimiento del cuerpo, en tanto que asimila la parte cognitiva.



Cabe señalar que tiene dentro del impulso para seguir y lograr los objetivos planteados, transformando los enfoques educativos tradicionales en constructivista, con un carácter orientador, que sólo pretende facilitar la intervención en posibles casos de conductas disruptivas en el aula.

Entonces no hay tiempo que perder, utiliza este manual que fortalece las conductas de los estudiantes y la convivencia armónica entre los actores de la comunidad educativa.

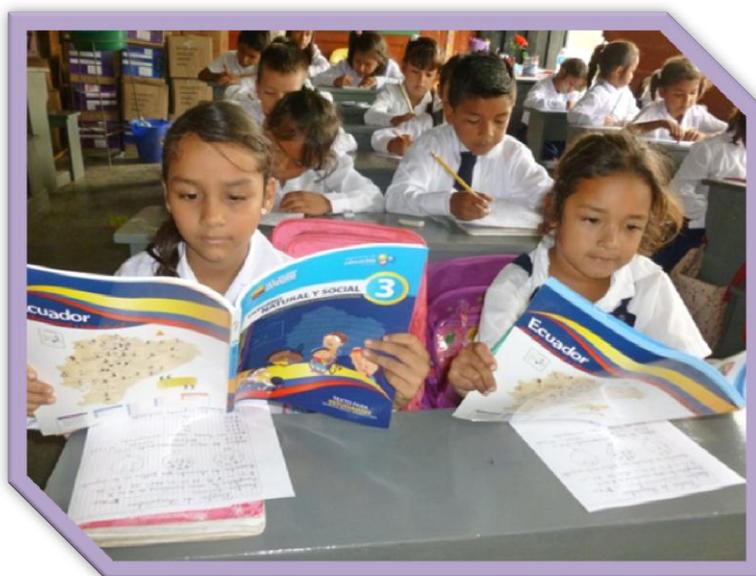
CONTENIDO

- ✓ Importancia de la motivación lúdica en el aprendizaje.
- ✓ Conductas disruptivas
- ✓ Herramientas para trabajar con estudiantes de conductas disruptivas.
- ✓ Claves para la motivación
- ✓ Ejercicios de trabajo
- ✓ Ejemplar de ficha de registro de conductas disruptivas.
- ✓ Ejemplos prácticos de motivación lúdica para eliminar las conductas disruptivas.

IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN LÚDICA EN EL APRENDIZAJE

La falta de motivación es señalada como una de las primeras causas del deterioro y uno de los problemas más graves del aprendizaje, sobre todo en educación formal. Numerosas investigaciones realizadas han mostrado la importancia de la motivación en el aprendizaje, sin motivación no hay aprendizaje.

Se ha demostrado que los estudiantes motivados aprenden con mayor rapidez, y más eficazmente, que los estudiantes que no están motivados. La motivación debe ser considerada tanto al inicio como durante el desarrollo de las clases, la falta de consideración de la motivación intrínseca sostenida puede convertirse en un obstáculo para el buen desarrollo de la acción didáctica, es imprescindible **“MOTIVAR A QUIÉN QUIERE APRENDER.”**



Nunca olvide!

La motivación elevada facilita el aprendizaje

¡¡¡Entérate!!!

CONDUCTAS DISRUPTIVAS

Las conductas disruptivas en el aula de clase, requieren de una atención que amerita descubrir las posibles causas que ocasionen este tipo de conducta, de las cuales podemos mencionar la marginalidad, hiperactividad, prepotencia, sobre protección por parte de los padres y representantes, violencia física y verbal, negativismo, falta de atención en el aula, des motivación, baja autoestima, poca integración con el grupo entre otras.



Los docentes estamos en la obligación de informar a los padres y representantes cuando un estudiante presenta una conducta fuera de lo normal dentro del aula y tomar las medidas pertinentes para corregir las posibles causas antes mencionadas.



Niños del plantel con conductas disruptivas

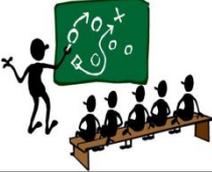
Herramientas para trabajar con estudiantes de conductas disruptivas



Es importante el amor hacia los estudiantes, hacerlos que se sientan muy queridos, sin dejar de ser "firmes" en caso de situaciones que requieran de algún tipo de corrección sin llegar al castigo o sanción.

Ejercitando...

CARTILLA DE TRABAJO

<p>Brindarle amor y comprensión</p> 	<p>Abrazarlo con frecuencia y mirarlo a los ojos.</p> 	<p>Repotenciar sus cualidades</p> 
<p>Cambiarle los hábitos de estudio, mediante la motivación para que aprendan con facilidad y rapidez.</p> 	<p>No sea excesivamente severo.</p> 	<p>Organizar hábitos y rutinas de aprendizajes</p> 
<p>Mantener ocupado al estudiante</p> 	<p>Los juegos didácticos, motrices y sociales</p> 	<p>Dar apoyo en todo movimiento.</p> 

CLAVES PARA LA MOTIVACIÓN



¿Por qué y para qué motivar al estudiante?

Porque quien es motivador se convierte en una persona significativa y digna de confianza. Ello le convierte también en un modelo atractivo.



Porque aumenta la capacidad para influir en el cambio y reducir las resistencias al cambio.



Porque suscita sentido de la autoeficacia y autocontrol y contribuye a aumentar la autoestima y reducir el sentimiento de desmoralización e indefensión.

Porque da información útil a los demás sobre sus puntos fuertes.



Porque aumenta el interés en el aprendizaje.



EJERCICIOS DE TRABAJO

a.) Comunicación de la situación



En los centros educativos el/la profesor (a) recibe información acerca de comportamientos inadecuados en las dependencias del centro educativo. En principio, la comunicación puede proceder de cualquier miembro de la comunidad educativa; sin embargo, es el profesorado, por ser este quien mayor contacto tiene con el alumnado quien utiliza más esta vía de comunicación.

Dependiendo de la gravedad de la incidencia, de su reiteración o no, la jefatura de estudios procederá a actuar o lo comunicará a la dirección del centro, quien podrá aplicar medidas correctoras o trasladar la situación a la Comisión de Convivencia.



b.- Recogida de Información

Una vez recibida la incidencia por el docente, si considera que es una situación o conflicto calificado como grave o muy grave, lo trasladará a la Comisión de Convivencia, quien coordinará la recogida de información y aplicará las medidas disciplinarias urgentes, si así lo aconseja la gravedad del caso.

Para recopilar información se tendrá en cuenta lo siguiente:

- ✓ Lugar y modo donde tiene lugar la conducta disruptiva.
- ✓ Procedencia de la información por si es necesario contrastar.

En numerosas ocasiones es bastante útil la opinión conjunta de profesorado, tutor y delegado de grupo.

c.- Diagnóstico de la situación



El Director, junto con el profesor afectado, y la colaboración de la Comisión de Convivencia, elaborarán un diagnóstico inicial en donde quede reflejado el tipo de interrupciones, las medidas iniciales puestas en práctica, la naturaleza del problema, los alumnos o grupos implicados...Es decir, un análisis exhaustivo para lograr la regulación y resolución de la conducta. En este punto, resulta muy útil el papel del educador social, quien a su vez, por el carácter singular y mediador de su trabajo puede conseguir una resolución previa del problema.

d. Adopción de Medidas



La toma de decisiones debe ser un elemento a considerar únicamente cuando otros procedimientos conciliadores, mediadores o medidas adoptadas previamente no han surtido efecto. En numerosas ocasiones, determinadas intervenciones encaminadas a la prevención constituyen un factor de calidad que reduce significativamente el número de conflictos.

La experiencia nos enseña que hay medidas que facilitan el buen clima de la clase y, por lo tanto, dificultan la aparición de conductas disruptivas. Entre ellas, podemos citar la puesta en práctica de un Plan de Convivencia aprobado por el Consejo Escolar, una metodología activa en el aula, donde el alumno sea el protagonista del proceso de enseñanza -aprendizaje, un plan específico de atención a la diversidad, la manera de configurar el grupo-clase, etc.

Para que ello sea posible, es necesario que se den simultáneamente las siguientes condiciones:

Los acuerdos deben ser compartidos y asumidos por todo el Equipo Docente.
La intervención debe ser inmediata.

d.- Con el alumnado



Determinadas actuaciones en el centro pueden evitar o minimizar la aparición de la conducta disruptiva. Algunas de ellas, se relacionan a continuación:

Fomentar la participación de los alumnos en la organización del grupo-clase y organizar estrategias de aprendizaje cooperativo.

Plantear objetivos que resulten factibles, para que el alumno tenga posibilidades de éxito. En este punto son importantísimas las medidas de atención a la diversidad aprobadas en el Proyecto Curricular de Centro.

Buscar la implicación del alumnado organizando talleres de habilidades sociales, programas de modificación de conductas y procedimientos de mediación escolar.

Aplicar de las medidas establecidas en el ROF del centro



b.- Con el aula



Entre las medidas para ayudar a la mejora de la convivencia en el aula, están el establecer unas Normas de Convivencia para el grupo-clase, consensuadas y garantizando la participación de todos en su elaboración, aprobación y puesta en práctica. No se debe olvidar que la enseñanza es un proceso continuo y dinámico con cambios constantes y que, por lo tanto, se debe garantizar tanto el conocimiento, de dichas Normas como su aceptación por los usuarios de las mismas.

c.- Con el profesorado



Las conductas disruptivas, los criterios que guiarán a los Equipos Docentes; las exigencias y la unificación de los umbrales de tolerancia. Se acordará lo que se consideran conductas leves, graves, y muy graves. Se establecerá una secuencia de actuaciones de forma que una conducta considerada leve, deberá ser solventada y gestionada por el propio profesor. Conductas más graves y repetitivas obligarán a la intervención del Equipo Educativo y conductas reiteradas y claramente disruptivas pasarán finalmente a la Comisión de Convivencia. Y sobre todo no se olvidará que las actuaciones y medidas deben ser lo más ágiles e inmediatas posibles.

Las actuaciones con el profesorado se han de concretar en:

- ✓ Proporcionarle herramientas y estrategias para poder abordar las situaciones problemáticas de forma satisfactoria y constructiva.
- ✓ Intentar un cambio de actitudes en las relaciones que se establecen diariamente en el centro y en el aula.
- ✓ Evitar metodologías que propicien la competitividad, el individualismo y la discriminación.

	RECOGIDA DE MANIFESTACIONES DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS							
DISRUPCIONES	Cuando			Momento				
	Nunca	A veces	Siempre	Días	Inicio de clases	Durante la clase	Cambio clase	
Disrupciones en el aula:								
Murmullos								
Interrupción								
Uso del móvil								
Otras, especificar.								
Indisciplinas								
Falta de respeto								
Desobediencia								
Insulto								
Mala contestación								
Violencia física								
Robo								
Agresiones								
Otros, especificar								

Violencia psicológica								
Amenazas								
Acoso								
Chantaje								
Motes								
Rumores								
Acoso sexual								
Agresiones								
Manoseos								
Palabras soeces								
Miradas								
Vandalismo								
Daños materiales								

Aplicaciones de la motivación lúdica para eliminar las conductas disruptivas.

El Pictionary

En este ejercicio se puede utilizar las palabras del juego que nos parezcan convenientes o elaborar nuevas tarjetas adaptadas al nivel de nuestros alumnos. No importa el tamaño de los sobres ni los colores para trabajar en las áreas que desee aplicar. Con las palabras recibidas los alumnos deberán darles pistas a sus compañeros mediante dibujos, para que las adivinen.

Materiales:

Hojas de cartulina T/O

Lápiz



Proceso:

Se selecciona a un pareja de estudiantes que hayan tenido algún evento de inconformidad a lo largo de toda su clase. Luego uno de los seleccionados dibuja algo que se refiera a una palabra del verbo.



Concursos de Televisión

A partir de los concursos de televisión podemos elaborar nuestros propios juegos o adaptar los ya existentes a los contenidos que queremos trabajar. Ejemplos:

¿Quién quiere ser millonario?

Se puede utilizarlo para trabajar contenidos Gramaticales, sociales, léxicos, funcionales o culturales. Mediante la presentación de preguntas con cuatro posibles soluciones de las que solamente una es correcta, en el caso de no tener televisor no impide que no se pueda jugar ya que el docente debe de tener la predisposición para crear su propio plasma con cartón, cartulina, fómix, funda transparente, ya depende de la creación del docente para que pueda aplicar en cualquier área que desee.



Proceso:

Preparar un banco de preguntas previamente. Organizar los materiales que se necesitan para el concurso (comodín, llamadas, 50/50).

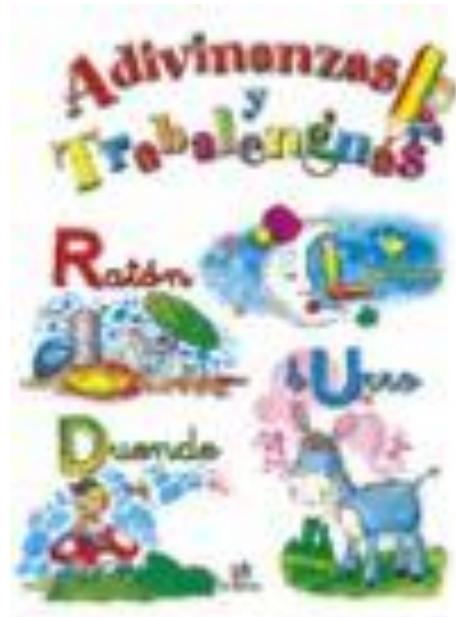


Fuente: [http://www.quien quiere ser millonario. com](http://www.quien-quiere-ser-millonario.com)

Juegos Tradicionales

Se trata de los juegos a los que hemos jugado de niños o a los que los adultos juegan en sus ratos de ocio. Ejemplos:

- a) El veo veo: práctica oral de vocabulario.
- b) El ahorcado: práctica escrita de vocabulario.
- c) Los crucigramas: práctica de conocimientos léxicos o de vocabulario.
- d) Las adivinanzas: práctica oral de varias destrezas y mecanismo de interacción entre compañeros.
- e) Trabalenguas: Práctica de pronunciación e interacción entre alumnos, a la vez que presenta una gran carga cultural que podemos aprovechar en clase para hacer que los alumnos se familiaricen con algunas características propias de la cultura meta.



El Correo Interno.

- ✓ Se transmite a los alumnos las siguientes instrucciones:
- ✓ Piensa en tres favores que te gustaría pedir a tus compañeros.
- ✓ Piensa en tres actividades que te gustaría hacer con alguien de la clase.
- ✓ Escribe notas a tus compañeros para encontrar quién puede hacerte un favor y con quién vas a salir.
- ✓ Contesta a los mensajes de los otros estudiantes. (Pon excusas, haz sugerencias, etc.).

Gana el estudiante que consiga sus objetivos. En esta actividad cada alumno recibe las instrucciones arriba expuestas.

Elaboran cartas o correos electrónicos a algún compañero, una vez entregados, cada alumno deberá contestar, de forma positiva o negativa. El alumno que logre sus objetivos al final del juego será el ganador.



5.7.1. Actividades

A efecto de dar cumplimiento a la ejecución de la propuesta se emprendieron un aserie de actividades:

Se procedió a un conversatorio con la Directora del plantel para enterarla sobre el tema enfocado.

Se realizó la socialización a los docentes y padres de familia para analizar el comportamiento de los estudiantes.

Con el fin de conocer la realidad que viven los estudiantes en casa, se invitó a los padres de familia para que aclaren situaciones negativas y de esta manera eliminar las conductas disruptivas en sus hijos.

Más adelante se realizó una capacitación a los docentes en temas relacionados a la motivación lúdica.

Se realizó actividades de trabajos en grupo e individual para tratar las conductas disruptivas de los alumnos.

Formar grupos de trabajo en el aula de clase combinando las cualidades de los alumnos para obtener una relación equilibrada.

Talleres para fomentar la motivación lúdica.

5.7.2. Recursos, Análisis Financieros **TALENTO HUMANO**

Quienes participan en este ante proyecto son las siguientes personas que de una o de otra manera han ayudado para que se lleve a cabo.

- ✓ Directora. Lcda. Elizabeth Alvarado Díaz
- ✓ Estudiantes del séptimo Año de Educación Básica
- ✓ Docentes de la institución
- ✓ Egrs. Beatriz García Jiménez y Egrs. Dolores Celinda Guilindro Santos.
- ✓ Expertos
- ✓ Asesor de proyecto

Materiales.

Hojas A4

Textos

Tinta

Libros

Material concreto

Tecnológicos:

Computadora

Cd

Pen drive

Impresora

Técnicos:

Calculadora

Transporte

Impresiones

Económicos:

Presupuesto: \$245,00

Presupuesto

RUBROS	VALORES PARCIALES	TOTAL
Recursos		
Papelería	\$ 50	\$ 50
Impresiones	\$ 20	\$ 20
Pen driver	\$ 20	\$ 20
Copias	\$ 5	\$ 5
CD	\$ 20	\$ 20
Encuadernación	\$ 30	\$ 30
Transporte	\$ 40	\$ 40
Gastos varios (Viáticos)	\$ 60	\$ 60
Total de Recursos y Medios de trabajo.		\$ 245

5.7.2 Impacto

El trabajo productivo que desarrollado va en beneficio de los estudiantes, docentes y porque no decirlo a los padres de familia que confían en la educación de una Institución comprometida con la niñez de la Parroquia Mariscal Sucre.

Tomando en cuenta que cada día el ser humano aprende y aunque nunca cambia su conducta al menos la mejora, por tal motivo ese impacto es el que se evidenciará en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 1 Guillermo Robles Florencia.

5.7.4 CRONOGRAMA DE TRABAJO

TIEMPO Actividad	DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.- Planteamiento del problema	X	X	X																	
2.- Elaboración del Marco Teórico				X	X	X														
3.-Formulación de la Hipótesis, Variables						X	X													
4.- Aplicación de la Investigación de Campo Entrevista a Directora Docentes y estudiantes							X	X	X											
5.- Análisis e Interpretación de resultados.										X	X									
6. Desarrollo de la Propuesta												X	X							
7.- Ejecución de la Propuesta.														X	X					
8.- Redacción de Informe Final															X	X	X			
9.- Entrega del Informe																		X	X	
10.- Defensa del Proyecto																				X

5.7.3 Lineamiento para evaluar la propuesta.

Considerando que la encuesta es aporte a la educación del plantel y especialmente para los educandos los cuales tiene derecho de recibir una formación integral, innovadora que ayude a mejorar sus conocimientos y desarrollar sus capacidades:

- Efectuar una lección escrita al concluir cada actividad.
- Realizar el seguimiento de los estudiantes para notar su progreso en la conducta.
- Conversar con los padres de familias para que en casa fortalezcan el aprendizaje mediante momentos de motivación lúdica.
- Presentar los resultados de las calificaciones obtenidas después de cada evaluación.
- Inferir en las Autoridades y Docentes para que se ponga en práctica las Técnicas de Motivación Lúdicas en la conducta disruptiva.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los objetivos que busca la propuesta se concluye:

Al terminar este proyecto hemos podido llegar a las siguientes conclusiones:

- La conducta disruptiva trastoca el proceso de enseñanza – aprendizaje que el docente desea impartir en el aula.
- Niños con conducta disruptiva generan el desorden en un aula de clase.
- La motivación lúdica se debe impartir en la enseñanza de los niños de escuela.
- La Institución educativa no cuenta con un recurso didáctico interactivo que promueva la motivación lúdica.

RECOMENDACIONES

En base a este proyecto de investigación se recomienda:

- La conducta disruptiva debe ser tratada inmediatamente, una vez que se descubre en un niño.
- Si dejamos avanzar la conducta disruptiva se formaría un ambiente desagradable y desmotivador para el aprendizaje.
- Es importante aplicar la motivación lúdica en una clase.
- La motivación lúdica debe ser un instrumento de apoyo constante para ser aplicada en los niños.
- Se debe variar distintas formas de utilizar la motivación lúdica para que la misma sea más entretenida.

BIBLIOGRAFÍA DE INVESTIGACIÓN

- **BANDURA, A.** (1984): Teoría del aprendizaje social. Espasa Universitaria, Madrid.
- **CABALLO, V.E.** (comp.) (1991): Manual de técnicas de terapia y modificación de conducta. Siglo XXI de España Editores, Madrid.
- **MCMLXXXIX-EDICIONES OCÉANO, S.A.** Milanesat, 21-23 08017 Barcelona (España) EDICION 1994.
- **MAYOR, J. Y LABRADOR, F.J.** (1991): Manual de modificación de conducta con niños y adolescentes. Alhambra Universidad, Madrid.
- **MAYOR, J.** (dir) (1988): Manual de Educación Especial. Anaya, Madrid.
- **MARCHESI, A; COLL, C; PALACIOS, J;** (1990): Desarrollo psicológico y educación III. Necesidades educativas especiales y aprendizaje escolar. Alianza, Madrid.
- **MOLINA GARCÍA, S** (dir). (1994): Bases Psicopedagógicas de la Educación Especial. Editorial Marfil, Alcoy.
- **PAULOV, I.P.** (1955): Los reflejos condicionados. Paidós, Buenos Aires.
- **SKINNER, B.F.** (1970): Ciencia y conducta humana. Fontanella, Barcelona.
- **WINNICOTT, D.W.** (1972). Realidad y Juego. Gedisa. Barcelona. 1982.

- **Legislación educativa.**

Código de la niñez y adolescencia según el Art.37.-Derecho a la educación, Art.38.- Objetivos de los programas de educación. (2000)

Biblioteca jurídica (2006)

- Decreto 230/2007, de 31 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía.
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. (BOJA núm. 252, 26 de diciembre 2007).
- Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación.
- Orden de 10 de agosto de 2007, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.
- Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Constitución de la República del Ecuador

BIBLIOGRAFÍA DE INVESTIGACIÓN

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

- <http://averroes.cec.junta-andalucia.es>Averroes:Red Telemática Andaluza
- <http://www.junta-andalucia.es/bojas/index.htm>B.O.J.A.:
- <http://www.redesparalaciencia.com/5795/redes/2011/redes-102de-la-manera-disruptiva-de-aprender>Dewey, John (1965)
- <http://es.wikipedia.org> Enciclopedia libre de Internet
- <http://www.educaweb.com>Educa Web
- <http://usuarios.tripod.es/elvalordeeducar>Educación en valores.

- <http://deportes.starmedia.com/nfl/> Frederick y Williams (1998-1992) señalan que la definición de la AAMD
- <http://www.Ugr.es/local/jgodino/teoria.htm/>
- <http://www.ntcm.org/>
- <http://www.eduteka.org/principiosmath.php/>
- <http://www.google.com.ec/lasifica/las/etapas/del/aprendizaje/socia/y/>
- <http://www.magisnet.com/index.htm>Magisnet:
- <http://deportes.starmedia.com/nfl/> Navarro, Pi V.; Teresa Nadal. Reeducación del espectro autista. Promolibro. Valencia.
- <http://paidos.rediris.es/needirectorio> Necesidades educativas especiales: index.htm
- <http://clic.xtec.net> Portal JCLIC:
- <http://profes.net> Portal de SM:
- www.magisnet.com Portal educativo
- <http://www.indexnet.santillana.es/home.htm> SANTILLANA:
- www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf- VOGT, Willy (1979)
- [-www.mercetraveset.com/actividades.html](http://www.mercetraveset.com/actividades.html)
- [-www.oei.es/noticias/spip.php?article1891.](http://www.oei.es/noticias/spip.php?article1891)

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta dirigida a la Directora



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FORMATO DE LA ENCUESTA ENCUESTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA

La presente encuesta será desarrollada de forma autónoma y los resultados solo van a servir para desarrollar el tema propuesto. Encuesta dirigida a la Directora de la Escuela Fiscal Mixta # 1 “Guillermo Robles Florencia” **Objetivo:** Conocer el impacto de la aplicación de actividades lúdicas en las relaciones interpersonales con los miembros de la comunidad educativa.

Coloque con una (x) en la alternativa que usted crea conveniente

1.- ¿Cree usted que al adquirir actividades lúdicas los estudiantes mejoraran su comportamiento?

Si No No se

2.-¿Cree usted que es necesario la aplicación de actividades lúdicas en el centro educativo?

Si No No se

3.- ¿Piensa usted que es importante para mantener buenas relaciones la adquisición de actividades lúdicas?

Si No No se

4.- ¿Cree que los docentes deben inculcar en sus estudiantes la práctica frecuente de actividades lúdicas?

Si No No se

5.- ¿La enseñanza de los conocimientos deben ir de la mano con las actividades lúdicas?

Si No No se

Anexo 3. Encuesta dirigida a los docentes



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FORMATO DE LA ENCUESTA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

1. Al adquirir motivación lúdica, mejorara su comportamiento.
 - a. Nunca
 - b. Pocas veces
 - c. Bastante
 - d. Mucho

2. Es necesario la aplicación de motivación lúdica en el centro educativo.
 - a. Nunca
 - b. Pocas veces
 - c. Bastante
 - d. Mucho

3. Es importante mantener buenas relaciones en la adquisición de motivación lúdica.
 - a. Nunca
 - b. Pocas veces
 - c. Bastante
 - d. Mucho

4. Se debe inculcar en los estudiantes la práctica frecuente de motivación lúdica

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Bastante
- d. Mucho

5. La enseñanza de los conocimientos deben ir de la mano con la motivación lúdica.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Bastante
- d. Mucho

6. Realiza trabajo en equipo con sus educando.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Bastante
- d. Mucho

7. Soluciona pacíficamente inconvenientes que se presentan en el aula.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Bastante
- d. Mucho

8. Permite expresar con libertad las opiniones de sus estudiantes.

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Bastante
- d. Mucho

9.- Habla demasiado durante las clases

- a. Nunca
- b. Pocas veces
- c. Bastante
- d. Mucho

Anexo 4. Autorización de la directora de la Escuela

Milagro. 10 de Octubre del 2011

Lic. Elizabeth Alvarado Díaz

Directora de la Escuela fiscal mixta #1 “Guillermo Robles Florencia”

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo de parte de las estudiantes Egresadas de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro, GARCÍA JIMÉNEZ BEATRIZ BETZABETH portadora del número de Cédula 1207525055y GUILINDRO SANTOS DOLORES CELINDA portadora del número de Cédula 1203470800.

El motivo de la presente es para solicitarle respetuosamente, nos permita realizar nuestro proyecto, com el tema “**MOTIVACIÓN LÚDICA EN LA CONDUCTA DISRUPTIVA**” en la prestigiosa institución que usted dirige.

Esperando que nuestra petición tenga una respuesta positiva, nos despedimos de usted quedándole muy agradecida.

Beatríz García Jiménez

CI: 1207525055

Dolores Guilindro Santos

CI: 1203470800

Anexo 5. Certificación de haber realizado el proyecto en la Escuela

Escuela Fiscal Mixta #1
“GUILLERMO ROBLES FLORENCIA”
Mariscal Sucre- Milagro
Telf. 2525569

Mariscal Sucre, 9 de Abril del 2012
Oficio N° 0123 GRF-MS

CERTIFICACIÓN

Por medio de la presente CERTIFICO que las señoritas egresadas **GARCÍA JIMÉNEZ BEATRIZ BETZABETH con C.I. 1207525055** y **GUILINDRO SANTOS DOLORES CELINDA con C.I. 1203470800**, han realizado su proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciadas En Educación General Básica, en la institución donde orgullosamente dirijo.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, el interesado puede hacer uso de este documento como lo amerite.

Atentamente,

Lic. Elizabeth Alvarado Díaz

DIRECTORA

FOTOS

FOTO 1: Las autoras junto a la Directora de la Escuela beneficiada.



FOTO 2: Estudiantes de Séptimo Año contestando la encuesta



FOTO 3: Aplicando las técnicas lúdicas



FOTO 4: Grupo de estudiantes participando activamente en los ejercicios de motivación.



FOTO 5: Las autoras del proyecto motivando a los estudiantes.



FOTO 6: Demostrando motivación con los estudiantes.

