



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Juegos didácticos activos en las relaciones interpersonales
de los estudiantes de tercer grado de educación primaria, La
Esperanza - 2017

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
DOCTORA EN EDUCACIÓN

AUTOR:

Mg. Alvares Rodas, Lissett Katherine

ASESORA:

Dra. Silva Balarezo, Mariana Geraldine

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ- 2018

PÁGINA DEL JURADO



Dr. Yengle Ruíz, Carlos Alberto
Presidente



Dra. León Cruz Betty Ester
Secretario



Dra. Silva Balarezo, Mariana Geraldine
Vocal

DEDICATORIA

Ante todo agradezco a DIOS por iluminar mis pasos en el sendero de mi vida, por brindarme su amor y sobre todo por darme fuerza para salir adelante.

A mis padres: Miriam y Luis a mis hermanos: Jorge; Diana y Lesly, por su apoyo incondicional y por todo su amor brindado.

Al ser que me dio la posibilidad de conocer lo que es ser madre; el ángel que está en cada momento en mi pensamiento y es el elan por el que luchare siempre; mi hijo:
LUIS FABIANO

Lissett

AGRADECIMIENTO

A Dios mi señor que me acompañó en este complejo caminar, que me ha iluminado con su inmenso amor y sabiduría, Asimismo a todos los docentes y en especial al director de la I.E. N° 81608 “SAN JOSÉ” quienes desde un inicio dieron muestras de apoyo, confianza, y comprensión para llevar a cabo esta investigación; a mi asesora la Dra. Silva Balarezo, Mariana Geraldine y al Dr. Yengle Ruíz Carlos por sus orientaciones metodológicas y estadísticas que supieron guiar cada una de las etapas de esta tesis brindando una acertada orientación en cada una de ellas, a su vez por haber contribuido en nuestra formación profesional con cada una de sus enseñanzas; además un agradecimiento especial a la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo por darnos la facilidad de estudiar en esta alma mater.

La autora

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Lissett Katherine Alvares Rodas, estudiante del Programa de Doctorado en Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 45540501, con la tesis titulada: Juegos didácticos activos en las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria, La Esperanza 2017.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas; por lo tanto, el presente informe de investigación no ha sido copia ni total ni en fragmento.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados no han sido falsificados ni duplicados, ni copiados; y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituyen en aportes a la realidad investigadora.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, enero del 2019



Mg. Alvares Rodas Lissett Katherine

DNI N° 45540501

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

Tengo el honor de poner a vuestra consideración la tesis titulada: Aplicación de juegos didácticos activos en las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria, La Esperanza 2017.

Con el deseo de obtener el grado de doctor en educación y cumpliendo las normas vigentes que establece la Escuela de post grado de la Universidad Privada “Cesar Vallejo”

El informe constituye la consolidación y afirmación del esfuerzo en el desarrollo profesional emprendido, esperando que el trabajo realizado sea de vuestra satisfacción y amerite su aprobación, sin embargo como todo trabajo es factible de ser mejorado y recibir sugerencias o apreciaciones para mejorarlo.

La autora

INDICE

Página del jurado	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de autenticidad	v
Presentación	vi
Indice	vii
Resumen	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCION	13
1.1 Realidad problemática	13
1.2 Trabajos previos	17
1.2.1 A nivel Internacional	17
1.2.2 A Nivel Nacional:.....	19
1.2.3 A Nivel Local	20
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	22
1.3.1 Relaciones interpersonales	22
1.3.1.1 Definición	22
1.3.1.2 Características	23
1.3.1.3 Importancia	24
1.3.1.4 Fundamentos de las Relaciones Interpersonales	24
1.3.1.5 Estilos Básicos de las Relaciones Interpersonales	26
1.3.1.6 Buenas Relaciones Interpersonales para el desarrollo.....	28
1.3.1.7 Necesidades Básicas	29
a. Relaciones de Contacto físico	30
b. Relaciones de intimidad	30
c. Relaciones de pertenencia	30
1.3.1.8 Teorías de las Inteligencias Múltiples	31
a. La inteligencia Interpersonal.....	31
1.3.2 Programa de juegos didácticos activos	32
1.3.2.1 Programa.....	32
a. Definición.....	32
b. Características del programa.....	33

c. Tipos de programas.....	34
d. Estructura del programa.....	35
1.3.2.2 Juegos.....	36
a. Definición.....	36
b. Características.....	37
1.3.2.3 Didáctica.....	37
1.3.2.4 Juegos didácticos activos.....	38
a. Definición.....	38
b. Características.....	38
c. Tipos de juegos didácticos activos.....	39
1.4 Formulación del problema	40
1.5 Justificación del estudio.....	40
1.6 Hipótesis.....	41
1.6.1 Hipótesis general:.....	41
1.6.2 Hipótesis específicas:.....	41
1.7 Objetivos	42
1.7.1 Objetivo general:	42
1.7.2 Objetivos específicos:.....	43
II. MÉTODO.....	44
2.1 Diseño de investigación.....	44
2.2 . Operacionalización de las variables:.....	45
2.3 Población y muestra	47
2.3.1 Población:	47
2.3.2 Muestra:	47
2.3.3 Muestreo:	48
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad .	48
2.4.1 Técnica:.....	48
2.4.2 Instrumentos:.....	49
2.4.3 Validación y confiabilidad:	50
2.5 Métodos de análisis de datos:	53
2.6 Aspectos éticos	56
III. RESULTADOS	57
3.1. Descripción De Resultado	57

3.1.1. Resultados A Nivel De Variable.....	57
3.1.2. Resultados A Nivel De Dimensiones	59
3.2. Análisis De Normalidad	69
3.3. Contrastación De Hipótesis	70
3.3.1. Hipótesis general:.....	70
3.3.2. Hipótesis específicas:.....	75
IV. DISCUSIÓN.....	87
V. CONCLUSIONES	89
VI. RECOMENDACIONES.....	92
VII. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	93
VIII. REFERENCIAS	42
Tabla 1: Distribución de la población....	47
Tabla 2: Distribución de la muestra.....	47
Tabla 3: Resultados del pre y pos test del grupo control y experimental	57
Tabla 4: Niveles de las Relaciones Interpersonales del grupo experimental ..	57
Figura 1: Niveles de las Relaciones Interpersonales del grupo experimental .	57
Tabla 5: Niveles de las Relaciones Interpersonales del grupo control.....	58
Figura 2: Niveles de las Relaciones Interpersonales del grupo control	58
Tabla 6: Resultados del pre y pos test del grupo control y experimental en la dimensión: Contacto físico	59
Tabla 7: Niveles de contacto físico del grupo experimental.....	60
Figura 3: Niveles de contacto físico del grupo experimental	60
Tabla 8: Niveles de contacto físico del grupo control	61
Figura 4: Niveles de contacto físico del grupo control	61
Tabla 9: Resultados del pre y pos test del grupo control y experimental en la dimensión: Intimidad	93
Tabla 10: Niveles de relaciones de intimidad del grupo experimental	63
Figura 5: Niveles de relaciones de intimidad del grupo experimental	63
Tabla 11: Niveles de relaciones de intimidad del grupo control.....	64
Figura 6: Niveles de relaciones de intimidad del grupo control	64
Tabla 12: Resultados del pre y pos test del grupo control y experimental en la dimensión: Pertenencia	65
Tabla 13: Niveles de relaciones de pertenencia del grupo experimental	66

Figura 7: Niveles de relaciones de pertenencia del grupo experimental.....	66
Tabla 14: Niveles de relaciones de pertenencia del grupo control	67
Figura 8: Niveles de relaciones de pertenencia del grupo control.....	67
IX. ANEXOS.....	144
9.1 Anexo 01: “Ficha Técnica”	144
9.2 Anexo 02 “Instrumento: Test de Relaciones Interpersonales”	145
9.3. Anexo 03 “Validez de los instrumentos”	147
9.4. Anexo 04 “Confiabilidad del instrumento”	155
9.5. Anexo 05 “Matriz de consistencia”	157
9.6. Anexo 06 “Constancia de aplicación”	159
9.7. Anexo 7 “Base De Datos”	160
9.8. Anexo 08 “Evidencias fotográficas”	162
9.9. Anexo 09 “Consentimiento informado”	163
9.10. Anexo 10 “Asentimiento informado”	164
9.11. Anexo 11 “Juicio de Expertos”	165

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo por objetivo general determinar que la aplicación del programa juegos didácticos activos mejoró las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria.

El tipo de estudio utilizado para dicha investigación fue experimental con un diseño cuasi experimental y con dos grupos de investigación: experimental y control, con la aplicación de pre y post test. La población estuvo conformada por 143 estudiantes y la muestra por 70, 35 del grupo control de la sección "D" y 35 del experimental de la sección "C", con quienes se trabajó y desarrollo con efectividad los juegos didácticos para mejorar las relaciones interpersonales. El proceso de selección se realizó mediante un muestreo no probabilístico de carácter intencional por conveniencia del autor, la técnica utilizada fue la observación directa y el instrumento de medición que se aplicó fue el test de relaciones interpersonales que constó de 32 ítems y el cual fue sometido a tres tipos de validación: de contenido a través de expertos $C.V=1$, el de criterio cuyo valor obtenido fue 0.95 y finalmente el de constructo $KMO= 0.761$. Para verificar la confiabilidad de dicho instrumento se aplicó el Alfa de Cronbach: 0.955 para el análisis de la consistencia interna.

Para probar las hipótesis de los puntajes normales se aplicó la Prueba t student ($P>0.05$), obteniendo el valor real de 0.121 y 0.568 y para los puntajes no normales se utilizó la prueba de wilcoxon y de Mann Witney ($P<0.05$) obteniendo el valor real de 0.00. En conclusión la aplicación del programa juegos didácticos activos mejoro significativamente las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria.

Palabras claves: juegos, didáctica, relaciones interpersonales, intimidad, pertenencia, contacto físico.

ABSTRACT

The main objective of this research work was to determine that the application of the active didactic games program improves the interpersonal relationships of the Third Degree students of Primary Education.

The type of study used for this research was experimental with a quasi-experimental design and with two research groups: experimental and control, with the application of pre and post test. The population was made up of 143 students and it was shown by 70, 35 of the control group of the "D" section and 35 of the experimental group of the "C" section, with whom the didactic games were effectively worked and developed to improve the interpersonal relationships. The selection process was carried out by means of a non-probabilistic sampling of intentional character for the convenience of the author, the technique used was direct observation and the measurement instrument that was applied was the interpersonal relations test that consisted of 32 items and which was submitted to three types of validation: of content through experts $CV = 1$, the criterion whose value obtained was 0.95 and finally that of construct $KMO = 0.761$. To verify the reliability of this instrument, the Cronbach's Alpha was applied: 0.955 for the analysis of internal consistency.

To test the hypothesis of the normal scores, the Student t test ($P > 0.05$) was applied, obtaining the real value of 0.121 and 0.568 and for the non-normal scores the wilcoxon and Mann Witney test ($P < 0.05$) was used the real value of 0.00. In conclusion, the application of the active didactic games program significantly improved the interpersonal relationships of the third grade students of Primary Education.

Keywords: games, didactics, interpersonal relationships, intimacy, belonging, physical contact.

I. INTRODUCCION

1.1 Realidad problemática

Por naturaleza ningún ser humano puede vivir aislado, tenemos la condición de ser indudablemente seres sociales desde el momento de nuestro nacimiento, como lo afirma Monjas (1999): “Las relaciones son básicas y esenciales en nuestras vidas, ya que funcionan no sólo como un medio para lograr propósitos sino también como un fin en sí mismas” (p. 32).

Por lo expuesto es de vital importancia el análisis de las relaciones interpersonales en los diferentes ámbitos de nuestro medio.

Es así que a nivel internacional las relaciones interpersonales están sumamente resquebrajadas, cuyas causas principales son la violencia y el acoso escolar. Así lo confirma los resultados arrojados por PISA (2015) en donde sostiene que: “El acoso escolar constituye una gran preocupación y que existe también un 11% de los estudiantes que han revelado que en varias ocasiones han sido víctimas de las burlas de otros compañeros, mientras que el 4% afirmaron haber sido golpeados o empujados por otros estudiantes, y eso, por lo menos varias veces al mes” (p.51).

Referente a ello en el reporte de ANEP (2005), es posible apreciar que Suiza, Irlanda y Nueva Zelanda, como los países cuyos directores reportan en mayor grado problemas de agresión entre los estudiantes, falta de respeto y ausentismo.

Dichos problemas afectan directamente la calidad de las relaciones interpersonales entre los estudiantes en relevancia lo relacionado al trabajo en equipo y a las relaciones de pertenencia lacerando su educación integral. Así lo confirma también el informe de PISA (2015) en donde destaca que los estudiantes de Singapur (561), Japón (552), Hong Kong (541) y Corea (538) son los que obtienen mejores resultados en el trabajo en equipo, frente a los de Túnez (382), Brasil (412), Montenegro (416) y Perú (418).

En este mismo informe también se evidencia en relación al trabajo en equipo y a las actitudes hacia la colaboración dentro de las relaciones interpersonales que Portugal ocupa el primer lugar mientras que Chile alcanza un promedio de 457, bajo el promedio OCDE (500), por encima de

otros países latinoamericanos mientras que Perú se ubica dentro de los 4 últimos países Junto a Tuner y Monetenegro. Cuya valoración de dichos resultados se puede concluir que los estudiantes no son buenos para escuchar, no disfrutan cuando ven que sus compañeros tienen éxito, no toman en cuenta en qué están interesados los otros, ni sus diferentes perspectivas, prefieren trabajar solos que como parte de un equipo, creen que las personas toman mejores decisiones que los equipo, no les parece que el trabajo en equipo aumente su eficiencia.

Por otro lado PISA (2015) también muestra que la mayoría de los docentes y directores de los colegios reconocen que la calidad de las relaciones juega un papel fundamental en este desarrollo, así como en las actitudes de los estudiantes con respecto al aprendizaje. “Cuando estos mantienen buenas relaciones, son a la vez sus resultados escolares y su sentimiento de pertenencia los que se ven reforzados”. (p. 28)

Asimismo la OCDE (2015) sostiene que “Cuando lo que se obtiene se logra a expensas del bienestar de los estudiantes, el éxito escolar no representa del todo un logro”. De 64 países participantes el Perú se encuentra bajo el promedio ocupando el puesto 47 estudios donde se demuestran las buenas relaciones frente al sentimiento de pertenencia, y donde asumen al bienestar tan importante como el rendimiento académico.

En nuestro país el problema sobre las relaciones interpersonales entre los estudiantes está evidenciado en violencia física o psicológica, lesiones y abuso, abandono o trato negligente, malos tratos o explotación.

El ministerio de Educación desde el año 2014 crea una plataforma virtual cuyo objetivo principal es mejorar las relaciones interpersonales a través de la erradicación de la violencia escolar, la cual detalla cuales son los tipos de agresiones por la cuales actualmente están pasando nuestros estudiantes que afectan la buenas relaciones, a través de la página SISEVE. Agresiones: Físicas (patadas, empujones y puñetes) Psicológicas (amenazas, burlas y chismes) Verbales (insultos y apodos); robos (que te quiten dinero o comida).

Según el reporte de SISEVE a nivel nacional entre los años 2013 al 2018 un 57% representa la violencia entre escolares y un 37% ocurre en el nivel primaria. De 17 069 casos reportados 9381 son agresiones físicas, 8095 son agresiones verbales y 6625 agresiones psicológicas. Los departamentos con más alto índice de malas relaciones plasmadas en diferente tipo de violencia en el sector público son Lima con 4870, Piura con 1023, Junín con 730, Ancash con 646 y La Libertad con 637.

Ante dicha situación Según el diario el comercio (2018) “El ministro de Educación manifestó que ante este problema se está capacitando a más de 13 mil directores de colegios para mejorar sus habilidades en la aplicación de normas de convivencia escolar. Resaltó que cada día, se denuncian por lo menos 15 casos a través de la plataforma web SíseVe”

A nivel regional en esta misma plataforma se evidencia que en la Región La Libertad de 701 casos reportado 637 pertenecen al sector público, según los reportes de las 24 regiones, La libertad es la 5° región con mayor casos reportados indicando que las relaciones interpersonales entre estudiantes son pésimas lo cual genera todo tipo de violencia escolar.

En un contexto más próximo específicamente en la Institución Educativa N° 81608 “San José” de La Esperanza, se observó las siguientes características en el tipo de relaciones interpersonales de los estudiantes del tercer grado de educación primaria:

- Estudiantes con bastante agresividad física y verbal.
- Indisciplina, poca tolerancia.
- Falta de desarrollo de la empatía.
- Aislamiento de algunos estudiantes.
- Incumplimiento de normas de convivencia.
- Desinterés para integrarse en los equipos de trabajo.
- Falta de apoyo entre compañeros.
- Escasas muestras de cariño o aprecio.
- Juegos violentos en la hora de recreo, falta de identidad con su I.E y con su propio equipo de trabajo.

Si la situación anterior descrita no se revierte a lo largo de estos años entonces estaremos frente a una nueva generación de personas insensibles con su prójimo y con su misma realidad, seres indiferentes al dolor y sufrimiento encerrados en una esfera de egocentrismo y egoísmo, seres que no se respetan entre sí, que conviven directamente con la violencia física y psicológica como situaciones normales, seres deprimidos, con baja autoestima que les resultará muy difícil comunicarse y con inestabilidad emocional.

Ello concuerda con lo que afirma Linares (2014) al mencionar que muchos de nosotros nos vemos inmersos en vínculos tóxicos que ocasionan mucho daño tanto físico como psicológico, trayendo como consecuencias a nivel mundial en las personas cuadros depresivos, ansiedad, pánico, ira, rencores, falta de confianza, soledad y hasta sentimientos de culpa poniendo en riesgo su propia valía como persona íntegra.

Ante esta situación es necesario que se lleve a cabo la aplicación del programa de juegos didácticos activos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes asimismo dicho programa contribuirá específicamente a:

Mejorar significativamente las relaciones de contacto físico, las cuales se evidencian a través de un saludo grato en diferentes ámbitos de la I.E , un abrazo que es una de las formas más puras de manifestar nuestro cariño y aprecio, el tomarse de las manos sin muestras de desprecio o vergüenza.

Además de mejorar y reforzar también las relaciones de intimidad, aquellas que se crean con un vínculo más fuerte y que se evidencian a través de las muestras de interés por la otra persona actuando de una manera discreta y sincera antes distintas situaciones y expresando sus opiniones con respeto y amabilidad.

Finalmente este programa también busca mejorar las relaciones de pertenencia aquellas que se demuestran en el apoyo constante entre compañeros, con muestras de aceptación incondicional, contribuyendo con sus acciones diarias a buscar el bien común.

Todo esto a través de los juegos, al respecto Correa (2000) afirma que los juegos son muy importantes para el desarrollo tanto intelectual, psicológico

y principalmente social, debido a que los juegos guiados en general fomentan buenas relaciones que son necesarias para la convivencia armónica dentro de nuestra sociedad.

1.2 Trabajos previos

1.2.1 A nivel Internacional

Andueza (2015), efectuó un estudio de investigación titulado: Programa para educar en las relaciones interpersonales a través de la educación física en primaria “de Tercer Grado de una escuela pública de Lleida cuya finalidad fue determinar si el programa contribuye con las relaciones interpersonales y cuyo diseño utilizado fue cuasi experimental y su contenido estuvo enmarcado como investigación acción partiendo de 3 casos, contando con una muestra de 78 estudiantes (42 niñas y 36 niños), y con un grado significativo de estudiantes extranjeros (27%). El instrumento utilizado para dicha investigación fue el cuestionario sociométrico llegando a la siguiente conclusión: Con la aplicación del programa para educar se logró fomentar un sentido más fuerte de pertenencia hacia un grupo en específico , se logró también incluir a estudiantes que mostraban actitudes individualistas aislándose de todo y todos de las misma forma se consiguió afianzar y expandir relaciones mucha más complejas con un grado de mayor confianza a través del acercamiento y el contacto físico corporal además de lograr cumplir objetivos comunes que favorecieron a la interacción entre los miembros de los diferentes equipos participantes.

Beiza (2012), en su investigación titulada: “las relaciones interpersonales como herramienta esencial para optimizar el clima organizacional en la escuela básica nacional "creación chaguaramos II" Cuyo objetivo fue analizar la relaciones interpersonales de la Educación Básica Nacional, su tipo de investigación fue descriptivo y su diseño de campo, su población constó de 59 y su muestra estuvo

dividida en dos grupos uno de 22 y otro de 13 estudiantes. El instrumento utilizado por el autor fue un cuestionario llegando con este a la conclusión: Que los aspectos o factores que intervienen en las relaciones interpersonales son las actitudes, empatía, emociones y otros, estos aspectos son escasos y manifiestan las características de las relaciones interpersonales.

Sánchez (2002), efectuó su investigación cuyo objetivo fue diseñar un programa de juegos didácticos para la enseñanza del área de matemática de segundo grado de Educación Primaria en Santa Ana de Coro, Venezuela el diseño utilizado fue de campo, la población fue de 29 estudiantes, como instrumento se utilizó la observación directa y entrevistas abierta concluyendo que al aplicar el programa de juegos didácticos se logró que la mayoría de los estudiantes participen de manera activa en la construcción de su aprendizaje, se incentivó que se relacionen con su realidad, creando ambientes de aprendizajes más activos, divertidos, armónicos y estimulantes para favorecer el trabajo en equipo, análisis y recuerdo.

Escalona (2015), realizó su estudio de investigación con el objetivo de verificar la incidencia de las relaciones interpersonales en el rendimiento académico de la Universidad de Burgos, cuyo diseño utilizado fue cuasi experimental, contando con una muestra dividida en dos grupos no de 719 estudiantes y 25 docentes. El instrumento utilizado fue un cuestionario con 11 y 12 ítems respectivamente y la conclusión a la que arribó fue que el grado de activación de las relaciones interpersonales en relación a la asignatura que se imparten están bastante alejadas de los niveles óptimos existe influencia de la interacciones que se establecen en relación al nivel socio emocional seguidas de las surgidas a nivel de instrucción. Respecto a la edad se concluye que existen diferencias significativas

en función de esta variable a nivel de las interacciones socio-emocionales a favor de los estudiantes de menos edad.

1.2.2 A Nivel Nacional:

Chumbe (2007), efectuó su investigación cuyo objetivo fue mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes de la I.E N° 0554, Tarapoto, 2007 con la “Aplicación del taller “conociéndonos cada día”, cuyo diseño utilizado fue cuasi experimental., en una población de 90 residentes en Tarapoto- empleando como instrumento encuestas y llegando a la conclusión de que las relaciones interpersonales de los y las estudiantes de la I.E N° 0554 de la ciudad de Tarapoto; mejoraron significativamente tanto a nivel individual como grupal; con la inserción en la planificación de la I.E con las diez sesiones trabajadas en los talleres, para ser tomadas en cuenta en el plan de tutoría como labor de todo docente de la misma.

Ampuero (2006), en su investigación cuyo objetivo fue determinar dificultades en las relaciones interpersonales en adolescentes ANAR”, Lima Metropolitana - Perú. Cuyo diseño de investigación fue descriptivo, contando con una población de 2974 adolescente, empleando como instrumentos de investigación encuestas telefónicas y cuyas conclusiones fueron las siguientes:

Las dificultades sobre las relaciones interpersonales representa casi la mitad de todas las dificultades adolescentes. Más de la tercera parte de las dificultades se presentan dentro del hogar y se dan con los padres u otras figuras cercanas .La mala relación, el control y las normas son los problemas más señalados.

Huamán (2016), realizó la investigación denominada “ Aplicación de un programa de juegos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito De Cahachi, Provincia De Cajabamba, 2015. El tipo de investigación fue cuantitativa y su diseño cuasiexperimental con una población de 73 niños y una muestra de 26. Para esta investigación

se usó como instrumento un cuestionario con 20 ítems y cuya conclusión fue que el programa de juegos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito De Cahachi.

1.2.3 A Nivel Local

Alvarez (2013), desarrollo su estudio de investigación cuyo objetivo fue determinar si el programa “LISDI” mejora las relaciones interpersonales de los estudiantes del 4º grado de Educación Primaria de la I.E “NUEVO PERÚ” del distrito de Trujillo, para lo cual empleo el diseño de investigación cuasi experimental, contando con una población de 102 estudiantes de entre 9 y 10 años, empleando como instrumentos de investigación cuestionarios y la conclusión a la cual arribo fue que la aplicación del Programa “LISDI” mejoro las relaciones interpersonales de los estudiantes de dicho grado.

Mayanga (2011), efectuó una investigación denominada aplicación de un programa de juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del Sexto grado de educación primaria De la ciudad de la I.E N° 81584 “Everardo Zapata Santillán” de Trujillo, cuyo diseño utilizado fue cuasi experimental, contando con una muestra de 50 estudiantes con muestreo no probabilístico, el instrumento utilizado para dicha investigación fue una guía de observación con cien ítems llegando así a las siguientes conclusiones: La aplicación de este programa permitió mejorar indudablemente las relaciones de los estudiantes del grupo experimental relacionados a las tres dimensiones que se trabajaron en la primera referente al respeto evidenciados en sus actitudes como los saludos diarios que realizaban, la demostración de respeto por la ideas de sus compañeros, el solicitar prestado las cosas con un lenguaje apropiado y con sutileza. La segunda dimensión que se vio beneficiada fue la de empatía puesto que los estudiantes lograron ser más sensibles con los sentimientos de los otros observando los diferentes estados de ánimo que mostraban, asimismo ya no evidenciaban signos de

discriminación alguna respondiendo cualquier duda con amabilidad y respeto. La tercera dimensión que se logró fomentar fue la asertividad, demostrado en la opinión oportuna y sin presencia de agresión verbal, respetando las recomendaciones y/o sugerencias de los compañeros y por último se logró afianzar el espíritu de cooperación plasmado en acciones como: Compañerismo con trato igualitario, responsabilidades compartidas y ganas de superación conjunta. Todo evidenciado al comparar la t calculada la cual arrojo 6.78 y la t tabular de 1.61.

Fernández (2013) titulada: “Aplicación de un programa de técnicas participativas para mejorar las relaciones interpersonales de los alumnos de sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 80048 “José E. Garrido” de la Campiña de Moche, llegó a la siguiente conclusión se comprueba que la influencia de este programa de técnicas didácticas participativas es positiva ya que logra mejorar el desarrollo de las relaciones interpersonales de los alumnos.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Relaciones interpersonales

1.3.1.1. Definición

Monjas (2003) Las relaciones interpersonales constituyen un aspecto primordial en nuestras vidas, funcionando como un medio para alcanzar determinados objetivos y como un fin en sí mismo. Las relaciones interpersonales juegan un papel importantísimo en el desarrollo integral de la persona. A través de ellas, los individuos obtienen importantes refuerzos sociales del entorno más inmediato favoreciendo su adaptación al mismo. Caso contrario si existiera la carencia de estas habilidades para relacionarse significativamente puede provocar rechazo, aislamiento y, en definitiva, limitar la calidad de vida, especialmente de los niños.

Clauss (1966) manifiesta que las relaciones son aquellas en las que se establece una relación mutua entre individuos que tiene propiedades de reversibilidad, simetría y en las que existe la posibilidad real de reciprocidad. Las relaciones y la comunicación son inseparables, ya que es precisamente a través de la comunicación que la relación se realiza.

Silviera (2014) las relaciones interpersonales, son también el origen de oportunidades, diversión y entretenimiento de los seres humanos, se consideran una fuente de aprendizaje, el cual, en ocasiones puede molestar o incomodar a los individuos, estas interacciones son un excelente medio de enriquecimiento personal, trato humano, pautas de comportamiento social y la satisfacción de la curiosidad, pues los demás son una fuente ilimitada de sorpresas, novedades, información, cambio de impresiones así como de opiniones.

La autora concuerda con lo definido por Rodríguez (2014) quien afirma que las relaciones interpersonales consisten en interacciones recíprocas entre dos o más personas ello involucra habilidades como las de comunicación efectiva, capacidad de escucha, solución de conflictos entre y la expresión auténtica.

1.3.1.2. Características:

Para Trinidad (2015), las relaciones interpersonales deben cumplir ciertas características para que sean saludables:

- Deben ser honestas (libres de mentiras e hipocresías).
- Entre ellas debe existir respeto mutuo.
- Debe haber compasión, eso hace humano a las personas.
(calidad humana)
- En la medida posible debe existir comprensión entre los miembros que interactúan.
- Cuando las relaciones son eficientes estas son: Satisfactorias, auténticas, empáticas, efectivas y solidarias.
- Cuando las relaciones son deficientes, se produce: frustraciones, ansiedad, enojos, agresividad, actitud negativa o deserción o abandono.

Para Rodríguez (2014) las relaciones interpersonales deben:

- Ser naturales y necesarias para el pleno desarrollo.
- Aportar al desarrollo integral de la persona.
- Favorecer a la adaptación e integración de las personas.
- Conllevar a buscar metas definidas.
- Ser recíprocas: Dar y recibir, escuchar y ser escuchado, comprender y ser comprendido.
- Aportar a la formación de nuestra personalidad y/o modificarlas.

- Permitir compartir sentimientos.

1.3.1.3. Importancia

Para Fingerman (2005) las relaciones interpersonales son muy importantes porque son las que generan un impacto profundo en nuestras vidas por el ello requiere trabajo y respeto mutuo por ser profundas y complejas.

Dicho esto se puede concluir que las relaciones son importantes porque permiten trabajar dentro de un ambiente cálido y grato, saludable y armonioso donde va a permitir que las ideas fluyan de manera natural y sean mucho más productivas basadas en la creatividad, reflexión y respeto.

1.3.1.4. Fundamentación de las relaciones interpersonales

Dentro de la teoría de las inteligencias múltiples Howard Gardner nos menciona una en particular y es la inteligencia interpersonal manifestando lo siguiente al respecto:

“...La inteligencia interpersonal nos permite poder advertir cosas de las demás personas más allá de lo que nuestros ojos logran captar. Se trata de una inteligencia que permite interpretar las palabras, gestos, objetivos y metas de cada disertación. Ésta inteligencia evalúa la capacidad para empatizar con las demás personas”

En referencia a lo anteriormente expuesto podemos deducir que esta inteligencia es muy valiosa para las personas, más aún cuando se trabaja con una cantidad numerosa de personas.

Además Howard Gardner manifiesta que quienes poseen la inteligencia interpersonal presentarán las siguientes características en común:

- Son más populares.
- Tienen muchos amigos.

- Mantienen una buena relación con sus compañeros de aula.
- Captan con facilidad necesidades ajenas y reaccionar en consecuencia.
- Son más empáticos y siempre encuentran la palabra adecuada para con su interlocutor.
- adopta una actitud positiva y con respeto hacia los demás.

Un aspecto primordial para toda buena relación es indudablemente la empatía y para lograrla, se debe prestar mucha atención al lenguaje no verbal: tono de voz, expresiones de la cara, movimientos del cuerpo, gestos, accesos oculares, entre otros.

Variando en cuanto a las relaciones entre estudiantes y enfocándonos en la relación de docente y estudiantes acudiremos entonces a los planteamientos de Vigotsky; el sostiene que:

“...Los individuos no construyen en solitario, sino al lado de otras personas que han construido antes porque todos los procesos psicológicos superiores son producto del contexto social e histórico que nos toca vivir”, en efecto ninguna persona puede vivir de manera aislada todos nos vemos en la gran necesidad de relacionarnos para cubrir con nuestras necesidades básicas. Un punto importante para éste teórico es el lenguaje ya que permite crear un contexto común de entendimiento y distintos términos que harán referencia a logros en conjunto.

Un concepto clave es lo referente al docente porque desde el punto de vista de éste autor él viene a ser un mediador, éste no solo puede ser el docente sino también algún compañero experto o con mayor conocimiento quién puede tomar ese rol éste tendrá como función principal conectar entre el nivel individual con el social.

Para Vygotsky el aprendizaje se produce en un escenario de interacción social privilegiado que en definitiva es la escuela, en la cual tiene lugar el proceso del andamiaje (proceso por el cual los estudiantes adquieren sus aprendizajes). Él sostiene que la forma de trato hacia las demás personas que nos rodean puede ser determinante para su conducta futura e incluso condicionar los actos de aquellas personas con las que nos relacionamos.

1.3.1.5. Estilos Básicos de las Relaciones Interpersonales

Para Davis (2005) existen tres estilos básicos de las relaciones interpersonales

- a. Estilo agresivo
- b. Estilo pasivo
- c. Estilo asertivo

Para Davis (2005) El ser asertivo es demostrar la capacidad de poder expresar con firmeza dejando de lado aquellas actitudes pasivas o al contrario agresivas o manipuladoras. Suponiendo con ello un mejor conocimiento de uno mismo para poseer el autocontrol de las emociones.

El ser asertivo requiere saber escuchar y responder a las necesidades de otros sin descuidar nuestros propios intereses, sin comprometer nuestros principios.

Par evidenciar que un ser tiene una conducta asertiva pues se demuestra a través de sus acciones como cuando defiende sus derechos expresando libre y respetuosamente sus ideas u opiniones desde su perspectiva sin ofender las ideas del resto; y sabiendo también que hay ideas que difieren a la suya pero que aun así son válidas y las considera.

Lo importante de ser asertivo es que se puede lograr lo que se propone sin lastimar a los demás y sentir reproche o culpabilidad alguna.

Antes de empezar a desarrollar una conducta asertiva hay que tener bien claro el hecho de que tanto el estilo de conducta

agresivo como el pasivo, generalmente no sirven para lograr lo que se desea. Otro paso en el entrenamiento asertivo es el desarrollo de un lenguaje corporal adecuado.

A continuación se indican cinco reglas básicas que es conveniente practicar delante del espejo: Mantener contacto ocular con su interlocutor.; mantener una posición erguida del cuerpo; hablar de forma clara, audible y firme; no hablar en tono de lamentación ni en forma apologista; para dar mayor énfasis a las palabras, utilizar los gestos y las expresiones del rostro, entre otros.

La asertividad es un componente básico dentro de las habilidades sociales que nos permite principalmente lograr un objetivo tomando en cuenta el sentir y pensar de los demás y a la vez logra satisfacer intereses propios evadiendo agresiones ni permitiendo ser agredido.

- Ventajas y desventajas del estilo asertivo

El estilo asertivo tiene la ventaja de que es más probable que consiga sus objetivos y que además, se mantengan relaciones interpersonales sinceras y gratificantes.

Las personas se suelen sentir más a gusto consigo mismos y con los demás cuando expresan lo que piensan y sienten, y cuando perciben que los demás lo respetan. Por lo tanto se fortalece la autoestima.

El estilo asertivo puede tener la desventaja de que se enfrenta a los conflictos interpersonales, no los evita como otros, lo que resulta complicado a veces.

A veces, las personas se enfadan por muy respetuosamente que se digan las cosas.

El cuidado en las relaciones y la estructura de la clase (normas) son importantes para el desarrollo de personas competentes. Debido a ello Hughes (2002) afirma que el estilo con que los docentes manejen su clase determinará su mejora.

Este propone al igual que Davis cuatro estilos:

- a. Estilo autoritario: El docente privilegia que la clase esté en orden, que se sigan las instrucciones, que se cumplan sus órdenes, que los estudiantes estén juiciosos trabajando; pero no se preocupa tanto por la calidez en las relaciones, ni por brindar afecto.
- b. Estilo permisivo: Los docentes muestran mucha afectividad con los estudiantes pero no definen claramente sus normas ni las hacen cumplir. Lo que genera desorden, falta de seguimiento de las instrucciones y con mucha frecuencia agresiones entre los estudiantes.
- c. Estilo negligente: Se evidencia una desconexión entre docentes y estudiantes. Acá los docentes muestran indiferencia pueden dejar solos a los estudiantes o dedicarse a realizar actividades extracurriculares, lo que conlleva también a diversas agresiones a poco metros de distancia del docente sin que este muestre reacción alguna. Parra et ál. (1992).

El estilo con el que se fundamenta este trabajo de investigación es el siguiente:

- d. Estilo asertivo: El docente da prioridad tanto a las relaciones como a la estructura de la clase (normas), logrando una relación afectuosa y cuidadosa entre estudiantes y docente. En este estilo se evidencia el progreso de los estudiantes dentro de un ambiente agradable y cálido, con altas expectativas del docente hacia sus estudiantes.

1.3.1.6. Buenas relaciones interpersonales para el desarrollo

Fingerman (2005) menciona "Es importante recordar que el fomentar buenas relaciones requiere trabajo y respeto mutuo. Así

como también que las relaciones interpersonales son por naturaleza profundas y complejas. Las buenas relaciones interpersonales, además de ser gratas, también pueden tener un impacto profundo en nuestra vida. Un amigo puede proporcionar información acerca de su desempeño o actuar de medio para evaluar o practicar una opinión o una idea. Las buenas relaciones también pueden hacer el trabajo más grato al ayudar a mejorar la creatividad y la productividad”

Mencionaremos a continuación cómo debe llevar a cabo las relaciones interpersonales. Comunicación Interpersonal. Es evidente que cualquier persona es capaz de comunicarse, pero no cualquiera lo puede hacer efectivamente. En este sentido, la comunicación efectiva se refiere a un proceso comunicativo completo, es decir, a través de la retroalimentación se establece principalmente la función fática del lenguaje.

Es típico encontrarse con personas que creen ser buenos comunicadores porque hablan bien. La mayoría creemos que lo que tenemos que decir es más importante que lo que tenemos que escuchar. Creemos que al decir las cosas claras y concisas nos comunicamos perfectamente. Pero entonces, ¿por qué escuchamos la frase “no me entienden” con tanta frecuencia? Es muy simple: un buen comunicador sabe escuchar. Nosotros seremos capaz de trasladar nuestro mensaje porque primero dejaremos que el mensaje de la otra persona nos llegue. Sabremos qué decir porque hemos escuchado lo suficiente para saber cómo influir sobre la otra persona. Pero también porque cuando nosotros escuchamos hacemos que la otra persona se sienta mejor acerca de sí misma, acerca de nosotros y acerca de los mensajes que reciba después.

Aun cuando pretendemos escuchar correctamente, es común que, si queremos influir, caigamos en patrones de pensamiento que conducen a comportamientos erróneos.

Fingeman (2005) continua exponiendo que la comunicación es algo muy importante en cualquier relación personal, debemos tenerlo siempre presente.

La Comunicación no verbal, es el conjunto de rasgos que caracterizan ante la sociedad a una persona o una entidad.

La imagen física, como código de comunicación no verbal, incluye no solamente las prendas de vestir sino también el peinado, el maquillaje y los accesorios. Así mismo, la postura al pararse, sentarse y caminar, la sonrisa, los ademanes, el contacto visual y la conducta táctil.

La imagen es una tarjeta de presentación personal, es todo aquello que los demás perciben acerca de alguien en primera medida. Ser y sentirse agradable genera confianza en sí mismo y mejora el desempeño profesional y social.

Todos estos aspectos requieren atención y saberlos manejar correctamente le garantiza alcanzar una buena imagen personal. Saber escuchar. Escuchar no es tanto una habilidad como una actitud; el verdadero truco para convertirse en un mejor escucha, es quererlo ser, y luego practicar. Sigamos los siguientes pasos para incrementar nuestra habilidad de escuchar.

1.3.1.7. Necesidades básicas dentro de las relaciones interpersonales

Rodríguez (2014), Las relaciones son una necesidad afectiva que debe satisfacerse desde el comienzo de la vida en sí. Si no se cubren con esta necesidad las consecuencias pueden ser muy negativas. Cuanto antes sea el déficit en el transcurso de nuestra vida mucho mayor será el efecto sobre las personas, repercutiendo directamente sobre la personalidad, principalmente en los pequeños.

Para este trabajo de investigación se tomó en cuenta estos tres tipos de necesidades de las relaciones interpersonales tomándolas

como las dimensiones que orientaron la formulación del estudio en general.

a. Necesidad de las relaciones de contacto físico:

Están relacionadas directamente con el contacto directo como: abrazos, caricias; ello satisficará sus necesidades afectivas, los tranquilizará y será una muy buena fuente de estimulación.

Los niños con carencia de éste tipo de relaciones podrían sufrir retrasos en su desarrollo social incrementando miedos, temores o cohibiciones de diversa índole.

b. Necesidad de las relaciones de intimidad:

Este tipo de relaciones nos ayuda mucho porque son fuente importante para generar seguridad en los estudiantes.

Al inicio de la vida se manifiesta más con la madre a medida que va creciendo y está en la etapa escolar ya se promueve con amigos más cercanos a los que considera "mejores amigos"

c. Necesidad de las relaciones de pertenencia:

Todo ser humano tiene la necesidad de sentirse importante dentro de un grupo. Al inicio de nuestra vida el primer grupo al que sentimos pertenencia en nuestra familia, al entrar a la etapa escolar también se genera esta dependencia o necesidad que se debe satisfacer para generar seguridad, confianza y bienestar general en los estudiantes.

1.3.1.8. Teorías de las Inteligencias Múltiples:

Según Gardner (1999) la inteligencia es el conjunto de aquellas capacidades que van a permitir a la persona resolver situaciones conflictivas en su contexto.

Su teoría se basa en tres principios:

- La inteligencia no se basa en una sola unidad, sino en un conjunto de inteligencias múltiples.
- Las inteligencias son independientes pero entre ellas siempre hay una interacción de por medio para poder lograr algún objetivo de lo contrario no serviría.

La relevancia de esta concepción recae en que existen siete tipos de inteligencias, pero no todas se desarrollan al mismo nivel. La gran mayoría de personas pueden desarrollar cada una de las inteligencias que este autor propone pero hasta un determinado nivel.

a. La Inteligencia interpersonal:

Gardner (1999) sostiene que la inteligencia interpersonal es la capacidad de poder entender a los demás e interactuar eficientemente. Incluye la sensibilidad a expresiones no verbales como por ejemplo la voz, algunas gesticulaciones, las diferentes posturas, en otras palabras la inteligencia interpersonal es aquella capacidad que te permite distinguir los diferentes estados de ánimo de una persona y actuar acorde a ello tratando de mostrar empatía. El poseer este tipo de inteligencia permite el disfrute del trabajo, de la amistad.

La inteligencia interpersonal es mucho más importante en nuestra vida diaria porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o el estudio.

Algunos estudiantes con esta inteligencia incrementada demuestran las habilidades para anticipar a lo que quiere el docente, para colaborar en las tareas escolares y para tener éxito académico, aunque tengan dificultades con la matemática o la lectura.

1.3.2 Programa de juegos didácticos activos

1.3.2.1. Programa

a. Definición:

Para Crisólogo (2004,) el programa es la declaración detallada de lo que piensa hacerse respecto a algo.

Mientras que para Lakatos (1993) programa está referido a una serie o relación de estrategias concretas de acción de corto plazo, y contiene los elementos (objetivo, estrategia, meta y acción) que permiten la asignación de recursos humanos y materiales a las acciones que harán posible el cumplimiento de las metas y objetivos de un proyecto específico.

En referencia a lo anterior Garaza et al (2001), sostienen que programa es la exposición que fija la línea de conducta que ha de seguirse. Proyecto determinado. Plan detallado de las materias correspondientes a un curso o a un examen.

Así mismo Rancés (1965) manifiesta que el programa está referido a la previa declaración de lo que se piensa hacer en alguna materia u ocasión. Conjunto de acciones específicas ordenadas secuencialmente en el tiempo para obtener resultados pre establecidos en relación a la elaboración de un proyecto para la construcción de una realidad constituye la parte instrumental del plan y obedece a los lineamientos y disposiciones del mismo".

En referencia a ello Pérez, R (2006) hace referencia que programas son aquellos planes que necesitan ser implantados, implementados en nuestro quehacer educativo, que deberán ser evaluados armónicamente con los objetivos del programa en sí y con criterios de calidad.

Desde el punto de vista de la autora de la presente investigación el programa está referido a la planificación y ejecución de un conjunto de actividades significativas que tienen un propósito común (en este caso es mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de 3° grado); dichas actividades están sustentadas en una metodología específica (con el uso de técnicas motivacionales), con la selección de los medios y recursos disponibles, accesibles y pertinentes a la I.E; con un cronograma para la organización pertinente de cada acción que se realizará y básicamente con la evaluación a nivel formativo como sumativo para determinar la efectividad y eficacia de tal.

b. Características del programa:

Bartolomé (1997), señalo que un programa debe presentar las características siguiente:

Determina actividades cronológicas.

Constituye un medio para lograr alcanzar objetivos comunes.

Es flexible.

Se agencia de medios y recursos.

Se inicia con un proceso de reflexión sobre aquellos problemas que se desean enfrentar-

Están encaminados a mejorar la calidad educativa.

Involucra investigación activa.

Nace bajo una necesidad educativa como respuesta priorizando también la formación afectiva.

Debe estar vinculado y/o articulado con documentos que rigen a una I.E.

Su desarrollo propiamente dicho es holístico, dinámico e integrador.

El programa puede sostenerse en el tiempo y puede llegar a ser una alternativa pedagógica de trabajo.

La evaluación para el programa es formativa y permanente.

Tiende a utilizar estrategias, actividades y/o juegos activos como principal recurso.

c. Tipos de programa

Para Pérez (2013) existen diferentes tipos de programas según su finalidad o propósitos estos pueden ser:

- **Programas tecnológico:**

Tiene como principal objetivo incrementar el uso efectivo de las innovaciones tecnológicas como estrategia más directa.

- **Programas educativos:**

Estos programas están orientados directamente a contribuir en la formación integral de los estudiantes mediante la aplicación de planes organizados.

- **Programa Didáctico:**

Un programa didáctico es una forma fácil y divertida para que las personas se puedan divertir aprendiendo, y se utilizan con la finalidad de apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio de estos se pueden aprender sobre algún tema o asignatura específico con la ayuda de actividades visuales y tácticos.

Hay para todas las edades y de muchas áreas y materias, los cuales cuentan con diferentes estrategias didácticas.

- **Programas de información**

El objetivo principal de éste tipo de programas está basado en la difusión y divulgación de información relevante a nivel local,

regional o nacional acerca de acontecimientos y/o hechos de una determinada área.

- **Programas de Opinión**

El objetivo principal de éste tipo de programas es emitir opiniones o juicios de valor respecto a un tema en concreto.

- **Programas mixtos**

Son programas que incluyen dos o más objetivos de los que se mencionó anteriormente ninguno prevaleciendo sino tienen el mismo nivel de importancia.

d. Estructura del programa:

El programa tiene en cuenta las bases teóricas que le sirve de sustento; los objetivos, los aspectos curriculares, tales como: en las competencias, capacidades, desempeños y criterios de evaluación, el proceso didáctico y recursos reflejados en las sesiones de aprendizaje, así como la evaluación del mismo programa.

En cuanto a los juegos, el programa comprende los juegos de los que favorecen al desarrollo psicomotriz, juegos verbales y perceptuales.

Dicho programa se sustenta en que las relaciones interpersonales se aprenden a través de la información (lo que dice el niño), también mediante la observación, la imitación de lo que ve, el ensayo y la dramatización.

1.3.2.2. Juegos

a. Definición:

Para el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) los juegos, son las actividades que más disfrute ocasionan en los niños principalmente en los más pequeños, estas actividades deben ser voluntarias dentro de un tiempo y espacio determinado, cuyas reglas se deben establecer en consenso y en forma libre pero con un objetivo o intencionalidad. A través de estas

actividades los niños desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, descubren, enriquecen su lenguaje y desarrollan al máximo su creatividad e imaginación.

En relación a lo anterior Lavega (2003) está comprobado que los niños juegan por placer y disfrute emocional, ello les permite expresar sus sentimientos, controlar sus temores o ansiedad ante diversas situaciones. Para algunos psicólogos el juego es considerado como un instrumento de ayuda al niño para la integración social y como medio para enfrentar diversos miedos.

Respecto a ello, García (2000) sostiene que la palabra juego proviene directamente del vocablo latino "LOCUS" cuyo significado real es DIVERSIÓN; en sí está referidos aquellas actividades lúdicas que comparten un fin común; siendo así una actividad que se da de manera voluntaria y parametrada es decir se establecen dentro de ciertos límites como espacio y tiempo.

Éste mismo autor explica algunas características primordiales que debe tener todo juego sea cual sea su finalidad. Entre ella tenemos:

El juego debe ser socializador (promueva el trabajo en equipo), expresivo (dar a conocer mediante éste sentimientos y emociones), Creativo (despertar esa creatividad en las personas con carácter innovador y novedoso), voluntario (si sucede lo contrario deja su esencia y se tornaría como una actividad insignificante para quienes lo realicen), motivadora y placentera (el juego en sí debe incentivar al disfrute máximo de las personas y por ningún motivo a la frustración).

En conclusión para la autora de éste estudio de investigación el juego en un factor básico para el desarrollo integral de los estudiantes esencialmente de los más pequeños; ya que supone una valiosa oportunidad de aprendizaje significativo y

social. Mediante el juego el docente proporciona a los estudiantes diversas experiencias basadas en el disfrute y a la vez se contribuye a mejorar las relaciones de manera natural.

b. Características

Bauzer (1999) considera las siguientes:

- Organización: Presupone reglas prefijadas y obedecidas por todos, habiendo generalmente penalidades para los infractores.
- Evolución: Donde hay fases regularmente previstas, culminando generalmente en la victoria de la habilidad, de la velocidad o de la fuerza.
- Conciencia de los objetivos a perseguir: El jugador sabe a dónde llegar y como llegar para alcanzar el éxito o el entrenamiento del caso respetando reglas establecidas.
- Competición: Cuya intensidad es muy variable yendo desde una pequeña disputa con la pelota hasta la lucha entre bandas.

1.3.2.3. Didáctica

Para Martínez (2004) La Didáctica es una disciplina normativa, que sirve para planificar, regular y guiar la práctica de la enseñanza; su cometido es el de establecer teorías sobre la práctica educativa y sus problemas, que faciliten la construcción personal del conocimiento profesional.

Este conocimiento será en parte experiencia personal y práctica y en parte teórico; en parte producto de la actividad cotidiana de la enseñanza y en parte, de las necesidades y exigencias institucionales y sociopolíticas.

Ruíz (2011) sostiene que la Didáctica se caracteriza por llevar a cabo acciones como: dar prioridad a la práctica educativa, desarrollar la teoría a partir de la práctica, desarrollar un

conocimiento histórico, tomar conciencia de la complejidad de todo lo que relaciona la escuela, la enseñanza y el aprendizaje.

1.3.2.4. Juegos didácticos activos

a. Definición:

Martínez (2004) sostiene que: “Lo natural en las personas y en especial en los niños y niñas es aprender jugando, por eso el valor de los juegos didácticos como instrumento de aprendizaje es indiscutible”.

Para la autora aquellos considerados juegos didácticos activos son porque tienen en cuenta la participación permanente del estudiante y se utilizan principalmente para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras a su vez los estudiantes se divierten.

b. Características:

- Mantienen el interés por el aprendizaje
- Mantienen sin esfuerzo una actividad mental constante: creación, imaginación, exploración y fantasía.
- Favorecen el desarrollo global del niño/a: intelectual, emocional, afectivo, social, del lenguaje, psicomotor, etc.
- Permiten además hacer posible la educación de los aspectos emocionales: para una educación emocional se hace necesaria una vivencia de las mismas, se hace necesario hacer, para aprender a ser.
- Permiten adquirir experiencia sobre sí mismos y el mundo que les rodea.
- Proporcionan una oportunidad de que creen sus propios significados.
- Contribuyen a estrechar los vínculos afectivos.
- Permiten un estado de relajación.

- Sirve para estimular al niño, por su carácter lúdico y motivador.

c. Tipos juegos didácticos activos:

Para la autora estos dos tipos de juegos los consideró dentro de las dimensiones del programa

• De memoria

Martínez (2004) Los juegos de memoria ayudan a ejercitar el cerebro en forma saludable “mejora la concentración y potencia las habilidades cognitivas”, además aumenta la funcionalidad del cerebro, entrena la memoria visual aumenta la memoria a corto plazo.

• De razonamiento

Martínez (2004) “Juegos que utilizan habilidades como la lógica, destreza y el ingenio, mediante ellos se estimula la concentración, la comprensión y la constancia”, capacidades que posteriormente pueden aportar a que los estudiantes afronten con éxito el aprendizaje de todas las áreas de una manera sencilla y divertida.

1.4 Formulación del problema

¿En qué medida el Programa juegos didácticos activos mejora las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza – 2017?.

1.5 Justificación del estudio

Este presente estudio de investigación se justifica de manera teórica debido a que aportará una nueva perspectiva de las relaciones interpersonales, pues si bien es cierto creemos de manera generalizada que se dan entre todos los estudiantes sin embargo ésta posee diferentes niveles determinados por la confianza entre los participantes (relaciones de intimidad, de contacto físico y de pertenencia).

De igual forma ésta investigación se justifica de manera metodológica ya que se utilizará un cuestionario debidamente validado y estimado bajo confiabilidad por juicio de expertos con la finalidad de que los resultados obtenidos sean con la mayor objetividad posible a nuestra realidad problemática y poder generalizar dichos resultados y aplicarlos a otras muestras o poblaciones con similares condiciones y/o características.

Finalmente también está justificada de manera práctica puesto que los resultados que vamos a obtener con la aplicación de este programa permitirá conocer y entender la variable en estudio: Relaciones interpersonales contribuyendo así a obtener una buena alternativa para los estudiantes en sus tiempos libres que además de fortalecer sus relaciones basados en la comunicación y el respeto también se logrará fomentar la identidad cultural. Así mismo los resultados permitirán servir como fuente importante de consulta para la toma de decisiones en la mejora de la variable dependiente.

1.6 Hipótesis

1.6.1 Hipótesis general:

H₁: El Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora las Relaciones Interpersonales de los estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

H₀: El Programa “Juegos Didácticos Activos” no mejora las Relaciones Interpersonales de los estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

1.6.2 Hipótesis específicas:

H₁: El Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones de contacto físico de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

H₀: El Programa “Juegos Didácticos Activos” no mejora la dimensión de relaciones de contacto físico de los Estudiantes de Tercer

Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”,
La Esperanza - 2017.

H₂: El Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones intimidad de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

H₀: El Programa “Juegos Didácticos Activos” no mejora la dimensión de relaciones de intimidad de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

H₃: El Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones de pertenencia de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

H₀: El Programa “Juegos Didácticos Activos” no mejora la dimensión de relaciones de pertenencia de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general:

Determinar en qué medida el Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

1.7.2 Objetivos específicos:

Identificar el nivel de relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017 a través de la aplicación del pre test al grupo control y experimental.

Diseñar el programa “Juegos Didácticos Activos” para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

Determinar que el Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones de contacto físico de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza – 2017, en el grupo experimental.

Determinar que el Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones intimidad de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José” Distrito de La Esperanza - 2017, en el grupo experimental.

Determinar que el Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones de pertenencia de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza – 2017, en el grupo experimental.

Identificar el nivel de relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza, 2017 a través de la aplicación del pos test al grupo control y experimental.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

La investigación realizada fue de tipo experimental según su profundidad y su diseño de investigación fue cuasiexperimental ya que los estudiantes de la muestra ya estaban constituídos o conformados dejando de lado el azar. Para Hernández (2006): “El diseño es el plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación” (p. 158)

El diagrama del diseño específico que se utilizó fue el siguiente:

GE: O ₁	X	O ₂
GC: O ₃	—	O ₄

Dónde:

GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

O₁ y O₃ : Pre test

O₂ y O₄ : Pos test

X : Aplicación de la variable independiente: Programa
“Juego Tradicionales”

-- : Ausencia del programa

2.2 . Operacionalización de las variables:

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala valorativa
V.D RELACIONES INTERPERSONALES	Las relaciones interpersonales consisten en interacciones recíprocas entre dos o más personas ello involucra habilidades como las de comunicación efectiva, capacidad de escucha, solución de conflictos entre y la expresión auténtica. Rodríguez (2014)	Test sobre relaciones interpersonales que consta de tres dimensiones: Relaciones de contacto físico, de intimidad y de pertenencia; 8 indicadores y 32 ítems; teniendo como opción de respuesta siempre, muchas veces, muy pocas veces, pocas veces y nunca con niveles: excelente, buenas, regulares y malas.	Relaciones contacto físico	Utiliza un lenguaje no verbal de respeto, amor y cariño para expresar lo que piensa y Siente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo con un abrazo o apretón de manos a mis compañeros. 2. Saludo a mi profesora con un abrazo o un beso al iniciar la clase. 3. Abrazo con cariño a mis compañeros (as) el día de su cumpleaños. 4. Abrazo a mis compañeros (as) cuando se siente triste. 5. Ayudo a levantarse a mis compañeros cuando sufren alguna caída. 6. Tomo de la mano a mis compañeros (as) para realizar los juegos sin molestarte. 7. Tomo de la mano a mis compañeros (as) para seguir la melodía de las canciones. 	Ordinal
				Se relaciona físicamente usando sus habilidades sociomotrices y aplicando algunas estrategias de juego.	<ol style="list-style-type: none"> 8. Evito empujar o agredir a mis compañeros (as) cuando estamos practicando alguno de los juegos. 9. Controlo mis emociones para evitar lastimar a mis compañero(a) 	
			Relaciones de intimidad	Muestra interés al escuchar activamente a sus amigos (as)	<ol style="list-style-type: none"> 10. Presto atención a los consejos o sugerencias de mis amigos (as). 11. Escucho con atención para conocer los gustos y preferencias de mis amigos(as). 12. Evito interrumpir cuando mis amigos (as) me quieren decir algo. 13. Miro directamente a los ojos a mis amigos (as) mientras está explicando o contando algo. 	
				Actúa con sinceridad y discreción ante distintas situaciones.	<ol style="list-style-type: none"> 14. Sé guardar secretos personales de mis amigos (as). 15. Pido la aprobación para utilizar los bienes de mis amigos (as) 16. Digo la verdad a pesar de lo que me pueda pasar después. 	
				Expresa sus opiniones con respeto y sinceridad en su actuar y hablar cotidiano.	<ol style="list-style-type: none"> 17. Explico lo que me gusta o me desagrada. 18. Pido disculpas a mis amigos(as) si es necesario. 19. Menciono las cosas que me agradan y que me desagradan de mis amigos. 20. Expreso de manera clara lo que siento y pienso sin herir a mis amigos (as) 	
			Relación de pertenencia	Apoya a sus compañeros sin verse obligado a hacerlo.	<ol style="list-style-type: none"> 21. Ayudo a mi equipo para realizar el trabajo. 22. Busco materiales que servirán para realizar nuestro trabajo. 23. Ayudo desinteresadamente a mis compañeros (as) cuando lo necesitan. 	
				Muestra aceptación incondicional en sus	<ol style="list-style-type: none"> 24. Reconozco y aprecio las cualidades y limitaciones de mis compañeros (as). 25. Llamo a mis compañeros (as) por sus respectivos nombres. 	

				actitudes hacia sus compañeros (as).	26. Confío en mis compañeros (as) sintiéndome seguro a lado de ello(as).	
				Contribuye con sus acciones diarias a buscar el bienestar común.	27. Busco siempre convivir en armonía con mis compañeros(as).	
					28. Cumpló con mis obligaciones sin trampas ni engaños.	
					29. Devuelvo objetos ajenos que haya encontrado dentro o fuera del aula.	
					30. Espero mi turno para participar.	
					31. Asumo las consecuencias de mis actos y si es necesario pido disculpas.	
					32. Cumpló con entusiasmo con mis responsabilidades.	
V.I PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS ACTIVOS	El programa está referido a un conjunto de juegos didácticos que tienen como propósito común, con la selección de medios y recursos disponibles, accesibles y pertinentes a la I.E; con un cronograma para la organización pertinente de cada acción que se realizará y básicamente con la evaluación a nivel formativo como sumativo para determinar la efectividad y eficacia de tal.	El programa de juegos didácticos consta de dos dimensiones: Memoria y razonamiento.	Memoria	Desarrolla diferentes tipos de memoria durante los juegos didácticos.	1. Emplea la memoria auditiva para seguir la melodía de las canciones dentro del juego didáctico.	Nominal
					2. Percibe visualmente el patrón de la secuencia en el juego didáctico.	
					3. Sigue una secuencia melódica disfrutando de ella.	
					4. Reproduce con alegría la misma melodía sin la presencia del estímulo inicial.	
					5. Muestra concentración al realizar los diferentes juegos didácticos,	
			Razonamiento	Utiliza el razonamiento para comprender en que consiste cada juego.	6. Aporta ideas para la comprensión del tema.	
					7. Realiza preguntas para aclarar sus dudas.	
					8. Propone estrategias para ganar el juego respetando las reglas.	
					9. Propone ejemplos de juegos parecidos.	
					10. Propone los materiales pertinentes según los juegos establecidos.	
			Utiliza el razonamiento durante la ejecución del juego para lograr los objetivos propuestos.		11. Explica el significado de palabras para dar la solución a su juego didáctico activo.	
					12. Emplea estrategias heurísticas para lograr el objetivo propuesto.	
					13. Proponen soluciones proactivas colaborando con el trabajo en equipo.	

2.3 Población y muestra

2.3.1 Población:

La población estuvo conformada por 143 estudiantes de tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 81608 “San José” matriculados en el año académico 2017 y organizados en 4 secciones.

La edad de la población estudio fluctúa entre los 7 y 8 años de edad y su situación socioeconómica es media, donde todos han llevado las mismas experiencias del plan de estudios en el nivel de pre-requisitos; la proporción de varones y mujeres es 52% y 48% respectivamente.

Tabla 1

Distribución de los estudiantes de la población del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 81608 “San José”, La Esperanza 2017.

GRADO	SECCIÓN	ESTUDIANTES		TOTAL	
		H	M	N°	%
TERCER	A	19	18	37	25.8
	B	17	19	36	25.2
	C	20	15	35	24.5
	D	18	17	35	24.5
TOTAL		74	69	143	100

Fuente: Nómima de los estudiantes matriculados en el tercer grado de la Institución Educativa N° 81608 “San José”.

2.3.2 Muestra:

La muestra estuvo conformada por 70 estudiantes, cuyas edades están entre los 7 y 8 años de edad, la sección C corresponde al grupo experimental y la sección D al grupo control de la I.E. N° 81608 “San José”, de La Esperanza, 2017.

Tabla 2

Distribución de los estudiantes de la muestra del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 81608 "San José", La Esperanza 2017.

SECCIONES	GRUPO EXPERIMENTAL (C)		GRUPO CONTROL (D)		TOTAL	
	H	M	H	M	N	%
C	20	15			35	50
D			18	17	35	50
TOTAL	20	15	18	17	70	100

Fuente: Tabla 1

2.3.3 Muestreo:

El proceso de selección se realizó mediante un muestreo no probabilístico de carácter intencional por conveniencia del autor.

Este tipo de muestreo se caracteriza por un esfuerzo deliberado de obtener muestras "representativas" mediante la inclusión en la muestra de grupos supuestamente típicos, es decir el investigador seleccione directa e intencionadamente los individuos de la población.

Para Hernández (2006): "El muestreo no probabilístico también es conocido como muestras dirigidas ya que suponen un procedimiento de selección informal" (p. 262)

En esta investigación se optó por este tipo de muestreo por la facilidad de acceso a los estudiantes de la institución educativa.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1 Técnica:

Para Ferrer (2010), las técnicas son los procedimientos medios e instrumentos que utilizamos para acceder al conocimiento, análisis documental observaciones y todo lo que se deriva de ellas.

La observación es la técnica de investigación que se aplicó para monitorear el desarrollo del programa “Juegos Didácticos Activos” Así como para elaborar datos en condiciones controladas y sistemáticas con información directa y confiable con uso de medios audiovisuales.

2.4.2 Instrumentos:

Lista de cotejo

Sirvió para evaluar algunas de las actividades durante la ejecución de los juegos didácticos, dicho instrumento de medición tuvo como propósito demostrar que un estudiante adquirió el objetivo programado y obtener datos cuantificables claros y confiables.

Test

Instrumento principal que permitió recabar información sobre relaciones interpersonales, el cual constó de tres dimensiones: Relaciones de contacto físico, de intimidad y de pertenencia; 8 indicadores y 32 ítems; teniendo como opción de respuesta siempre, muchas veces, muy pocas veces, pocas veces y nunca con niveles: excelente, buenas, regulares y malas. Aplicándose a la muestra de estudio antes y después del programa de juegos didácticos.

2.4.3 Validación y confiabilidad:

- Se determinó a través de tres tipos de validación:

2.4.3.1. Validación por contenido:

La validez de contenido se refiere el grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

De la definición anterior puedo afirmar que al realizar la validación de contenido se aseguró que el test midió todo o la mayoría de los componentes del dominio de contenido de la variable que se va a medir (Relaciones Interpersonales).

El proceso de validación de contenido del Test sobre Relaciones Interpersonales se realizó mediante un análisis racional de ítems, consistente en la evaluación de los contenidos del test por parte de un grupo de expertos y luego se calculó el coeficiente V de Aiken (V).

- El coeficiente V de Aiken (V)

Para la realización y cuantificación de la validez de contenido se realizó mediante juicio de expertos a través del coeficiente V de Aiken el cual considera la razón de un dato sobre la adición máxima de la diferencia de los valores posibles, el cual se calculó sobre aquellas valoraciones de los jueces.

En esta investigación se calculó para respuestas politómicas y el análisis de ítems por un grupo de jueces.

Para escurra (2026) sostiene que las valoraciones asignadas pueden ser -dicotómicas es decir recibir valores de 0 ó 1 ó politómicas cuyos valores oscilan de 0 a 5.

2.4.3.2. Validación por criterio:

La Validez de criterio se establece para correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas de otro criterio externo que pretende medir lo mismo (Hernández et al., 2014).

Entonces para realizar la validez de criterio se optó por el tipo de validez concurrente (ya que el criterio se fijó en el presente de forma paralela) confiabilidad de criterio tipo directa, aplicando otro test similar cuyos ítems medían dimensiones parecidas. El test aplicado corresponde al autor Miguel

Cisneros Castillo el cual consta de 27 ítems cuyas escala de medición oscila entre 1 a 3 puntos.

A diferencia del instrumento que se aplicó que constaba de 42 ítems en un inicio y reducidos a 32 posteriormente con una escala del 1 al 5.

Este instrumento fue aplicado a los mismos estudiantes de la muestra piloto y al final se comparó el puntaje obtenido de cada uno de los estudiantes en ambos test, dando como resultado final un coeficiente de correlación de 0.95 valor considerado óptimo.

2.4.3.3. Validación por constructo:

La validez de constructo está referida al grado en que un instrumento refleja el constructo que dice medir. Se refiere a qué tan exitosamente un instrumento representa y mide un concepto teórico (Bostwick y Kyte, 2005).

Para realizar este tipo de validez se tomó en cuenta la cantidad total (Se optó por trabajar con 32 ítems ya que se anuló diez a través de la correlación ítem total) multiplicado por cinco. Sin embargo se aplicó el test solo a 105 debido a factor tiempo y la poca accesibilidad de los docentes para aplicación.

Luego de ello se elaboró una base de datos en Excel obtenidos de la aplicación de dicho test; después estos datos fueron llevados al programa SPSS, para realizar el análisis factorial respectivo, transformando el conjunto de variables originales a un nuevo conjunto de variables correlacionadas llamadas factores, componentes principales o dimensiones. Cuyo resultado arrojó un valor de 0.761 lo que informa de una correcta adecuación muestral, mientras que el índice de

esfericidad de Bartlett tiene una significatividad de 0,000 lo que permite deducir que hay interrelaciones significativas entre las variables y que permite la adecuación de los datos a un modelo de análisis factorial. Para ello, se optó por la extracción de factores mediante el análisis de los componentes principales y rotación Varimax.

El análisis factorial por la extracción de factores mediante el análisis de los componentes principales y rotación Varimax, arrojó una solución inicial de 09 factores primarios que explican el 65,792% acumulado de la varianza total.

En tanto, un análisis aproximativo de la matriz de componentes rotados permitió establecer que si bien la cantidad de factores no coincide con las dimensiones propuesta originalmente (3), sin embargo, los ítems que conforman los diversos factores se corresponden con las dimensiones propuestas.

2.4.3.4. Confiabilidad del instrumento:

La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales (Hernández et al., 2014).

Para determinar la confiabilidad del instrumento se utilizó la Medida de consistencia interna a través del coeficiente Alfa De Cronbach, dando como resultado 0.958.

Este coeficiente oscila entre cero y uno, donde un coeficiente de cero significa nula confiabilidad y uno representa un máximo de confiabilidad (fiabilidad total, perfecta).

El cálculo del coeficiente alfa de Cronbach se realizó utilizando el Excel y el SPSS.

Al realizarlo aplicando el programa de Excel se obtuvo la varianza de cada ítems así mismo se determinó la suma de todas estas varianzas, cuyo valor obtenido fue de 60.66. Seguidamente se obtuvo el valor de la varianza de la sumatoria total de cada sujeto que formo parte de la muestra piloto obteniendo un valor de 935.7.

Posteriormente se aplicó la fórmula y el resultado final como se menciona anteriormente es de **0.958** lo que significa que este instrumento es significativamente fiable y que existe una alta correlación entre reactivos o elementos y que la escala mide de forma consistente las relaciones interpersonales.

2.5 Métodos de análisis de datos:

Para Hernández (2006) el método de análisis de datos es: “Proceso que se efectúa sobre la matriz de datos utilizando programas computarizados” (p. 408)

Para realizar el procesamiento, presentación y análisis de datos en esta investigación se utilizó el programa Excel y el Paquete de Análisis Estadístico para la Investigación en Ciencias Sociales SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). Además de cuadros y tablas estadísticas con su respectiva interpretación.

Asimismo se emplearon algunas medidas estadísticas que permitieron reducir los datos a una expresión única según valores y atributos iguales, lo cual permitió el conocimiento eficaz y rápido del comportamiento de la variable medida.

Para ello se aplicaron las siguientes medidas estadísticas:

A. Media aritmética:

Es la medida de tendencia central más utilizada y es el promedio aritmético de una distribución que se obtiene de la suma de todos los valores dividida entre el número de casos (Moya Caldearon; 278-280).

Fórmula:

$$\bar{x} = \sum x / n$$

B. Varianza:

Es el resultado de la división de la sumatoria de las distancias existentes entre cada dato y su media aritmética elevadas al cuadrado, y el número total de datos.

Fórmula:

$$S^2 = \sum (x - \bar{x})^2 / n$$

C. Desviación estándar:

Es el promedio de desviación de las puntuaciones con respecto a la media. Esta media se expresa en las unidades originales de la medición de la distribución. Se interpreta en relación con la media.

Cuanto mayor sea la dispersión de los datos alrededor de la media, mayor será la desviación estándar.

Fórmula:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n}}$$

D. Coeficiente de variabilidad porcentual:

Medida de dispersión que nos servirá para determinar si la distribución de datos de un grupo estadístico es homogénea o heterogénea. Este se basa en la proporcionalidad existente entre la desviación estándar y la media aritmética de la misma distribución de datos y se expresa en porcentaje.

Fórmula:

$$C.V. = S \times 100 / \bar{x}$$

2.5.1. Prueba de hipótesis:

Para probar las hipótesis planteadas se utilizó la Prueba t student, wilcoxon y de Mann Witney debido a que dos de los datos obtenidos tenían una distribución normal y no normal usando también el programa Excel y el Paquete de Análisis Estadístico para la Investigación en Ciencias Sociales SPSS (Statistical Package for the Social Sciences).

La prueba de hipótesis se realizó en cuatro pasos:

1º La prueba de hipótesis para verificar si los grupos de estudio son equivalentes al inicio del experimento, considerando un 95% de confianza. Se evaluó el promedio del pre test tanto del grupo experimental como del grupo de control.

2º La prueba de hipótesis para las medianas evaluando el pre test y post test del grupo control, con el objetivo de analizar la homogeneidad del grupo durante el experimento. También se utilizó un 95% de confianza.

3º La prueba de hipótesis para las medianas evaluando el pre test y post test del grupo experimental, con el objetivo de analizar el impacto después de aplicar el programa. También se utilizó un 95% de confianza.

4º La prueba de hipótesis para verificar la equivalencia de grupos al final del experimento, se evalúa el promedio del post test tanto del grupo experimental como del grupo de control. También se utilizó un 95% de confianza. Esta es la prueba que nos concluirá si hay un impacto significativo del programa.

2.6 Aspectos éticos

Para evidenciar los aspectos éticos de la investigación se realizó lo siguiente:

1. Elaborar la investigación según procedimientos metodológicos propuestos por la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.
2. Solicitar el permiso correspondiente al director de la institución educativa para ejecutar la investigación.
3. Solicitar el apoyo de la docente para la ejecución de la investigación con la aplicación del programa juegos didácticos en las relaciones interpersonales.
4. Solicitar al padre de familia su consentimiento y a los estudiantes el asentimiento informado.

III. RESULTADOS

3.1. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

3.1.1. RESULTADOS PARA LA VARIABLE DEPENDIENTE:

Relaciones Interpersonales.

Tabla 3

Estadísticos descriptivos de las Relaciones Interpersonales

GRUPO		N	MÍN	MÁX	MEDIA	D.S	VARIANZA	C.V
	PRE	35	49	130	79.11	11.211	125.692	0.142
EXP.	POS	35	89	155	126.74	11.648	135.667	0.092
	PRE	35	54	118	83.74	16.559	274.197	0.198
CONTR	POS	35	58	115	84.29	13.817	190.916	0.164

Nota: Resultados de la aplicación del test para evaluar las relaciones interpersonales.

Interpretación

Como podemos observar en la tabla 3 se obtuvo la menor media en el grupo experimental en el pre test, con un valor de 79.11 mientras que se evidencia que existe un incremento significativo en este mismo grupo pero en el pos test con un valor de 126.74.

En relación al coeficiente de variación observamos que ambos grupos son homogéneos debido a que su coeficiente de variación es menor a 0.30, sin embargo el que presenta mayor homogeneidad es el grupo experimental en el pos test con un valor de 0.092.

Tabla 4

Niveles de las Relaciones Interpersonales del grupo experimental

NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
	Nº estudiantes	%	Nº estudiantes	%
MALAS	1	2.86%	0	0.00%
REGULARES	32	91.43%	1	3.00%
BUENAS	1	2.86%	22	63.00%
EXCELENTES	0	0.00%	12	34.00%
Total	35	100.00%	35	100%

Nota: Resultados de la aplicación del test sobre relaciones interpersonales.

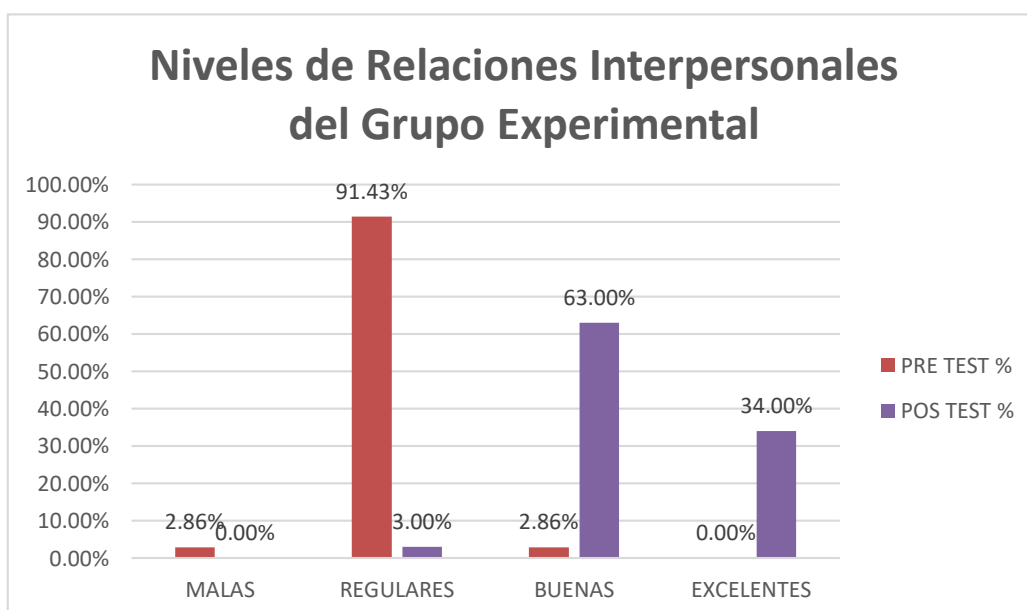


Figura 1. Niveles de las relaciones interpersonales del grupo experimental

Interpretación

Como podemos observar en la tabla 4 y figura 1, el nivel predominante de las relaciones interpersonales en el pre test del grupo experimental es el nivel regular con un 91.43%, mientras que en el post test se observa una mejora considerable, pues los niveles que predominan son el nivel de relaciones buenas con un 63.00% y el nivel excelente con un 34.00%.

Tabla 5

Niveles de las Relaciones Interpersonales del grupo control

NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
MALAS	5	14%	3	9.00%
REGULARES	22	64.00%	26	74.00%
BUENAS	8	22.00%	6	17.00%
EXCELENTES	0	0%	0	0%
Total	35	100.00%	35	100.00%

Nota: Resultados de la aplicación del test sobre relaciones interpersonales.

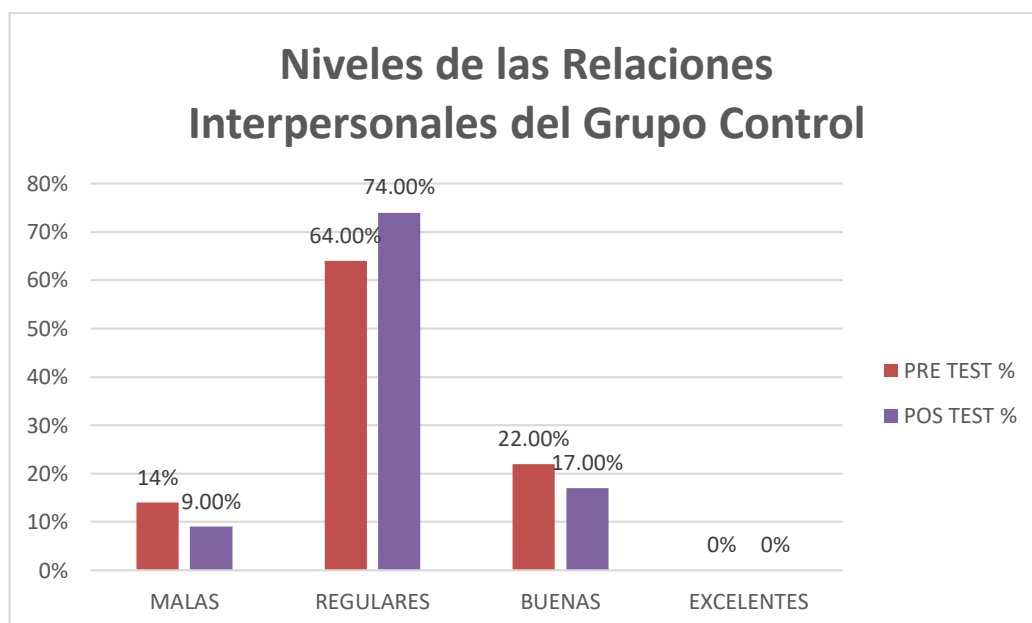


Figura 2. Niveles de las Relaciones Interpersonales del grupo control

Interpretación

Como podemos observar en la tabla 5 y figura 2, en el pre test del grupo control predomina el nivel regular con un 64.00%, mientras que el nivel de relaciones excelente no se evidencia ningún estudiantes, del mismo modo en el post test podemos observar que se mantiene dicha relación ya que el nivel de relaciones regulares es el que predomina con un 74.00% y tampoco se evidencia ningún estudiantes en el nivel de relaciones excelentes.

3.1.2. RESULTADOS A NIVEL DE DIMENSIONES: Contacto físico, intimidad y pertenencia.

Tabla 6

Estadísticos descriptivos de la dimensión Contacto Físico.

GRUPO		N	Mín.	Máy.	Media	D.S	Varianza	C.V
EXP	PRE	35	13	36	22.91	4.010	16.081	0.1750
	POS	35	23	45	33.94	5.693	32.408	0.1677
CONT	PRE	35	14	34	24.20	5.081	25.812	0.2099
	POS	35	9	36	23.71	5.267	27.739	0.2221

Nota: Resultados de la aplicación del test para evaluar la dimensión de contacto físico.

Interpretación:

Como podemos observar en la tabla 6 se obtuvo la menor media en el grupo experimental en el pre test, con un valor de 22.91 mientras que se evidencia que existe un incremento significativo en este mismo grupo pero en el pos test con un valor de 33.94.

En relación al coeficiente de variación observamos que ambos grupos son homogéneos debido a que su coeficiente de variación es menor a 0.30, sin embargo el que presenta mayor homogeneidad es el grupo experimental en el pos test con un valor de 0.016.

Tabla 7

Niveles de la dimensión Contacto Físico del grupo experimental

NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
MALAS	4	11.42%	0	0.00%
REGULARES	30	85.72%	5	14.29%
BUENAS	1	2.86%	24	68.57%
EXCELENTES	0	0.00%	6	17.14%
Total	35	100.00%	35	100.00%

Nota: Resultados de la aplicación del test para evaluar el contacto físico.

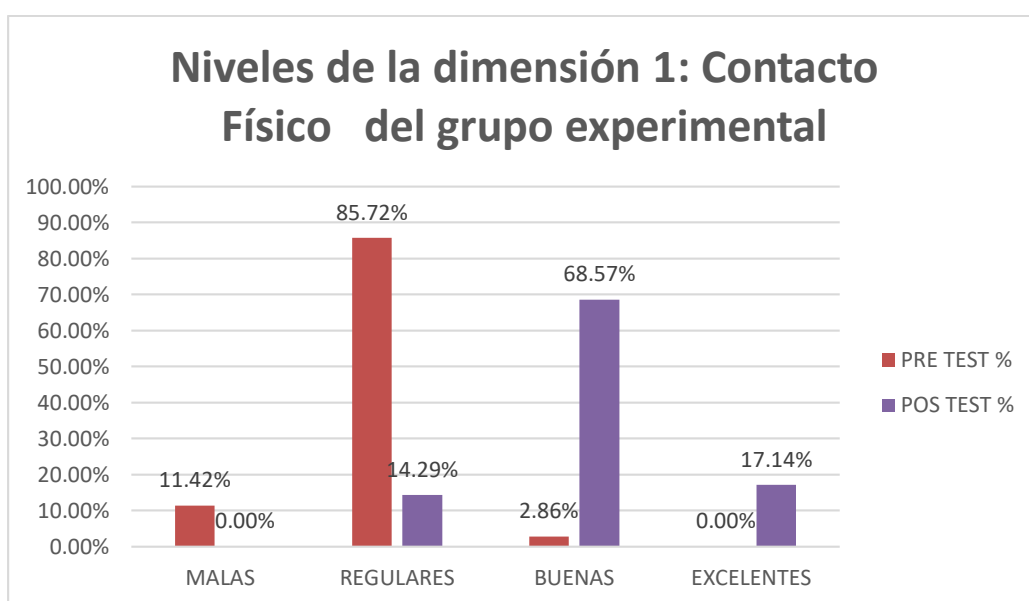


Figura 3. Niveles de contacto físico del grupo experimental

Interpretación

Como podemos observar en la tabla 7 y figura 3, el nivel predominante de contacto físico en el pre test del grupo experimental es el nivel regular con un 85.72% mientras que en el post test se observa una mejora considerable, pues el nivel predominante es el de buenas relaciones con un 68.57%.

Tabla 8

Niveles de la dimensión Contacto Físico del grupo control

NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
MALAS	4	11.43%	4	11.43%
REGULARES	23	65.71%	27	77.14%
BUENAS	8	22.86%	4	11.43%
EXCELENTES	0	0.00%	0	0.00%
Total	35	100.00%	35	100.00%

Nota: Resultados de la aplicación del test para evaluar el contacto físico.

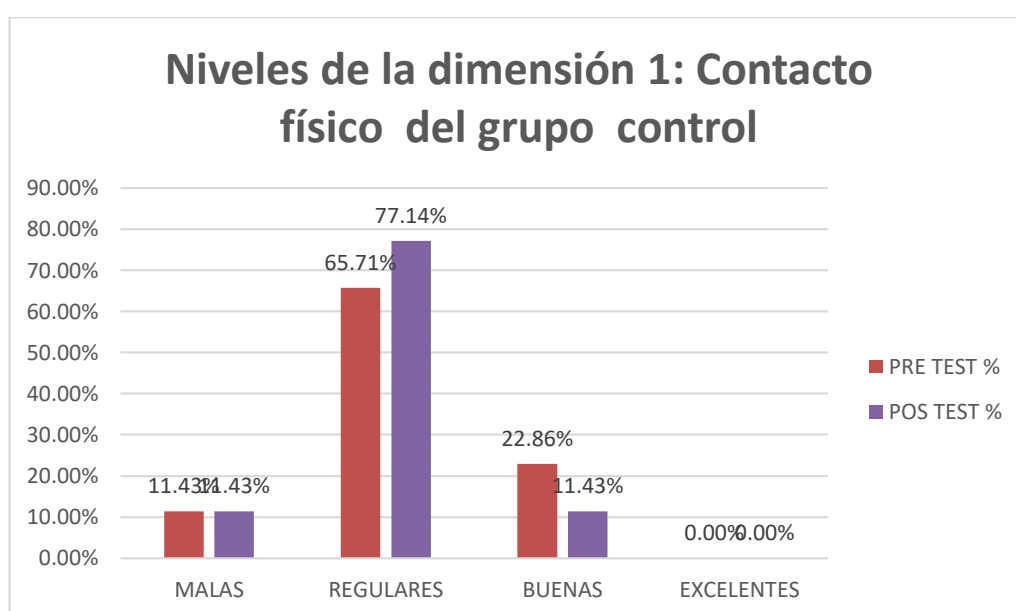


Figura 4. Niveles de contacto físico del grupo control

Interpretación

Como podemos observar en la tabla 8 y figura 4, los niveles de contacto físico en el pre test del grupo control son el nivel de buenas relaciones con un 22.86 % el nivel regular con un 65.71% y el nivel de malas relaciones con un 11.43%. En el post test podemos observar que se mantienen dichos niveles y porcentajes predominando el nivel regular.

Tabla 9

Estadísticos descriptivos de la dimensión Intimidad.

GRUPO		N	Mín.	Máx.	Media	D.S	Varianza	C.V
EXP	PRE	35	19	46	27.89	4.431	19.634	0.159
	POS	35	33	53	46.14	4.906	24.067	0.106
CONTR	PRE	35	18	42	28.89	5.875	34.516	0.203
	POS	35	16	41	29.11	5.487	30.104	0.188

Nota: Resultados de la aplicación del test para evaluar la dimensión Intimidad.

Interpretación:

Como podemos observar en la tabla 9 se obtuvo la menor media en el grupo experimental en el pre test, con un valor de 27.89 mientras que se evidencia que existe un incremento significativo en este mismo grupo pero en el pos test con un valor de 46.14.

En relación al coeficiente de variación observamos que ambos grupos son homogéneos debido a que su coeficiente de variación es menor a 0.30, sin embargo el que presenta mayor homogeneidad es el grupo experimental en el pos test con un valor de 0.106.

Tabla 10

Niveles de la dimensión Intimidad del grupo experimental

NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
	Nº estudiantes	%	Nº estudiantes	%
MALAS	03	8.57%	0	0.00%
REGULARES	31	88.57%	1	2.86%
BUENAS	01	2.86%	15	42.86%
EXCELENTES	00	0.00%	19	54.28%
Total	35	100.00%	35	100.00%

Nota: Resultados de la aplicación del test para evaluar la dimensión intimidad.

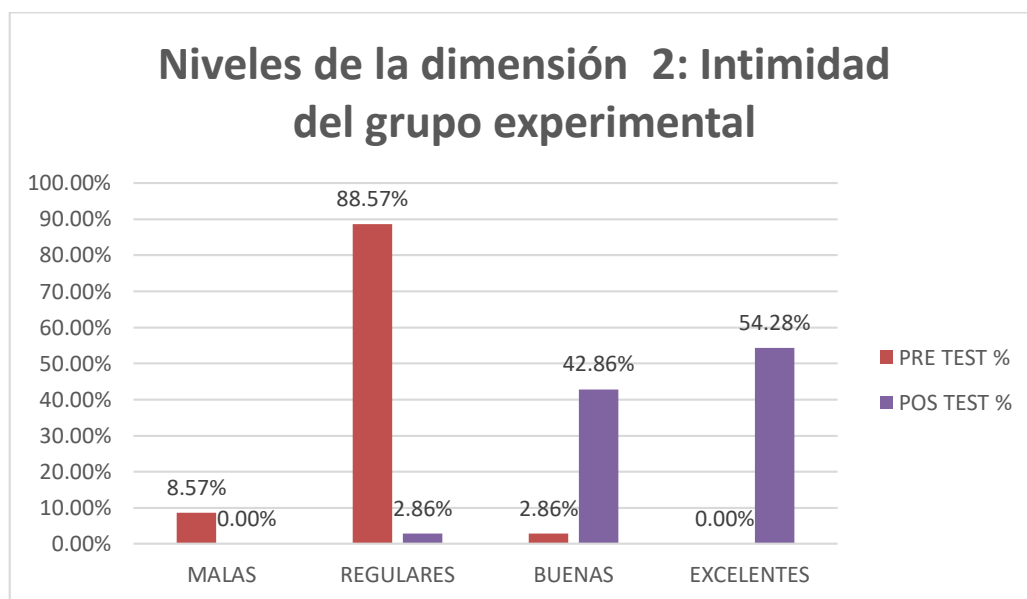


Figura 5. Niveles de Intimidad del grupo experimental

Interpretación

Como podemos observar en la tabla 10 y figura 5, el nivel predominante de las relaciones de intimidad en el pre test del grupo experimental es el nivel regular con un 88.57%, mientras que en el post test se observa una mejora considerable, pues el nivel predominante es excelente con un 54.28%.

Tabla 11

Niveles de la dimensión intimidad del grupo control

NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
MALAS	07	20.00%	04	11.43%
REGULARES	21	60.00%	26	74.29%
BUENAS	07	20.00%	05	14.28%
EXCELENTES	00	0.00%	00	0.00%
Total	33	100.00%	33	100.00%

Nota: Resultados de la aplicación del test para evaluar la dimensión intimidad.

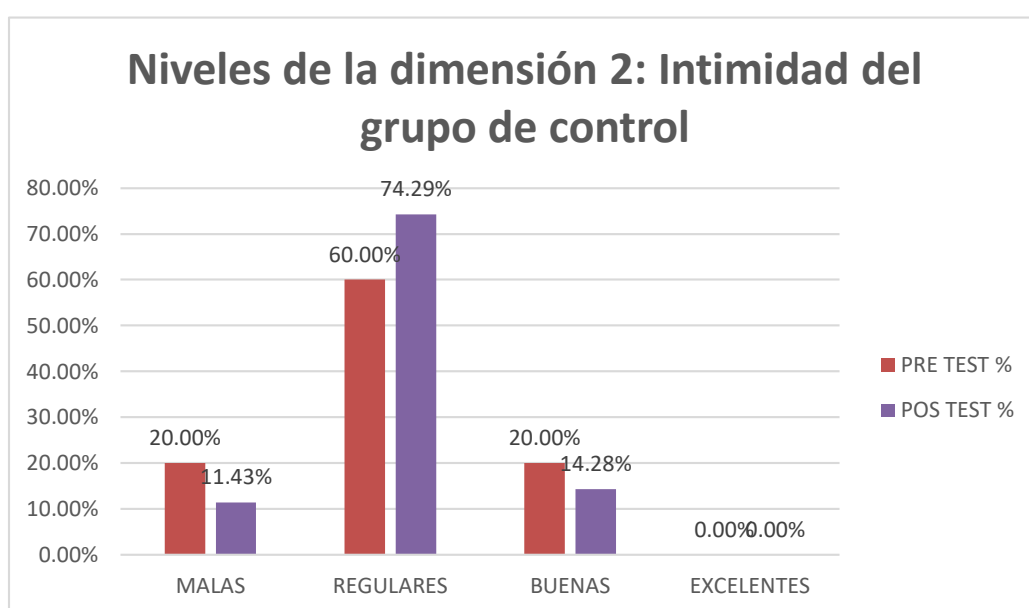


Figura 6. Niveles de las relaciones de intimidad del grupo control

Interpretación

Como podemos observar en la tabla 11 y figura 6, los niveles de concentración en el pre test del grupo control son el nivel regular con un 60.00%, el nivel de relaciones malas con un 20.00% y el nivel de relaciones buenas con un 20.00%. En el post test podemos observar que se mantienen dichos niveles, aunque con una ligera variación porcentual, teniendo en el nivel regular un 74.29% y el nivel de malas relaciones con un 11.43% y el nivel de relaciones buenas con un 14.28.

Tabla 12

Estadísticos descriptivos de la dimensión Pertenencia

GRUPO		N	Mín.	Máx.	Media	D.S	Varianza	C.V
EXP	PRE	35	17	48	28.31	4.632	21.457	0.164
	POS	35	33	60	46.66	6.259	39.173	0.134
CONT	PRE	35	18	53	30.66	7.518	56.526	0.245
	POS	35	18	49	31.46	6.775	45.903	0.215

Nota: Resultados de la aplicación del test para evaluar las relaciones interpersonales dimensión 3.

Interpretación:

Como podemos observar en la tabla 12 se obtuvo la menor media en el grupo experimental en el pre test, con un valor de 28.31 mientras que se evidencia que existe un incremento significativo en este mismo grupo pero en el pos test con un valor de 46.66.

En relación al coeficiente de variación observamos que ambos grupos son homogéneos debido a que su coeficiente de variación es menor a 0.30, sin embargo el que presenta mayor homogeneidad es el grupo experimental en el pos test con un valor de 0.134.

Tabla 13

Niveles de la dimensión Pertenencia del grupo experimental

NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
MALAS	02	5.71%	00	0%
REGULARES	32	91.43%	01	2.86%
BUENAS	01	2.86%	24	68.57%
EXCELENTES	00	0%	10	28.57%
Total	35	100.00%	35	100.00%

Nota: Resultados de la aplicación del test para evaluar la dimensión pertenencia.

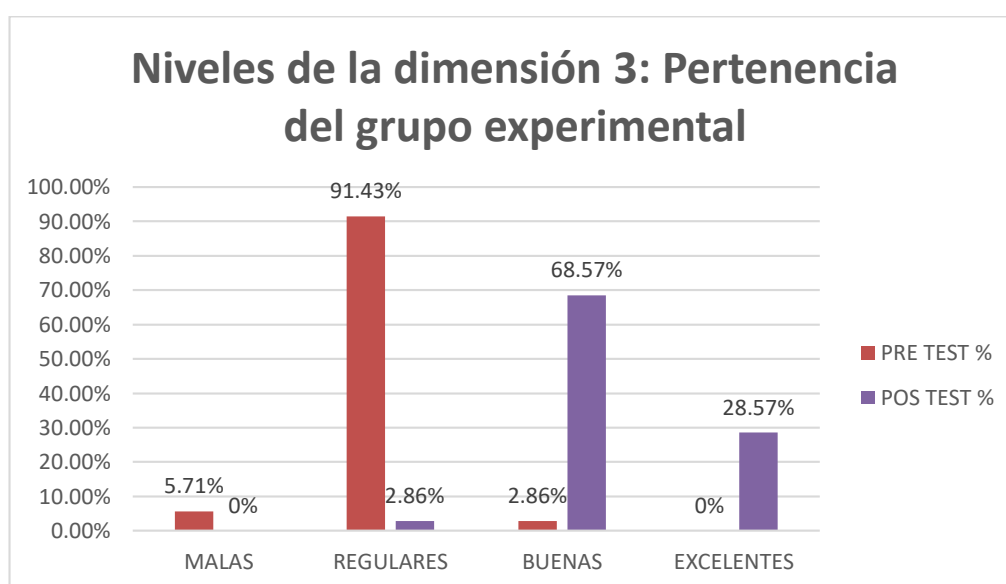


Figura 7. Niveles de Pertenencia del grupo experimental

Interpretación

Como podemos observar en la tabla 13 y figura 7, el nivel predominante de las relaciones de pertenencia en el pre test del grupo experimental es el nivel regular con un 91.43%, mientras que en el post test se observa una mejora considerable, pues el nivel predominante es las buenas relaciones de pertenencia con un 68.57%.

Tabla 14

Niveles de la dimensión Pertenencia del grupo control

NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
MALAS	08	22.86%	06	17.14%
REGULARES	24	68.57%	25	71.43%
BUENAS	02	5.71%	04	11.43%
EXCELENTES	01	2.86%	00	0%
Total	35	100.00%	35	100.00%

Nota: Resultados de la aplicación del test para evaluar la dimensión de pertenencia.

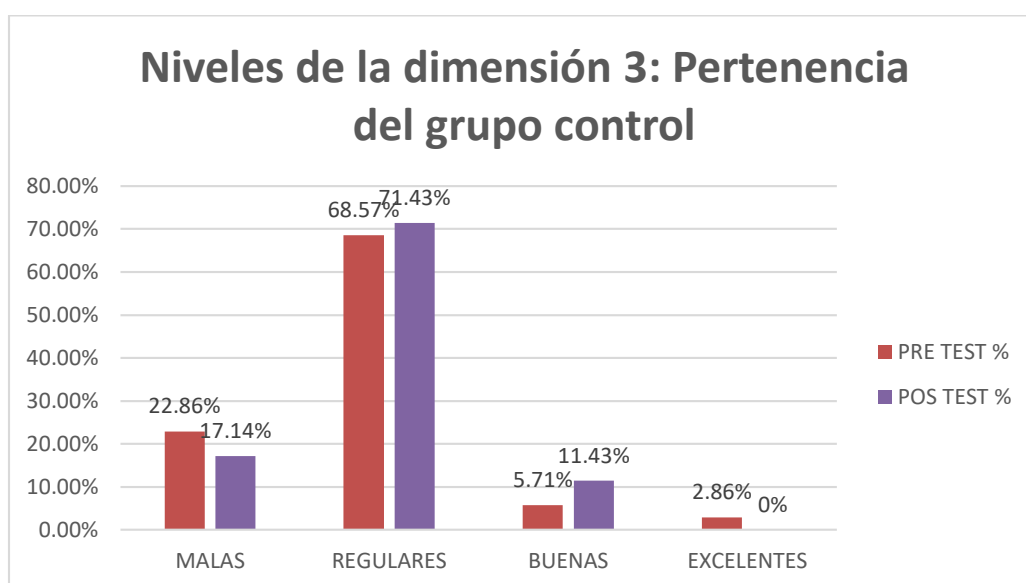


Figura 8. Niveles de Pertenencia del grupo Control

Interpretación

Como podemos observar en la tabla 14 y figura 8, los niveles de relaciones de pertenencia en el pre test del grupo control son el nivel regular con un 68.57%, el nivel malo con un 22.86% y el nivel bueno con un 5.71%. En el post test podemos observar que se mantienen dichos niveles, aunque con una ligera variación porcentual, teniendo en el nivel regular un 71.43% y el nivel de malas relaciones de pertenencia con un 17.14%.

3.2. ANÁLISIS DE NORMALIDAD

Hipótesis:

En general

H₀: Los puntajes tienen una distribución normal.

H₁: Los puntajes no tienen una distribución normal.

Si $p < 0.05$ se rechaza **H₀** y se acepta la **H₁**
 Si $p > 0.05$ Se acepta **H₀**. Entonces se cumplen las condiciones de normalidad.

Tabla 15

Prueba de normalidad del grupo experimental y control en el pre y pos test de la variable dependiente y sus dimensiones.

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
preexpeD1	.945	35	.081
posexpD1	.945	35	.080
precontD1	.983	35	.856
poscontD1	.979	35	.742
preexpD2	.813	35	.000
posexpD2	.940	35	.057
precontD2	.983	35	.839
poscontD2	.970	35	.444
preexpD3	.789	35	.000
posexpD3	.970	35	.445
precontD3	.941	35	.062
poscontD3	.948	35	.096
preexpRI	.699	35	.000
posexpRI	.931	35	.031
precontRI	.966	35	.348
poscontRI	.973	35	.518

Nota: Matriz de datos del test de relaciones interpersonales.

Según los resultados de la tabla 15 en relación a la prueba de normalidad los puntajes en el pre y pos test del grupo experimental no son normales $P < 0.05$, por lo tanto la prueba de hipótesis que involucran a estos puntajes deben ser no paramétricos. (Wilcoxon para muestras relacionadas o emparejadas en grupo experimental en el pre y pos test y la de Mann Witney para muestras independientes en el pre y pos test de ambos grupos).

En cambio los puntajes obtenidos para el pre y pos test del grupo control cumplen con las condiciones de normalidad ($p > 0.05$) por lo tanto la prueba de hipótesis en las que están involucrados estos puntajes deben ser paramétricas (T para muestras relacionadas o emparejadas).

3.3. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

3.3.1. Hipótesis general:

H₁: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora significativamente las Relaciones Interpersonales de los Estudiantes de 3º Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

H₀: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” no mejora las Relaciones Interpersonales de los Estudiantes de 3º Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

3.3.1.1. Prueba de hipótesis Para equivalencia de grupos:

(preexp_vs_precont).

H₀: La distribución de los puntajes de los pres test de los grupos experimental y control son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes de los pre test de los grupos experimental y control son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la tabla 16 se rechazar la H₀ ($p > 0.05$) es decir las distribuciones son iguales, por lo tanto se consideran que los grupos son equivalentes.

Tabla 16

Prueba de U de Mann-Whitney para probar la equivalencia de grupos.

	código	N	Rango promedio	Suma de rangos
preexp_vs_precont	1	35	31,73	1110,50
RI	2	35	39,27	1374,50
	Total	70		
Estadísticos de prueba				
		preexp_vs_precontRI		
U de Mann-Whitney		480,500		
W de Wilcoxon		1110,500		
Z		-1,552		
Sig. asintótica (bilateral)		0,121		
a. Variable de agrupación: código				

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 07)

Interpretación:

En relación a la tabla 16 se observa que ambos grupos tanto experimental como control son equivalentes ($p = 0.121 > 0.05$). Además el rango promedio y la suma de rangos no presentan mucha variación por lo tanto se concluye que los estudiantes al inicio presentan resultados similares en cuanto a las relaciones interpersonales, es decir no hay diferencias entre el grupo control y experimental.

3.3.1.2. Prueba de comparación pos del grupo experimental y grupo control:

(posexp_vs_poscont).

H₀: La distribución de los puntajes de los pos test de los grupos experimental y control son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes de los pre test de los grupos experimental y control son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la tabla 17 se rechaza la H₀ ($p < 0.05$) es decir las distribuciones son diferentes, comprobándose de este modo que la aplicación del programa Juegos Didácticos Activos mejoró las relaciones interpersonales en el grupo experimental.

Tabla 17

Prueba de U de Mann-Whitney para probar muestras independientes.

		Rangos			
	código	N	Rango promedio	Suma de rangos	
posexp_vs_poscontRI	1	35	52,54	1839,00	
	2	35	18,46	646,00	
	Total	70			
Estadísticos de prueba	posexp_vs_poscontRI				
U de Mann-Whitney	16,000				
W de Wilcoxon	646,000				
Z	-7,009				
Sig. asintótica (bilateral)	,000				

a. Variable de agrupación: código

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 05)

Interpretación:

En relación a la tabla 17 se observa que el nivel de significancia es $p = 0.000 < 0.05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la H1, es decir sí hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pos test, comprobándose de este modo que la aplicación del programa de Juegos Didácticos Activos mejoró las Relaciones Interpersonales en los estudiantes de tercer grado de Educación primaria.

3.3.1.3. Prueba de comparación pre y pos del grupo experimental:

(preexp_vs_posexp).

H₀: La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo experimental son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo experimental son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la tabla 18 se rechaza la H₀ ($p < 0.05$) es decir las distribuciones son diferentes, por lo tanto se considera que la aplicación del programa

Juegos Didácticos Activos mejoró las relaciones interpersonales en el pos test del grupo experimental.

Tabla 18

Estadísticos de muestras emparejadas del grupo experimental

	N	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo	Coefficiente de variación
PreExpRI	35	79.11	11.211	49	130	14.171
PosExpRI	35	126.74	11.648	89	155	9.190

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 05)

Interpretación:

En relación al coeficiente de variación observamos que en el grupo experimental se presenta una mayor homogeneidad o menor dispersión en el pos test con un valor es 9.190 y hay una mayor variabilidad en el pre test cuyo valor arrojado es de 14.171.

Tabla 19

Prueba de Wilcoxon para muestras emparejadas en el grupo experimental.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
PosExpRI_vs_PreExpRI	Rangos negativos	0	0.00	0.00
	Rangos positivos	35	18.00	630.00
	Empates	0		
	Total	35		
a. PosExpRI<PreExpRI				
b. PosExpRI>PreExpRI				
c. PosExpRI=PreExpRI				
Estadísticos de prueba				
		PosExpRI_vs_PreExpRI		
Z		-5,162		
Sig. asintótica (bilateral)		0.000		

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 05)

Interpretación:

En relación a la tabla 19 se observa que el nivel de significancia es

$p = 0.000 < 0.05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la H_1 , es decir sí hay diferencias en el pre y pos test del grupo experimental, comprobándose de este modo que la aplicación del programa de Juegos Didácticos Activos mejoró las Relaciones Interpersonales en los estudiantes de tercer grado de Educación primaria.

3.3.1.4. Prueba de comparación pre y pos del grupo control:

(precont_vs_poscont)

H_0 : La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo control son iguales.

H_1 : La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo control son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 19** se acepta H_0 ($p > 0.05$) es decir las distribuciones son iguales, por lo tanto, se comprueba la falta de aplicación del tratamiento: Programa de Juegos Didácticos Activos.

Tabla 20

Estadísticos de muestras emparejadas del grupo control

		Media	N	Desviación estándar	Coefficiente de variación
Par 1	PreCont.	83.7429	35	16.55888	19.773
	PosCont	84.2857	35	13.81723	16.393

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 05)

Interpretación:

En relación al coeficiente de variación observamos que en el grupo control no existe una diferencia significativa entre el pre y pos test sin embargo se puede determinar que existe una mayor homogeneidad o menor dispersión en el pos test con un valor

es 16. 393 y hay una variabilidad en el pre test cuyo valor arrojado es de 19.773.

Tabla 21

Prueba T para muestras emparejadas del grupo control

		Media	Desviación estándar	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	PreCont_vs_PosCont	-.54286	5.56429	-.577	34	.568

Nota: Matriz de datos del test de relaciones interpersonales.

Interpretación:

En relación a la tabla 21 se observa que el nivel de significancia es $p = 0.568 > 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula (puntajes con distribución normal) es decir no hay diferencias en el pre y pos test del grupo control, comprobándose de este modo la falta de aplicación del tratamiento: Programa de Juegos Didácticos Activos en las Relaciones Interpersonales en los estudiantes de tercer grado de Educación primaria.

3.3.2. Hipótesis específicas:

Dimensión 1: Contacto físico

H₁: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones de contacto físico de los Estudiantes de 3º Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

H₀: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” no mejora la dimensión de relaciones de contacto físico de los Estudiantes de 3º Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

3.3.2.1. Prueba de hipótesis Para equivalencia de grupos:

Muestras Independientes: (preexp1_vs_precont1).

H₀: La distribución de los puntajes de los pres test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de contacto físico son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes de los pre test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de contacto físico son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 26** se acepta H₀ ($p > 0.05$) es decir las distribuciones en la dimensión de relaciones de contacto físico son iguales, por lo tanto se consideran que los grupos son equivalentes.

3.3.2.2. Prueba de comparación pos del grupo experimental y grupo control:

Muestras Independientes: (posexp1_vs_poscont1).

H₀: La distribución de los puntajes de los pos test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de contacto físico son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes de los pre test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de contacto físico, son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 26**, se rechaza H₀ ($p < 0.05$) es decir las distribuciones son diferentes, comprobándose de este modo que la aplicación del programa Juego Didácticos Activos mejoró la dimensión de contacto físico en el grupo experimental.

3.3.2.3. Prueba de comparación pre y pos del grupo experimental:

Muestras Relacionadas: (preexp1_vs_posexp1).

H₀: La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo experimental en la en la dimensión de relaciones de contacto físico son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo experimental en la dimensión de relaciones de contacto físico son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 23**, se rechaza H₀ ($p < 0.05$) es decir las distribuciones son diferentes, por lo tanto, se considera que la aplicación del programa Juegos Didácticos Activos mejoró la dimensión de contacto físico en el pos test.

3.3.2.4. Prueba de comparación pre y pos del grupo control:

Muestras Relacionadas: (precont1_vs_poscont1)

H₀: La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo control en la dimensión de relaciones de contacto físico son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo control en la dimensión de relaciones de contacto físico son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 23**, se acepta la H₀ ($p > 0.05$) es decir las distribuciones en la dimensión de contacto físico son iguales, por lo tanto, se comprueba la falta de aplicación del tratamiento: Programa de juegos didácticos activos.

Dimensión 2: Intimidad

H₁: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones de intimidad de los Estudiantes de 3º Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

H₀: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” no mejora la dimensión de relaciones de intimidad de los Estudiantes de 3º Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

3.3.2.5. Prueba de hipótesis Para equivalencia de grupos:

Muestras Independientes: (preexp2_vs_precont2).

H₀: La distribución de los puntajes de los pres test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de intimidad son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes de los pre test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de intimidad son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 27** se acepta la H₀ ($p > 0.05$) es decir las distribuciones en la dimensión de relaciones de intimidad son iguales, por lo tanto se consideran que los grupos son equivalentes.

3.3.2.6. Prueba de comparación pos del grupo experimental y grupo control:

Muestras Independientes: (posexp2_vs_poscont2).

H₀: La distribución de los puntajes de los pos test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de intimidad, son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes de los pre test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de intimidad, son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 26**, se rechaza la H_0 ($p < 0.05$) es decir las distribuciones son diferentes, comprobándose de este modo que la aplicación del programa juegos didácticos activos mejoró la dimensión de intimidad en el grupo experimental.

3.3.2.7. Prueba de comparación pre y pos del grupo experimental:

Muestras Relacionadas: (preexp2_vs_posexp2).

H_0 : La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo experimental en la dimensión de relaciones de intimidad son iguales.

H_1 : La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo experimental en la dimensión de relaciones de intimidad son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 24**, se rechaza la H_0 ($p < 0.05$) es decir las distribuciones son diferentes, por lo tanto, se considera que la aplicación del programa juegos didácticos activos mejoró la dimensión de intimidad en el pos test.

3.3.2.8. Prueba de comparación pre y pos del grupo control:

Muestras Relacionadas: (precont2_vs_poscont2)

H_0 : La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo control en la dimensión de relaciones de intimidad son iguales.

H_1 : La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo control en la dimensión de relaciones de intimidad son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 23**, se acepta la H_0 ($p > 0.05$) es decir las distribuciones en la dimensión de intimidad son iguales, por lo

tanto, se comprueba la falta de aplicación del tratamiento:
Programa de juegos didácticos activos.

Dimensión 3: Pertenencia

H₁: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones de pertenencia de los Estudiantes de 3º Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

H₀: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” no mejora la dimensión de relaciones de pertenencia de los Estudiantes de 3º Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.

3.3.2.9. Prueba de hipótesis Para equivalencia de grupos:

Muestras Independientes: (preexp3_vs_precont3).

H₀: La distribución de los puntajes de los pres test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de pertenencia son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes de los pre test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de pertenencia son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 27**, se acepta la H₀ ($p > 0.05$) es decir las distribuciones en la dimensión de relaciones de pertenencia son iguales, por lo tanto se consideran que los grupos son equivalentes.

3.3.2.10. Prueba de comparación pos del grupo experimental y grupo control:

Muestras Independientes: (posexp3_vs_poscont3).

H₀: La distribución de los puntajes de los pos test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de pertenencia, son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes de los pre test de los grupos experimental y control en la dimensión de relaciones de pertenencia, son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 26**, se rechaza la H₀ ($p < 0.05$) es decir las distribuciones son diferentes, comprobándose de este modo que la aplicación del programa juegos didácticos activos mejoró la dimensión de pertenencia en el grupo experimental.

3.3.2.11. Prueba de comparación pre y pos del grupo experimental:

Muestras Relacionadas: (preexp3_vs_posexp3).

H₀: La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo experimental en la en la dimensión de relaciones de pertenencia son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo experimental en la dimensión de relaciones de pertenencia son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 24**, se rechaza H₀ ($p < 0.05$) es decir las distribuciones son diferentes, por lo tanto, se considera que la aplicación del programa juegos didácticos activos mejoró la dimensión de pertenencia en el pos test.

3.3.2.12. Prueba de comparación pre y pos del grupo control:

Muestras Relacionadas: (precont3_vs_poscont3)

H₀: La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo control en la dimensión de relaciones de pertenencia son iguales.

H₁: La distribución de los puntajes del pre y pos test del grupo control en la dimensión de relaciones de pertenencia son diferentes.

Según el resultado de la prueba de hipótesis que se presentan en la **tabla 23**, se acepta H₀ (p>0.05) es decir las distribuciones en la dimensión de diseño son iguales, por lo tanto, se comprueba la falta de aplicación del tratamiento: Programa de juegos didácticos activos.

A. MUESTRAS RELACIONADAS

Si $p < 0.05$ se rechaza **H₀** y se acepta la **H₁**

Si $p > 0.05$ Se acepta. Entonces se cumplen las condiciones de normalidad.

Tabla 22

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Coefficiente de variación
Par 1	preexp1	22,91	35	4,010	17.503
	posexp1	33,94	35	5,693	16.773
Par 2	precont1	24,20	35	5,081	20.995
	poscont1	23,71	35	5,267	22.214
Par 3	precont2	28,89	35	5,875	20.335
	poscont2	29,11	35	5,487	18.849
Par 4	precont3	30,66	35	7,518	24.520
	poscont3	31,46	35	6,775	21.535

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 05)

Interpretación:

En relación al coeficiente de variación observamos que en el grupo experimental en la dimensión 1, se presenta una mayor homogeneidad o menor dispersión en el pos test con un valor es 16.773 y hay una

mayor variabilidad en el grupo control en el pre test en la dimensión 3, cuyo valor arrojado es de 24.520.

Tabla 23

Prueba T para muestras emparejadas del grupo experimental

		Media	Desviación estándar	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	preexp1_vs_posexp1	-11,029	3,365	-19,390	34	,000
Par 2	precont1_vs_poscont1	,486	2,393	1,201	34	,238
Par 3	precont2_vs_poscont2	-,229	4,081	-,331	34	,742
Par 4	precont3_vs_poscont3	-,800	3,693	-1,282	34	,209

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 05)

Interpretación:

En relación a la tabla 23 se observa que en el pre y pos test del grupo control en las tres dimensiones el nivel de significancia es $p > 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula (puntajes con distribución normal) es decir las distribuciones son iguales y no hay diferencia alguna. En cambio se observa que en el pre y pos test del grupo experimental en la dimensión 1 el nivel de significancia es $p < 0.05$; es decir las distribuciones son diferentes.

Tabla 24

Prueba de wilcoxon para muestras emparejadas del grupo experimental

	posexp2_preexp2	posexp3_preexp3
Z	-5,173 ^b	-5,163 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon		

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 05)

Interpretación:

En relación a la tabla 24 se observa que en el pre y pos test del grupo experimental en las segunda y tercera dimensión el nivel de significancia es $p < 0.05$; es decir las distribuciones son diferentes.

B. MUESTRAS INDEPENDIENTES

Si $p < 0.05$ se rechaza H_0 y se acepta la H_1

Si $p > 0.05$ No se rechaza H_0 y se acepta la H_1 . Entonces se cumplen las condiciones de normalidad.

Tabla 25

Estadísticas descriptivas.

	código	N	Media	Desviación estándar	Coefficiente de variación
preexp1_vs_precont1	1,00	35	22,9143	4,01007	175.003
	2,00	35	24,2000	5,08053	209.939
posexp1_vs_poscont1	1,00	35	33,9429	5,69284	167.718
	2,00	35	23,7143	5,26683	222.095
posexp2_vs_poscont2	1,00	35	46,1429	4,90584	106.318
	2,00	35	29,1143	5,48673	188.455
posexp3_vs_poscont3	1,00	35	46,6571	6,25884	134.145
	2,00	35	31,4571	6,77514	215.377

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 05)

Interpretación:

En relación al coeficiente de variación observamos que en el grupo experimental en la dimensión 2, se presenta una mayor homogeneidad o menor dispersión en el pos test con un valor es 106.318 y hay una mayor variabilidad en el grupo control en la dimensión 1 en el pos test, cuyo valor arrojado es de 222.095.

Tabla 26

Prueba T para muestras independientes en el pre y pos test

		t	gl	Sig. (bilateral)
preexp1_vs_precont1	Se asumen varianzas iguales	-1,175	68	,244
	No se asumen varianzas iguales	-1,175	64,519	,244
posexp1_vs_poscont1	Se asumen varianzas iguales	7,803	68	,000
	No se asumen varianzas iguales	7,803	67,593	,000
posexp2_vs_poscont2	Se asumen varianzas iguales	13,688	68	,000
	No se asumen varianzas iguales	13,688	67,166	,000
posexp3_vs_poscont3	Se asumen varianzas iguales	9,749	68	,000
	No se asumen varianzas iguales	9,749	67,577	,000

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 05)

Interpretación:

En relación a la tabla 26 se observa que en el pre test del grupo experimental y control en la dimensión uno el nivel de significancia es $p > 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula (puntajes con distribución normal) es decir las distribuciones son iguales y no hay diferencia alguna. En cambio se observa que en el pos test del grupo experimental y control en la dimensión uno, dos y tres el nivel de significancia es $p < 0.05$; es decir las distribuciones son diferentes.

Tabla 27

Prueba de U de Mann-Whitney para probar la equivalencia de grupos.

	preexp2_vs_precont2	preexp3_vs_precont3
U de Mann-Whitney	528,000	463,000
W de Wilcoxon	1158,000	1093,000
Z	-,997	-1,762
Sig. asintótica (bilateral)	,319	,078
a. Variable de agrupación: código		

Nota: Obtenida a partir del procesamiento de la Matriz de datos. (Ver anexo 05)

Interpretación:

En relación a la tabla 27 se observa que en el pre test del grupo experimental y control en la dimensión 2 y 3 el nivel de significancia es $p > 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula (puntajes con distribución normal) es decir las distribuciones son iguales y no hay diferencia alguna.

IV. DISCUSIÓN

Las relaciones interpersonales son un factor fundamental para el aprendizaje de nuestros estudiantes confirmado por Monjas (2003), quien afirma que las relaciones interpersonales constituyen un aspecto primordial en nuestras vidas.

En consecuencia elaborar y aplicar programas que aporten a mantener excelentes relaciones interpersonales es innegablemente elemental.

Por ello la necesidad de investigar el efecto del programa juegos didácticos activos en la relaciones interpersonales específicamente en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E N° 81608 “San José” conformado por 70 estudiantes de los cuales la proporción de varones y mujeres es 52% y 48% respectivamente. De los cuales se observa que el 50% de los estudiantes pertenecen Grupo Control (35 estudiantes) y el 50% al Grupo Experimental (35 estudiantes). El 51% son hombres (18 estudiantes) y el 49% son mujeres (17 estudiantes) en el Grupo Control, mientras que para el Grupo Experimental el 57% de los estudiantes son varones (20 estudiantes) y el 43% son mujeres (15 estudiantes).

En los estudiantes del Grupo Experimental según niveles de relaciones en la dimensión de contacto físico en el Pre test, el 85.72% (30) se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 11.42% (04) en el nivel de malas relaciones, mientras que el Post test el 68.57% (24) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de buenas relaciones y el 17.14% (06) en el nivel de relaciones excelentes.(Tabla 7) Para los niveles de relaciones en la dimensión de intimidad en el Pre test de relaciones interpersonales el 88.57% (31) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 8.57% (03) en el nivel de malas relaciones; mientras que en el post test el 54.28% (19) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones excelente y el 42.86% (15) en el nivel de buenas relaciones.(Tabla 10) Para los niveles de relaciones en la dimensión de pertenencia en el Pre test de relaciones interpersonales el 91.43% (32) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 5.71% (02) en el nivel de malas relaciones; mientras que en el post test el 68.57% (24) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de buenas relaciones y el 28.57% (10) en el nivel de relaciones excelentes. (Tabla 13) Estos últimos resultados son análogos a lo afirmado por Andueza (2015), quien sostiene que con la aplicación del programa para educar se logró fomentar el sentimiento de pertenencia al grupo y a la inclusión de estudiantes aislados; así como la propagación de relaciones más complejas e íntimas a través de la cercanía, el

contacto corporal y objetivos comunes y a la vez favoreció la interacción entre los miembros de los diferentes equipos participantes.

En general las relaciones interpersonales en el pre test el 91.43% (32) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 2.86%(01) en el nivel de malas relaciones; mientras que en el post test el 63% (22) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de buenas relaciones y el 34%(12) en el nivel relaciones excelentes. (Tabla 4) Por lo expuesto se demuestra la efectividad del programa, logrando que a través de los juegos didácticos activos se mejoren las relaciones y en consecuencia lo afirmado por Sánchez (2002), al aplicar el programa de juegos didácticos se logró que la mayoría de los estudiantes participen de manera activa en la construcción de su aprendizaje, se incentivó que se relacionen con su realidad, creando ambientes de aprendizajes más activos, divertidos, armónicos y estimulantes para favorecer el trabajo en equipo, análisis y el recuerdo.

En relación a los estudiantes del Grupo Control según los niveles de relaciones en la dimensión de contacto físico en el Pre test, el 65.71% (23) se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 22.86% (8) en el nivel de buenas relaciones, mientras que el Post test el 77.14% (27) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 11.43% (4) en el nivel de buenas relaciones. (Tabla 8) En esta dimensión se puede notar que también hay una mejora poco significativa en este grupo respecto a las relaciones interpersonales de contacto físico, una de las causas para que esto suceda fue que durante el proceso de duración del programa a través de los miembros de disciplina de la I.E y la docente encargada de TOE, emitían charlas y realizaban vigilancia continua para disminuir la indisciplina, la violencia y con ellos las malas relaciones entre estudiantes. Asimismo para los niveles de relaciones en la dimensión de intimidad en el Pre test de relaciones interpersonales el 60% (21) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 20% (07) en el nivel de malas relaciones; mientras que en el post test el 74.29% (26) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 14.28% (05) en el nivel de buenas relaciones. (Tabla 11) Para los niveles de relaciones en la dimensión de pertenencia en el Pre test de relaciones interpersonales el 60% (21) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 20% (07) en el nivel de malas relaciones; mientras que en el post test el 74.29% (26) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 14.28% (05) en el nivel de buenas relaciones. (Tabla 14).

En general las relaciones interpersonales en el pre test el 64% (22) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 14%(05) en el nivel de malas relaciones; mientras que en el post test el 74% (26) de los estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones regulares y el 9%(3) en el nivel de malas relaciones. (Tabla 5) Los resultados del grupo control evidencian la falta de la aplicación de un programa, taller, estrategias que pueda aportar a la mejora de las relaciones sobreestimando la consecuencias producidas por las malas relaciones ya que estas son una necesidad básica así lo manifiesta Rodríguez (2014), quien sostiene que Las relaciones son una necesidad afectiva que debe satisfacerse desde el comienzo de la vida en sí. Si no se cubren con esta necesidad las consecuencias pueden ser muy negativas. En cuanto a la comprobación de la hipótesis, se aplicó la Prueba de Wilcoxon, obteniendo un nivel de significancia de 0.000, que es menor a la significancia estandarizada de 0.05, rechazando la hipótesis nula. (Tabla 15). Lo cual se ajusta a lo sostenido por Mayanga (2016), quien manifiesta que con la aplicación del programa basados en juegos mejoró significativamente las relaciones evidenciado al comparar y observar que el “t” calculado (6,78) es mayor que el “t” tabular (1,61).

V. CONCLUSIONES

- El nivel de relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa N° 81608 “San José” La Esperanza en el pre test es del 64.00% de los estudiantes del grupo control y del 91.43% del grupo experimental, ambos ubicándose en el nivel regular, lo cual indica que más de la mitad de los estudiantes presentan dificultades en sus relaciones.
- El Programa “Juegos Didácticos Activos” mejoró la dimensión de relaciones de contacto físico de los estudiantes de tercer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 81608” San José”, en el grupo experimental, arrojando en el pre test 85.72% de los estudiantes en el nivel regular lo cual vario en el pos test puesto que la mayoría de estudiantes se ubicaron en el nivel de buenas relaciones con un 68.57%, Además de arrojar un $p < 0.05$, deduciéndose por lo tanto que el programa de juegos didácticos activos fue efectivo en los estudiantes que participaron en el grupo experimental a diferencia de los que no participaron de este programa.
- El Programa “Juegos Didácticos Activos” mejoró la dimensión de relaciones de intimidad de los estudiantes de tercer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 81608” San José”, en el grupo experimental, arrojando en el pre test 88.57% de los estudiantes en el nivel regular lo cual vario en el pos test puesto que la mayoría de estudiantes se ubicaron en el nivel de relaciones excelentes con un 54.28%, Además de arrojar un $p < 0.05$, deduciéndose por lo tanto que el programa de juegos didácticos activos fue efectivo en los estudiantes que participaron en el grupo experimental a diferencia de los que no participaron de este programa.
- El Programa “Juegos Didácticos Activos” mejoró la dimensión de relaciones de pertenencia de los estudiantes de tercer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 81608” San José”, en el grupo experimental, arrojando en el pre test 91.43% de los estudiantes en el nivel regular lo cual vario en el pos test puesto que la mayoría de estudiantes se ubicaron en el nivel de buenas relaciones con un 68.57%, Además de arrojar un $p < 0.05$, deduciéndose por lo tanto que el programa de juegos didácticos activos fue efectivo en los estudiantes que participaron en el grupo experimental a diferencia de los que no participaron de este programa.

- El nivel de relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa N° 81608 “ San José” La Esperanza en el pos test es del 74.00% de los estudiantes del grupo control quienes permanecieron en el nivel de relaciones regulares, mientras que un 63.00% del grupo experimental se ubicaron en el nivel de buenas relaciones y 34.00% en relaciones excelentes, lo cual indica que más de la mitad de los estudiantes mejoraron significativamente en sus relaciones interpersonales.

VI. RECOMENDACIONES

- A partir de los resultados obtenidos al término de la investigación, se recomienda a la Unidad de Gestión N° 02 de La Esperanza la ejecución de este programa; que no solo se centra en la parte cognitiva de los estudiantes sino también la parte actitudinal cuyo objetivo principal es mejorar las relaciones interpersonales.
- A los directores se sugiere que incentiven a su plana docente a ejecutar programas buscando el desarrollo integral de toda la comunidad estudiantil y a la vez ayuden a difundir los resultados obtenidos de dicho estudio para que se tome conciencia sobre la problemática estudiada y promuevan el desarrollo de actividades vinculadas al reforzamiento de las actitudes y en consecuencia mejoren las relaciones interpersonales.
- A los docentes de aula se propone que apliquen el programa para que sus estudiantes se vuelvan entes activos del mismo proceso de enseñanza-aprendizaje y que a su vez mejoren sus relaciones interpersonales para una convivencia armoniosa donde reine el respeto, la empatía, la asertividad y la cooperación.
- A los padres de familia que incentiven a sus niños a participar de este tipo de programas y que además sean ellos quienes también se incluyan para dar el ejemplo desde sus hogares a sus menores hijos(as), manteniendo buenas relaciones interpersonales en su entorno.
- A los estudiantes se recomienda aprovechar y participar activamente en el desarrollo del programa para mejorar sus relaciones con sus mejores amigos, con sus amigos en general o con sus compañeros de clase.

VII. PROPUESTA PEDAGÓGICA

“PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS ACTIVOS”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : N° 81608 “San José”
1.2. Dirección de la I.E. : Manuel Arévalo II etapa.
1.3. Participantes : 35 estudiantes del 3° grado.
1.4. Investigadora : Mg. Lissett Katherine Alvares Rodas.

II. JUSTIFICACIÓN:

En la práctica se ha observado diversas situaciones que evidencian que las relaciones interpersonales entre los estudiantes del tercer grado de educación primaria están siendo realmente motivo de preocupación y atención.

Ante ello el presente Programa Didáctico tiene por finalidad mejorar dichas relaciones específicamente las que se refieren a la de pertenencia al grupo, las de intimidad y las de contacto físico evidenciadas en el trato cotidiano entre compañeros y el cumplimiento de normas o reglas las cuales jugaran un rol muy trascendental durante el desarrollo de los juegos.

Esta propuesta guarda relación con dos áreas en específico las cuales son Personal Social y Educación Física quienes en su conjunto buscan contribuir al desarrollo integral del estudiante como persona y como miembro activo de la sociedad, reconocer y valorar así mismo y a las otras personas y desarrollar en los estudiantes habilidades sociales, actitudes y valores para contribuir a la construcción de **una convivencia democrática en la escuela y la familia.**

En este sentido se ha creído conveniente la aplicación del mencionado programa incidiendo específicamente en las dimensiones de pertenencia al grupo, las de intimidad y las de contacto físico utilizando para ello como estrategia metodológica las actividades de juegos didácticos, donde se dio hincapié a desarrollar dichas dimensiones en cada sesión de clase relacionando cada tema con la dimensión a evaluar para poder obtener un mejor resultado.

III. OBJETIVO DEL PROGRAMA:

Aplicar Juegos Didácticos Activos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del tercer grado "C" de Educación Primaria de La I.E N° 81608 "San José", La Esperanza - 2017.

IV. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Seleccionar los juegos didácticos que aportarán a mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria.
- Agenciarse de los medios y materiales que se utilizarán en cada juego didáctico activo.

V. PRINCIPIOS:

El programa se fundamenta también en los siguientes principios:

- Principio de motivación: Según Bruner (1996) el docente debe despertar el interés y la atención de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades sociales y su importancia en el aspecto personal y social, generando en los alumnos el deseo para aprender.
- Principio de socialización: Según Vigotsky (1998) permite que los niños durante las actividades enfrenten nuevos retos, intercambien opiniones y experiencias previas, ensayen soluciones y logren propósitos comunes ya que permitirá descubrir los conocimientos que posee cada estudiante y ayudarse entre ellos.
- Principio realista: Según Rogers (1975) la elaboración de las estrategias deberán estar relacionadas con la realidad concreta se deberá conocer y recoger las experiencias vivenciales de los estudiantes, ya que ello permitirá afrontar problemas de intereses del alumno y buscar sus soluciones.
- Principio de libertad: Según Goleman (1998) este principio se basa en crear un ambiente de confianza y libertad de manera que el educando pueda sentirse seguro y así mismo crear un clima de respeto mutuo y compañerismo lo cual permitirá la participación activa de todos los estudiantes.

- Principio de afectividad, ello significa que el programa tiene en cuenta al niño y niña como los principales protagonistas de su aprendizaje y el desarrollo o potenciación de sus relaciones interpersonales. Tal principio se dinamiza mediante la participación racional y consciente a través del juego y otras alternativas pertinentes que la didáctica ofrece.

VI. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

COMPETENCIA	Se reconoce como una persona valiosa así como a los otros e interactúa demostrando actitudes de respeto y trato igualitario a las personas, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación, en la convivencia cotidiana.
CAPACIDADES	<p>Desarrolla diferentes tipos de memoria durante los juegos didácticos.</p> <p>Muestran satisfacción al utilizar su capacidad memorística.</p> <p>Utiliza el razonamiento para comprender en que consiste cada juego.</p> <p>Utiliza el razonamiento durante la ejecución del juego para lograr los objetivos propuestos.</p>
ACTITUDES	<p>Emplea la memoria auditiva para seguir la melodía de las canciones dentro del juego didáctico.</p> <p>Percibe visualmente el patrón de la secuencia en el juego didáctico.</p> <p>Sigue una secuencia melódica disfrutando de ella.</p> <p>Reproduce con alegría la misma melodía sin la presencia del estímulo inicial.</p> <p>Muestra concentración al realizar los diferentes juegos didácticos,</p> <p>Aporta ideas para la comprensión del tema.</p> <p>Realiza preguntas para aclarar sus dudas.</p> <p>Propone estrategias para ganar el juego respetando las reglas.</p> <p>Propone ejemplos de juegos parecidos.</p>

	<p>Propone los materiales pertinentes según los juegos establecidos.</p> <p>Explica el significado de palabras para dar la solución a su juego didáctico activo.</p> <p>Emplea estrategias heurísticas para lograr el objetivo propuesto.</p> <p>Proponen soluciones proactivas colaborando con el trabajo en equipo.</p>
--	---

VII. ESTRUCTURA TEMÁTICA:

ACCIONES	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
Coordinación	x	x	x
SESIONES			
Sesión N° 1	Serpientes y escaleras.		
Sesión N° 2	Formamos series numéricas: bomba.		
Sesión N° 3	Bingo de sinónimos y antónimos.		
Sesión N° 4	Manos musicales.		
Sesión N° 5	Formamos números.		
Sesión N° 6	¿Qué dice?.		
Sesión N° 7	Somos reporteros.		
Sesión N° 8	Aprendo a pedir perdón.		
Sesión N° 9	Cuentopatía.		
Sesión N° 10	Carrito y conductor.		
Sesión N° 11	Saludando ando ando.		
Sesión N° 12	Crucijuego		

VIII. METODOLOGÍA:

La metodología que se usará para desarrollar este programa será de manera constructiva con un enfoque crítico reflexivo donde se tomará como ente activo al estudiante.

IX. RECURSOS:

Recursos materiales en función a cada sesión de aprendizaje.

- Figuras geométricas
- Sogas
- Ligas
- Pelotas
- Bingo
- Micrófono
- Dados
- Cintas
- Tiras léxicas
- Silbato, entre otros

X. EVALUACIÓN:

La evaluación será formativa y se utilizará en específico el instrumento de la lista de cotejo.

XI. **BIBLIOGRAFÍA.**

- Bryant J. (2007) *Juegos Didácticos Activos*. Editorial Pax Mexico.
- López, I. (2010) “*El juego en la educación Infantil y Primaria*” 1º Edición- ISSN.
- Sánchez, N. (2001) “*Juegos Didácticos Activos: Más allá del jugar en II Simposio de vivencias y gestión en Recreación*”. Cali, Colombia,
- Minedu (2016), *Diseño Curricular Nacional Básico*. Enfoque por competencias.
- Silveria, M. (2014) *El arte de las relaciones personales*, Madrid, España, Editorial Alba.
- Rodríguez, F. (2014) *La relaciones interpersonales*, ,Baní, República Dominicana, Editorial Actualidad.

JUEGO DIDÁCTICO N°01 **SERPIENTES Y ESCALERAS.**

Los estudiantes tratarán de llegar a la meta final encontrando la respuesta final a las fichas con pequeños situaciones problemáticas sobre multiplicación.

1. OBJETIVO DEL JUEGO:

Buscar siempre la convivencia armónica respetando reglas del juego, así mismo reforzar los conocimientos sobre multiplicaciones.

2. MATERIALES:

- 1 Tablero (Sirve la cuadrículas del aula).
- 64 tarjetas con preguntas con situaciones de multiplicación sencillas.
- Dado grande.
- Fichas de colores para cada jugador.

3. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de una oración cantada.
- Participan de diferentes tipos de saludos utilizando diferentes partes de su cuerpo: Inician con las manos, luego codos, rodillas y pies.
- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

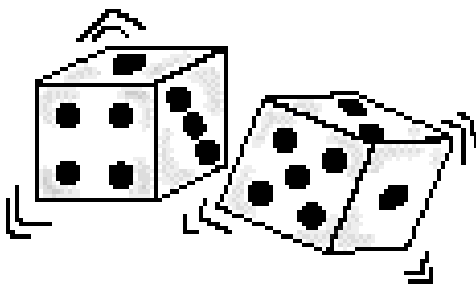
DESARROLLO:

- Los jugadores comienzan colocando sus fichas en la casilla 1. Cada jugador lanza el dado una primera vez, para decidir quién comienza. El estudiante que obtenga el puntaje más alto, los demás seguirán el turno siguiendo la orientación de la derecha.
- Si la respuesta es correcta, el estudiante que tomó el turno avanza siguiendo el camino de la escalera azul hasta la casilla que indique la escalera.

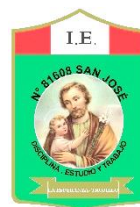
- Si la respuesta no es correcta el estudiante que tomó turno retrocede sobre el tablero siguiendo el camino de la serpiente amarilla hasta la casilla que indique la escalera.
- Se declara ganador del juego al primer jugador que alcance la casilla final.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.







LISTA DE COTEJO

JUEGO DIDÁCTICO: **SERPIENTES Y ESCALERAS.**

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES										TOTAL
		Saluda con un abrazo o apretón de manos a sus		Busco siempre convivir en armonía con mis compañeros(as)		Espero mi turno para participar.		Hago preguntas para aclarar alguna duda.		Propone estrategias para ganar el juego respetando las		
		SI	NO	SI	NO	SI	N	SI	NO	SI	N	
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14.												
15.												
16.												
17.												
18.												
19.												
20.												
21.												
22.												
23.												
24.												
25.												
26.												
27.												
28.												
29.												
30.												
31.												
32.												
33.												
34.												
35.												

✓ Logrado.

✗ No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°02

FORMAMOS SERIES NUMÉRICAS: BOMBA

Un estudiante apunta una serie numérica en una hoja en blanco sin enseñar a nadie. Al empezar por turnos cada niño tendrá tres opciones para saltar (recuadros) enumerados del 1 al 3. Empieza si lo hace el recuadro correcto seguirá avanzando según la serie de la hoja si salta en recuadro errado el otro estudiante dirá “Bomba” y seguirá el otro compañero que le sigue recibiendo el aliento del compañero anterior con un apretón de manos.

1. OBJETIVO DEL JUEGO:

Mostrar la capacidad proactiva, buscando los materiales de trabajo, celebrando los puntos ganados y haciendo barra con los nombres propios de cada compañero.

2. MATERIALES:

- Cinta roja (para el borde)
- Papel bond (para apuntar las series numéricas)

3. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Participan de diferentes tipos de saludos utilizando diferentes partes de su cuerpo: Inician con las manos, luego codos, rodillas y pies.
- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

4. DESARROLLO:

- Dialogan sobre qué materiales necesitaran y cómo se organizarán para conseguirlos y utilizarlos.

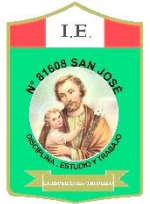
- Una vez que han conseguido todos los materiales organizadamente hacen el tablero usando los recuadros del aula.
- Para iniciar el juego un estudiante apunta una serie numérica en una hoja en blanco sin enseñar a nadie.
- Al empezar por turnos cada niño tendrá tres opciones para saltar (recuadros) enumerados del 1 al 3.
- Empieza si lo hace el recuadro correcto seguirá avanzando según la serie de la hoja si salta en recuadro errado el otro estudiante dirá “Bomba” y seguirá el otro compañero.
- A cada participante se elaborará una “porra” con su respectivo nombre para darle ánimo.
- Al perder un turno el compañero que sale deberá saludar de diferentes formas al compañero que entra a jugar.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.



LISTA DE COTEJO



JUEGO DIDÁCTICO: BOMBA

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES								TOTAL
		Ayuda cordialmente a conseguir los materiales de trabajo		Celebra gesticulando los puntos que recibe su equipo		Canta porras con los nombre específicos de sus compañeros				
		SI	NO	S	NO	SI	NO	SI	NO	
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										
31.										
32.										
33.										
34.										
35.										

✓ Logrado. ✗ No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°03

BINGO

Un estudiante tendrá una bolsa llena de palabras antónimas, van sacando por turno de una en una y diciendo en voz alta, los demás niños que tienen su ficha con su antónimo van colocando un trocito de plastilina en cada casillero quien complete primero será el ganador.

4. OBJETIVO DEL JUEGO:

Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo para lograr una meta en común, confiando en los miembros que lo integran, aceptando errores, jugando honestamente y esforzándose para obtener un logro seguro.

5. MATERIALES:

- bingos
- Relación de palabras sinónimas o antónimas según se requiera.
- Plumones.

6. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Participan de diferentes tipos de saludos utilizando diferentes partes de su cuerpo: Inician con las manos, luego codos, rodillas y pies.
- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

DESARROLLO:

- Un estudiante tendrá una relación de palabras antónimas o sinónimas Se juega en diferentes momentos para que no haya confusión. (por separado)

- Escucharan atentamente cada palabra y lo que se les piden e instantáneamente observaran su fichero para identificar si la tienen o no evitando hacer trampas o engaños.
- Los demás niños que tienen su ficha con su antónimo van colocando una “x” si encuentran lo que se le pide. (puede ser el sinónimo o antónimos de dichas palabras)
- Explican en equipo el significado de cada palabra y la relación que guarda con las del fichero.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.

FICHEROS CON LOS BINGOS

B	I	N	G	O
BATALLA	PEQUEÑO	HABLAR	CALIENTE	PERDER
CERCA	GROSERO	LIMPIO	SOLTERO	NOCHE
CERRAR	NUEVO	ANTÓNIMOS	ADIOS	SALADO
ENTRADA	SILENCIO	LLORAR	BLANCO	COCIDO
BONITO	RÁPIDO	ALTO	MENTIRA	MENOS

B	I	N	G	O
CALIENTE	PERDER	LLORAR	BATALLA	PEQUEÑO
SOLTERO	BLANCO	ALTO	CERCA	GROSERO
ADIOS	SALADO	ANTÓNIMOS	CERRAR	NUEVO
NOCHE	COCIDO	HABLAR	ENTRADA	SILENCIO
MENTIRA	MENOS	LIMPIO	BONITO	RÁPIDO

B	I	N	G	O
SOLTERO	NOCHE	ALTO	CERCA	GROSERO
BLANCO	COCIDO	HABLAR	ENTRADA	SILENCIO
CERRAR	NUEVO	ANTÓNIMOS	ADIOS	SALADO
MENTIRA	MENOS	LIMPIO	BONITO	RÁPIDO
CALIENTE	PERDER	LLORAR	BATALLA	PEQUEÑO

B	I	N	G	O
PERDER	CALIENTE	LLORAR	PEQUEÑO	BATALLA
BLANCO	SOLTERO	ALTO	GROSERO	CERCA
SALADO	ADIOS	ANTÓNIMOS	NUEVO	CERRAR
COCIDO	NOCHE	HABLAR	SILENCIO	ENTRADA
MENOS	MENTIRA	LIMPIO	RÁPIDO	BONITO

B	I	N	G	O
PEQUEÑO	BATALLA	LLORAR	PERDER	CALIENTE
GROSERO	CERCA	ALTO	BLANCO	SOLTERO
NUEVO	CERRAR	ANTÓNIMOS	SALADO	ADIOS
HABLAR	SILENCIO	ENTRADA	COCIDO	NOCHE
LIMPIO	RÁPIDO	BONITO	MENOS	MENTIRA

B	I	N	G	O
MENTIRA	MENOS	BONITO	RÁPIDO	ALTO
ENTRADA	SILENCIO	LLORAR	BLANCO	COCIDO
ADIOS	SALADO	ANTÓNIMOS	CERRAR	NUEVO
CERCA	GROSERO	LIMPIO	SOLTERO	NOCHE
CALIENTE	PERDER	BATALLA	PEQUEÑO	HABLAR

B	I	N	G	O
GUARIDA	PLANTA	AFLIGIDO	MORRAL	ANIMAR
CARRO	DANZA	SAQUEO	SENCILLO	CUBRIR
PORTÓN	CALZADO	SINÓNIMOS	ANHELAR	NUNCA
ASIENTO	ALEGRE	GRUESO	GALARDÓN	NENE
LARGO	COMENZAR	HELADO	DETONACIÓN	IDIOMA

B	I	N	G	O
ANIMAR	MORRAL	GRUESO	PLANTA	GUARIDA
CUBRIR	SENCILLO	HELADO	DANZA	CARRO
NUNCA	ANHELAR	SINÓNIMOS	CALZADO	PORTÓN
NENE	GALARDÓN	AFLIGIDO	ALEGRE	ASIENTO
IDIOMA	DETONACIÓN	SAQUEO	COMENZAR	LARGO

B	I	N	G	O
GUARIDA	PLANTA	AFLIGIDO	MORRAL	ANIMAR
CARRO	DANZA	SAQUEO	SENCILLO	CUBRIR
ANHELAR	NUNCA	SINÓNIMOS	PORTÓN	CALZADO
GUARIDA	PLANTA	GRUESO	MORRAL	NENE

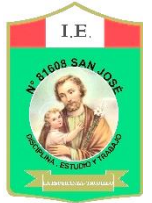
B	I	N	G	O
PLANTA	MORRAL	GRUESO	ANIMAR	GUARIDA
DANZA	SENCILLO	HELADO	CUBRIR	CARRO
CALZADO	PORTÓN	SINÓNIMOS	CALZADO	ANHELAR
ALEGRE	MORRAL	AFLIGIDO	NENE	GUARIDA

B	I	N	G	O
MORRAL	GUARIDA	GRUESO	ANIMAR	PLANTA
SENCILLO	CARRO	HELADO	CUBRIR	DANZA
ANHELAR	PORTÓN	SINÓNIMOS	NUNCA	CALZADO
GALARDÓN	ASIENTO	AFLIGIDO	NENE	ALEGRE
DETONACIÓN	LARGO	SAQUEO	IDIOMA	COMENZAR

B	I	N	G	O
PLANTA	MORRAL	AFLIGIDO	GUARIDA	ANIMAR
DANZA	SENCILLO	SAQUEO	CARRO	CUBRIR
CALZADO	ANHELAR	SINÓNIMOS	PORTÓN	NUNCA
ALEGRE	GALARDÓN	GRUESO	ASIENTO	NENE
COMENZAR	DETONACIÓN	HELADO	LARGO	IDIOMA

RELACIÓN DE PALABRAS SOLICITADAS PARA EL BINGO

SINÓNIMOS	ANTÓNIMOS
B = CUEVA	B = VERDAD
I = ARBOL	I = MAS
N = APENADO	N = FEO
G = BOLSA	G = LENTO
O = ALENTAR	O = BAJO
B = AUTO	B = SALIDA
I = BAILE	I = BULLA
N = ROBO	N = REIR
G = FÁCIL	G = NEGRO
O = TAPAR	O = CRUDO
B = PUERTA	B = HOLA
I = ZAPATO	I = DULCE
N = DESEAR	N = ABRIR
G = JAMAS	G = VIEJO
O = SILLA	O = LEJOS
B = FELIZ	B = RESPETUOSO
I = CORPULENTO	I = SUCIO
N = MEDALLA	N = CASADO
G = BEBE	G = DIA
O = EXTENSO	O = FRÍO
B = INICIAR	B = ENCONTRAR
I = FRIO	I = PAZ
N = EXPLOSIÓN	N = GRANDE
G = LENGUAJE	G = CALLAR



LISTA DE COTEJO

JUEGO DIDÁCTICO: **BINGO DE SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS**

N o	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES										TOTAL	
		Ayuda a mi equipo con entusiasmo y sin hacer trampas ni engaños.		Muestra tolerancia al aceptar errores de sus compañeros		Muestra confianza en sus compañeros.		Se esfuerza para tener logros en común.		Explica el significado de palabras para dar la solución a su juego didáctico activo			
		SI	NO	SI	NO	SI	N	SI	N	SI	NO		
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													
16.													
17.													
18.													
19.													
20.													
21.													
22.													
23.													
24.													
25.													
26.													
27.													
28.													
29.													
30.													
31.													
32.													
33.													
34.													
35.													

Logrado.
 No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°04

MANOS MUSICALES:



Se pone una música suave, todos los estudiantes empiezan desplazándose por toda el aula.

Cuando la música se detiene cada persona deberá agarrar de la mano a otra, la música continua los estudiantes vuelven a bailar si gustan con su compañero, la próxima vez que pare la música se detienen y deberán agarrarse la mano entre tres personas, el agarrarse las manos se va haciendo cada vez mayor hasta llegar a un gran círculo.

1. OBJETIVO DEL JUEGO:

Favorecer el sentimiento de contacto físico en el grupo, desde un aspecto positivo para generar confianza y pérdida de temor o vergüenza.

2. MATERIALES:

- Parlante
- música

3. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Participan de diferentes tipos de saludos utilizando diferentes partes de su cuerpo: Inician con las manos, luego codos, rodillas y pies.
- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

DESARROLLO:

- Se pone una música suave, y se propone una secuencia melódica: salto, palmada y abrazo.

- Todos los estudiantes empiezan a bailar desplazándose por toda el aula.
- Cuando la música se detiene cada persona deberá agarrar de la mano a otra.
- La música continúa los estudiantes vuelven a bailar siguiendo el patrón de la secuencia melódica con sus compañeros.
- La próxima vez que pare la música se detienen y deberán agarrarse la mano entre tres personas.
- El agarrarse las manos se va haciendo cada vez mayor hasta llegar a un gran círculo.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.

LISTA DE COTEJO



JUEGO DIDÁCTICO: MANOS MUSICALES

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES								TOTAL
		Toma de la mano a sus compañeros para realizar el juego.		Toma de la mano a sus compañeros para seguir la melodía de la canción		Sigue una secuencia melódica disfrutando de ella.		Emplea la memoria auditiva para seguir la melodía de las canciones dentro del		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										
31.										
32.										
33.										
34.										
35.										

✓ Logrado.

✗ No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°05

FORMAMOS NÚMEROS

Cada estudiante se pega un número en el pecho del 1 al 9. Se forman 4 grupos de nueve integrantes y al silbatazo observan un número en la pizarra y automáticamente empezarán a formar dicho número quien lo haga primero gana.

1. OBJETIVO DEL JUEGO:

Desarrollar la capacidad de compañerismo a través de la ayuda física, manteniendo orden para evitar agresiones o accidentes y el control de emociones si estas se ven alteradas por el furor del momento. Además desarrollar la capacidad de pensamiento analítico para crear estrategias de juego.

2. MATERIALES:

- Carteles con los número del 1 al 9.
- Cinta de embalaje.
- Plumón.

3. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Participan de diferentes tipos de saludos utilizando diferentes partes de su cuerpo: Inician con las manos, luego codos, rodillas y pies.
- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

DESARROLLO:

- Cada estudiante se pega un número en el pecho del 1 al 9.
- Se forman 4 grupos de nueve integrantes.
- Al silbatazo observan una operación en la pizarra, la cual deberán resolver empleando alguna estrategia heurística y emitir su resultado para que automáticamente empiecen a formar dicho número.
- Para la ubicación deberán tener cuidado al momento de trasladarse de un lugar a otro para formar el número correspondiente.
- Una de las reglas que se tomarán en cuenta es la de evitar empujar al compañero al momento de formar sus números y buscar una estrategia para llegar a ubicarse donde corresponden sin tener que lastimar a alguno de sus compañeros.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

LISTA DE COTEJO



JUEGO DIDÁCTICO: FORMAMOS NÚMEROS.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES										TOTAL
		Ayuda a levantarse a algún compañero que sufra una caída.		Evita empujar al momento de ejecutar el juego.		Utiliza alguna estrategia para ganar		Usa estrategias para el control de sus emociones.		Emplea estrategias heurísticas para lograr el objetivo		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14.												
15.												
16.												
17.												
18.												
19.												
20.												
21.												
22.												
23.												
24.												
25.												
26.												
27.												
28.												
29.												
30.												
31.												
32.												
33.												
34.												
35.												

✓ Logrado. ✗ No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°06

¿QUÉ DICES?

Se redactarán con anticipación los carteles con sugerencias, consejos, gustos, preferencia, modo de vivir cotidianamente etc. (en secuencia).

Se forman 4 equipos y se organizan de la siguiente manera:

Emisores y receptores subidos en una silla mirándose pero a cierta distancia.

A la mitad estará un repetidor del mensaje por cada equipo que tratarán de ayudar a que el mensaje sea correctamente transmitido. (Estos no podrán moverse del medio)

Las interferencias se harán dando voces y moviendo las manos de tal forma que eviten que el equipo contrario transmita el mensaje de forma adecuada.

En un tiempo determinado se leen los mensajes con las sugerencias, consejos, gustos según sea el caso. Y se compara con el mensaje principal para reflexionar.

1. OBJETIVO DEL JUEGO:

Valorar las dificultades de la comunicación si no se hacen en condiciones adecuadas y desarrollar la capacidad de escucha activa recibiendo sugerencias de sus amigo(a)s y poniendo mucha atención en los gustos y preferencias de sus amigos.

2. MATERIALES:

- Cartelitos con algunos consejos
- Carteles con los gustos y preferencias
- Cartel con acciones cotidianas.

3. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Participan de diferentes tipos de saludos utilizando diferentes partes de su cuerpo: Inician con las manos, luego codos, rodillas y pies.
- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.

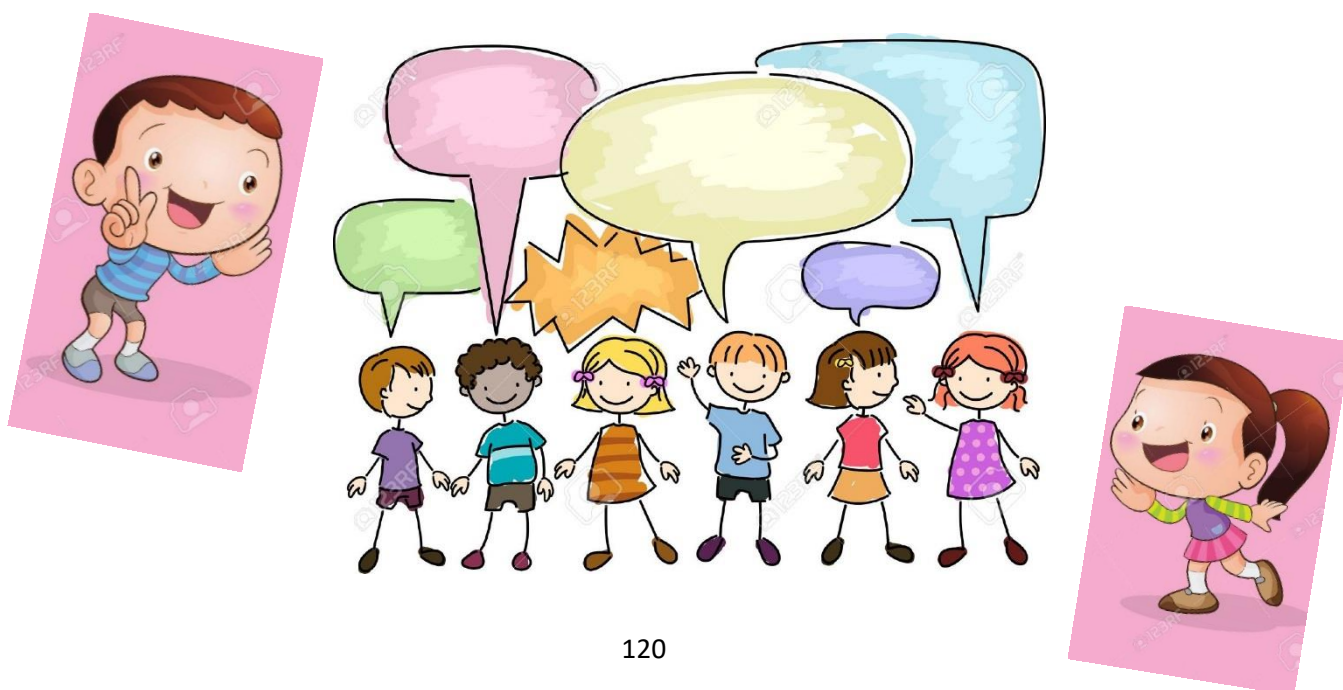
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

DESARROLLO:

- Se redactarán con anticipación los carteles con sugerencias, consejos, gustos, preferencia, modo de vivir cotidianamente etc. (en secuencia).
- Se forman 4 equipos y se organizan de la siguiente manera:
Emisores y receptores subidos en una silla mirándose pero a cierta distancia.
- A la mitad estará un repetidor del mensaje por cada equipo que tratarán de ayudar a que el mensaje sea correctamente transmitido. (Estos no podrán moverse del medio)
- Las interferencias se harán dando voces y moviendo las manos de tal forma que eviten que el equipo contrario transmita el mensaje de forma adecuada.
- En un tiempo determinado se leen los mensajes con las sugerencias, consejos, gustos según sea el caso. Y se compara con el mensaje principal para reflexionar.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.



LISTA DE COTEJO



JUEGO DIDÁCTICO: ¿QUÉ DICES?

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES								TOTAL
		Trata de prestar atención a los consejos que le son dados.		Escucha con atención los gustos y preferencia de sus amigos.		Explica las acciones que realiza sus amigos en su vida cotidiana.		Mira directamente a los ojos para entender el mensaje.		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										
31.										
32.										
33.										
34.										
35.										

✓ Logrado.

✗ No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°07

SOMOS REPORTEROS

Se elabora un cuadro de planificación con las preguntas que se tomarán en cuenta.

Cada uno elige al amigo con quien desea hacer el reportaje.

Se sientan frente a frente y uno hará de entrevistado y el otro será el reportero tratando de sacar la mayor información de su amigo (a).

Por turnos quien ha sido el reportero tendrá que expresar toda la información obtenida de su amigo.

7. OBJETIVO DEL JUEGO:

Desarrollar la capacidad de explicar con soltura y normalidad lo que les agrada y disgusta de sus amigos para poder tener una convivencia armoniosa.

8. MATERIALES:

- Microfono
- Lista de preguntas.
- Hoja de apuntes.

9. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Participan de diferentes tipos de saludos utilizando diferentes partes de su cuerpo: Inician con las manos, luego codos, rodillas y pies.
- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

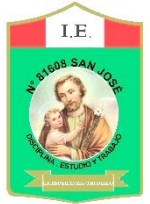
DESARROLLO:

- Se elabora un cuadro de planificación con las preguntas que se tomarán en cuenta.
- Cada uno elige al amigo con quien desea hacer el reportaje.
- Se sientan frente a frente y uno hará de entrevistado y el otro será el reportero tratando de sacar la mayor información de su amigo (a).
- Por turnos quien ha sido el reportero tendrá que expresar toda la información obtenida de su amigo.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.

LISTA DE COTEJO



JUEGO DIDÁCTICO: **SOMOS REPORTEROS**

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES								TOTAL
		Elabora preguntas para obtener información sobre lo que les gusta o desagrada de un amigo		Explican a nivel general las cosas que les agradan o disgustan de sus amigos						
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										
31.										
32.										
33.										
34.										
35.										

✓ Logrado.

✗ No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°08

APRENDO A PEDIR PERDÓN:

Para aprender a pedir disculpas, vamos a ensayar siguiendo estos pasos. En tarjetas, escribimos varias situaciones, como “Pedro está jugando con el balón, se le escapa y golpea en la cabeza a su hermana pequeña”.

Uno de los participantes hará de Pedro y otro de su hermana, Pedro tendrá que seguir todos los pasos y pedir disculpas a su hermana. Emplearemos varias situaciones y todos los participantes participarán en el ensayo.

A continuación, reflexionamos sobre nuestros actos y las diferentes situaciones en las que hemos tenido que disculparnos. Para ello completamos en la ficha los pasos, recordamos situaciones en las que hayamos pedido disculpas y completamos la ficha. Puede servirnos para situaciones futuras.

Finalmente cada uno coge una cartulina y escribe en ella sus maneras de pedir perdón, donde anotaremos formas que van desde decir lo siento, a dar un abrazo o ayudar a la otra persona.

1. OBJETIVO DEL JUEGO:

Enseñar a los niños y niñas a pedir disculpas de corazón, desarrollando la empatía y capacidad de ponerse en el lugar del otro además de fomentar la responsabilidad en los niños y niñas.

2. MATERIALES:

- manos y los personajes.

3. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Participan de diferentes tipos de saludos utilizando diferentes partes de su cuerpo: Inician con las manos, luego codos, rodillas y pies.

- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

DESARROLLO:

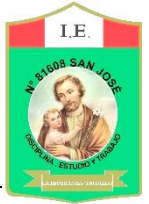
- Ahora vamos a aprender a pedir perdón, a decir lo siento pero de verdad. Y para ello antes de pronunciar las palabras vamos a pensar en lo que hemos hecho. Estos serán los pasos a seguir cuando comprobemos que por nuestros actos a alguien le pasa algo:
 - Pienso en lo que he hecho y me pongo en el lugar del otro.
 - Me acerco y le preguntó: **¿Estas bien?**
 - Me doy cuenta de las consecuencias de mis actos y pido perdón.
 - Le preguntó si puedo hacer algo para ayudarlo, si necesita un abrazo.
 - Agradezco que acepte mis disculpas.
- Para aprender a pedir disculpas, vamos a ensayar siguiendo estos pasos. En tarjetas, escribimos varias situaciones, como “Pedro está jugando con el balón, se le escapa y golpea en la cabeza a su hermana pequeña”.
- Uno de los participantes hará de Pedro y otro de su hermana, Pedro tendrá que seguir todos los pasos y pedir disculpas a su hermana. Emplearemos varias situaciones y todos los participantes participarán en el ensayo.
- A continuación, reflexionamos sobre nuestros actos y las diferentes situaciones en las que hemos tenido que disculparnos. Para ello completamos en la ficha los pasos, recordamos situaciones en las que hayamos pedido disculpas y completamos la ficha. Puede servirnos para situaciones futuras.
- Finalmente cada uno coge una cartulina y escribe en ella sus maneras de pedir perdón, donde anotaremos formas que van desde decir lo siento, a dar un abrazo o ayudar a la otra persona.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.

SITUACIÓN EN LA QUE TENGO QUE DISCULPARME			
Pienso en mi conducta	¿Cómo me siento?	¿Qué pienso?	¿He hecho mal a alguien?
Me acerco y pregunto al otro si está bien	¿Cómo se sentirá el otro?	¿Qué es lo que pensará?	
Me doy cuenta de las consecuencias y pido perdón	Lo siento	¿Cómo me siento al decirlo?	¿Cómo se siente el otro?
Pregunto si puedo hacer algo para ayudarlo y si necesita ayuda	¿Cómo me siento yo?	¿Cómo se siente el otro?	
Agradezco que acepte mis disculpas.	¿Cómo me siento cuando aceptan mis disculpas?		

LISTA DE COTEJO



JUEGO DIDÁCTICO:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES								TOTAL
		Aprende a pedir disculpas a sus amigos se fuese necesario.		Utiliza palabras que no lastimen a sus amigos.						
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										
31.										
32.										
33.										
34.										
35.										

✓ Logrado. ✗ No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°09

CUENTOPATÍA:

Reflexionan acerca de cómo van a representar las diferentes emociones a medida que escuchan la narración del cuento.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Concientizar en lo estudiantes sobre la importancia de la honradez.

MATERIALES:

- Cuento.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Participan de diferentes tipos de saludos utilizando diferentes partes de su cuerpo: Inician con las manos, luego codos, rodillas y pies.
- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

DESARROLLO:

- A medida que van escuchando el cuento van representando con sus cuerpos las emociones que van sintiendo.

Caco Malako era ladrón de profesión. Robaba casi cualquier cosa, pero era tan habilidoso, que nunca lo habían pillado. **Así que hacía una vida completamente normal**, y pasaba por ser un respetable comerciante. Robara poco o robara mucho, Caco nunca se había preocupado demasiado por sus víctimas; pero todo eso cambió la noche que robaron en su casa.

Era lo último que habría esperado, pero cuando no encontró muchas de sus cosas, y vio todo revuelto, se puso verdaderamente furioso, y corrió todo indignado a contárselo a la policía. Y eso que era tan ladrón, **que al entrar en la comisaría sintió una alergia tremenda**, y picores por todo el cuerpo.

¡Ay! ¡Menuda rabia daba sentirse robado siendo él mismo el verdadero ladrón del barrio! Caco comenzó a sospechar de todo y de todos. ¿Sería Don Tomás, el panadero? ¿Cómo podría haberse enterado de que Caco le quitaba dos pasteles todos los domingos? ¿Y si fuera Doña Emilia, que había descubierto que llevaba años robándole las flores de su ventana y ahora había decidido vengarse de Caco? Y así con todo el mundo, **hasta tal punto que Caco veía un ladrón detrás de cada sonrisa y cada saludo**.

Tras unos cuantos días en que apenas pudo dormir de tanta rabia, Caco comenzó a tranquilizarse y olvidar lo sucedido. Pero su calma no duró nada: la noche siguiente, **volvieron a robarle mientras dormía**.

Rojo de ira, volvió a hablar con la policía, y viendo su insistencia en atrapar al culpable, **le propusieron instalar una cámara en su casa para pillar al ladrón con las manos en la masa**. Era una cámara modernísima que aún estaba en pruebas, capaz de activarse con los ruidos del ladrón, y seguirlo hasta su guarida.

Pasaron unas cuantas noches antes de que el ladrón volviera a actuar. Pero una mañana muy temprano el inspector llamó a Caco entusiasmado:

¡Venga corriendo a ver la cinta, señor Caco! ¡Hemos pillado al ladrón!

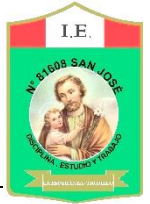
Caco saltó de la cama y salió volando hacia la comisaría. Nada más entrar, **diez policías se le echaron encima y le pusieron las esposas**, mientras el resto no paraba de reír alrededor de un televisor. En la imagen podía verse claramente a Caco Malako sonámbulo, robándose a sí mismo, y ocultando todas sus cosas en el mismo escondite en que había

guardado cuanto había robado a sus demás vecinos durante años... casi tantos, como los que le tocaría pasar en la cárcel.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.

LISTA DE COTEJO



JUEGO DIDÁCTICO: CUENTOPATÍA

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES								TOTAL
		Menciona la importancia de la honradez		Devuelve objetos ajenos que haya encontrado.						
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										
31.										
32.										
33.										
34.										
35.										

✓ Logrado. ✗ No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°10

CARRITO Y CONDUCTOR

Se colocan en parejas, una será el carro y la otra el conductor (inversamente)

El carro mantendrá los ojos cerrados mientras el conductor maneja.

Deberá manejar por un tiempo determinado sin chocar. El conductor le dará las indicaciones de cómo moverse (derecha, izquierda...)

El conductor deberá coger de los hombros al compañero que será el carrito.

Al terminar el tiempo previsto los estudiantes cambiarán de roles.

Responden:

¿Alguien encontró difícil ser el carro? ¿Por qué?

¿Qué hizo tu conductor para hacerte sentir seguro o inseguro?

¿Los carros confiaron en sus conductores?

¿Alguien que fue carro mantuvo sus ojos abiertos durante la ejecución del juego?

1. OBJETIVO DEL JUEGO:

Desarrollar la convivencia armónica entre los compañeros, esperando el turno de juego y realizando preguntas en caso haya dudas o inquietudes.

2. MATERIALES:

3. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Participan de diferentes tipos de saludos utilizando diferentes partes de su cuerpo: Inician con las manos, luego codos, rodillas y pies.

- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

DESARROLLO:

- Se colocan en parejas, una será el carro y la otra el conductor (inversamente)
- El carro mantendrá los ojos cerrados mientras el conductor maneja.
- Deberá manejar por un tiempo determinado sin chocar. El conductor le dará las indicaciones de cómo moverse (derecha, izquierda...)
- El conductor deberá coger de los hombros al compañero que será el carrito.
- Al terminar el tiempo previsto los estudiantes cambiaran de roles.
- Responden:
 - ¿Alguien encontró difícil ser el carro? ¿Por qué?
 - ¿Qué hizo tu conductor para hacerte sentir seguro o inseguro?
 - ¿Los carros confiaron en sus conductores?
 - ¿Alguien que fue carro mantuvo sus ojos abiertos durante la ejecución del juego?

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.

LISTA DE COTEJO



JUEGO DIDÁCTICO:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES								TOTAL
		Busca siempre convivir en armonía con mis compañeros(as).		Espera mi turno para participar.		Realiza preguntas para aclarar alguna duda.				
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										
31.										
32.										
33.										
34.										
35.										

✓ Logrado.

✗ No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°11

SALUDANDO ANDO ANDO

Se forman dos columnas de estudiantes frente a frente.

Cogidos de la mano entonan la canción : Buenos días su señoría.....

Al momento de ir cantando se va haciendo los saludos de la mano. Con un beso con un abrazo.

Reflexionan sobre la importancia del saludo en los diferentes momentos de la vida cotidiana.

Realizan un compromiso y se observa a través de la lista con apoyo de la docente el hábito del saludo.

1. OBJETIVO DEL JUEGO:

Desarrollar la capacidad humana a través de abrazos, saludos y muestras de cariño.

2. MATERIALES:

- Canción de buenos días su señoría.

3. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

DESARROLLO:

- Se forman dos columnas de estudiantes frente a frente.

- Cogidos de la mano entonan la canción : Buenos días su señoría.....
- Al momento de ir cantando se va haciendo los saludos de la mano. Con un beso con un abrazo.
- Reflexionan sobre la importancia del saludo en los diferentes momentos de la vida cotidiana.
- Realizan un compromiso y se observa a través de la lista con apoyo de la docente el hábito del saludo.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.

LISTA DE COTEJO



JUEGO DIDÁCTICO:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES								TOTAL
		Saluda a la docente mostrando respeto y cariño.		Saluda a sus amiguitos en diferentes fechas.						
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										
31.										
32.										
33.										
34.										
35.										

Logrado.
 No logrado

JUEGO DIDÁCTICO N°12

CRUCINOMBRES

1. OBJETIVO DEL JUEGO:

Que los estudiantes practiquen con los nombres y características de sus compañeros.

2. MATERIALES:

- crucinombres

3. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

INICIO:

- Antes de empezar la actividad todos los estudiantes tomados de la mano dan un corto agradecimiento a Dios a través de la oración.
- Los estudiantes escuchan atentamente las orientaciones iniciales del juego.
- Si es necesario se vuelve a explicar de tal manera que todos hayan entendido el juego.
- Se da a conocer el objetivo del juego y se presentan los materiales.
- Proponen normas que guiarán la actividad.

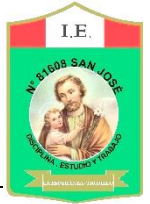
DESARROLLO:

- Se forman 6 equipos de 6 estudiantes
- Se sientan en círculo.
- Identifican primero palabras horizontales y verticales.
- Escuchan la descripción detallada de algunos de sus compañeros haciendo mención de sus habilidades y cualidades propias.
- Colocan el nombre que creen que va.
- Analizan si el nombre es correcto para que encaje con las demás letras.

SALIDA:

- Se agradece la participación de todos los niños con un abrazo.

LISTA DE COTEJO



JUEGO DIDÁCTICO:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES								TOTAL
		Saluda a la docente mostrando respeto y cariño.		Saluda a sus amiguitos en diferentes fechas.		Llena los crucinombres con apoyo de sus compañeros				
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										
31.										
32.										
33.										
34.										
35.										
36.										
37.										
38.										

Logrado.
 No logrado

PROGRAMACIÓN:

N°	NOMBRE DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS ACTIVOS	TIEMPO	CONTENIDOS	Fechas	INSTRUM.	Dimesión
1.	Serpientes y escaleras	90 min	Multiplicación y división	09/10/17	Guía de observación.	De razonamiento
2.	Formamos series numéricas: bomba	90 min	Series numéricas	16/10/17	Guía de observación.	De razonamiento
3.	Bingo de sinónimos y antónimos	90 min	Sinonimos y antonimos	23/10/17	Guía de observación.	De razonamiento
4.	Manos musicales	90 min	Secuencia de sonidos	01/11/17	Guía de observación.	De memoria
5.	Formamos números	90 min	Formación de números	06/11/17	Guía de observación.	De memoria
6.	¿Qué dice?	90 min	Escucha activa	20/11/17	Guía de observación.	De memoria
7.	Somos reporteros	90 min	Escucha activa	28/11/17	Guía de observación.	De memoria
8.	Aprendo a pedir perdón	90 min	El perdón como valor	04/12/17	Guía de observación.	De memoria
9.	Cuentopatía	90 min	Valor de la honradez	11/12/17	Guía de observación.	De razonamiento
10.	Carrito y conductor	90 min	Desplazamiento	18/12/17	Guía de observación.	De memoria
11.	Saludando ando ando	90 min	Hábitos de saludo	20/12/17	Guía de observación.	De memoria
12.	Crucijuego	90 min	Identidad	22/12/18	Guía de observación.	De razonamiento

VIII. REFERENCIAS

- Ávila, B. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. (2ª ed). México: Chihuahua.
- Correa, D. (2000), *Fundamentos técnicos y los juegos*. (2ª ed). Edit. Jota
- Crisólogo, A. (2004). “*Actualizador Pedagógico*”. Ediciones Abedul E.I.R.L. Lima- Perú.
- Ferrer. J. (2010), *Acceso Al Conocimiento*. Edit. Balandra. Buenos Aires: argentina.
- Fingerman, G. (2005) “*Relaciones humanas: fundamentos psicológicos y sociales*” Librería El Ateneo Editorial, Buenos Aires.
- Garaza et al (2001), *programas. Enciclopedia Temática* (3ª ed). Edit Norma.
- García, A (2000) *Juegos En Educ Física De 6 A 12 Años*. (2ª ed). 2000 Edit. Zaragoza.
- Gardner, H. (1995) *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. (6ª ed).Paidós. vol. 29
- Hernández, R, Fernández, C. & Baptista, P (2010) *Metodología de la investigación*. (5ºed.).México: Mc Graw-Hill.
- Herrado, J (2013) *juegos populares y tradicionales de la infancia* Editorial cancelen S.L (2ª ed).
- Jiménez, Y. (2014), *Problemas Aún Por Resolver*. Edit. El comercio.
- Landeau, R (2007) *Elaboración de trabajos de investigación*. Editorial Alfa Vol. 69 de Colección Trópicos caracas Venezuela.
- Lavega, Z (2003) *Mil juegos y deportes*. (2ª ed). Edit. Paidotribo.
- Linares, R (2014) *Psicología Y Felicidad*. (3ª ed). España: Sevilla.
- López, I. (2010) “*El juego en la educación Infantil y Primaria*” 1º Edición- ISSN.
- Martínez. A. (2004) “*Juegos didácticos en educación básica*” (2ª ed).Editorial, Akal.
- Minedu (2016), *Diseño Curricular Nacional Básico*. Enfoque por competencias

- Monjas, M. (1999) “Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar “(2ª ed). Madrid.
- Pérez, J. (2013). *Programas De Intervención Educativa*. Edit. Instituto de Orientación Psicológica Asociados, S.L.
- Pérez, R. (2006) *Evaluación De Programas Educativos* Edit. La Muralla
- Rancés, Atilano. (1965) “Programas” 1ª edición. Editorial. Narcea. Madrid.
- Sánchez, N. (2001) “Juegos Didácticos Activos: Más allá del jugar en II Simposio de vivencias y gestión en Recreación”. Cali, Colombia,
- Wiemann, M. (2013) *Las Relaciones Interpersonales Y La Comunicación* (2ª ed).
- Rodríguez, Y. (2014) “Relaciones interpersonales” 1ª edición. Editorial. Alba. España
- Zamora, U. (1995), *Educación Social*. (4ª ed). México: Texas

<http://www.elpradopsicologos.es/blog/los-conflictos-en-las-relaciones-sociales/>

IX. ANEXOS

9.1 Anexo 01: “Ficha Técnica”

CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
1. Nombre del instrumento	Pre test- Post test
2. Dimensiones a medir	3: relaciones de contacto físico, relaciones de intimidad y relaciones de pertenencia
3. Total de indicadores	08
4. Escala de medición	Likert
5. Niveles	Siempre, muchas veces, Muy pocas veces, pocas veces y nunca
6. Valoración total de la prueba	Máxima:160 Mínima:32
7. Total de ítems	32 total I dimensión: 9 ítems II dimensión: 11 ítems III dimensión: 12 ítems
8. Tipo de administración	Directa individual
9. Tiempo de administración	30 min
10. Constructo que evalúa	Las Relaciones Interpersonales
11. Área de aplicación	Relaciones Interpersonales (Innovaciones)
12. Soporte	Computadora, impresora
13. Fecha de elaboración	Agosto 2017
14. Autor	Mg. Alvares Rodas Lissett Katherine
15. Ciclo	IV Primaria
16. Validez	<p>Contenido: Criterio de Expertos (El coeficiente V de Aiken (V) = 1.</p> <p>Criterio: Concurrente-Tipo directo Test de Cisneros Castillo Miguel Valor obtenido= 0.95</p> <p>Constructo: KMO (Kayser, Meyer y Olkin) = 0.761 Bartlett = 0.000</p>
17. Confiabilidad	<p>Consistencia Interna: Alfa de Cronbach: 0.955</p>

9.2 Anexo 02 “Instrumento: Test de Relaciones Interpersonales”

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

GRADO: _____ **SECCIÓN:** _____ **FECHA:** ____ / ____ / ____

ESTIMADAS (0S) ESTUDIANTES:

Reflexiona y luego marca con una “x” dentro del paréntesis () en la respuesta que tú creas conveniente.

ITEMS	NIVELES				
	SIEMPRE	MUCHAS VECES	MUY POCAS VECES	POCAS VECES	NUNCA
RELACIONES CONTACTO FÍSICO					
Utiliza un lenguaje no verbal de respeto, amor y cariño para expresar lo que piensa y Siente					
1. Saludo con un abrazo o apretón de manos a mis compañeros.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
1. Saludo a mi profesora con un abrazo o un beso al iniciar la clase.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
2. Abrazo con cariño a mis compañeros (as) el día de su cumpleaños.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
3. Abrazo a mis compañeros (as) cuando se siente triste.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
4. Ayudo a levantarse a mis compañeros cuando sufren alguna caída.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
5. Tomo de la mano a mis compañeros (as) para realizar los juegos sin molestarte.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
6. Tomo de la mano a mis compañeros (as) para seguir la melodía de las canciones.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
Se relaciona físicamente usando sus habilidades sociomotrices y aplicando algunas estrategias de juego.					
7. Evito empujar o agredir a mis compañeros (as) cuando estamos practicando alguno de los juegos.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
8. Controlo mis emociones para evitar lastimar a mis compañero(a)	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
RELACIONES DE INTIMIDAD					
Muestra interés al escuchar activamente a sus amigos (as)					
9. Presto atención a los consejos o sugerencias de mis amigos (as).	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
10. Escucho con atención para conocer los gustos y preferencias de mis amigos(as).	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
11. Evito interrumpir cuando mis amigos (as) me quieren decir algo.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
12. Miro directamente a los ojos a mis amigos (as) mientras está explicando o contando algo.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
Actúa con sinceridad y discreción ante distintas situaciones.					
13. Sé guardar secretos personales de mis amigos (as).	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()

14. Pido la aprobación para utilizar los bienes de mis amigos (as)	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
15. Digo la verdad a pesar de lo que me pueda pasar después.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
Expresa sus opiniones con respeto y sinceridad en su actuar y hablar cotidiano.					
16. Explico lo que me gusta o me desagrada.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
17. Pido disculpas a mis amigos(as) si es necesario.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
18. Menciono las cosas que me agradan y que me desagradan de mis amigos.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
19. Expreso de manera clara lo que siento y pienso sin herir a mis amigos (as)	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
RELACIÓN DE PERTENENCIA					
Apoya a sus compañeros sin verse obligado a hacerlo.					
20. Ayudo a mi equipo para realizar el trabajo.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
21. Busco materiales que servirán para realizar nuestro trabajo.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
22. Ayudo desinteresadamente a mis compañeros (as) cuando lo necesitan.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
Muestra aceptación incondicional en sus actitudes hacia sus compañeros (as).					
23. Reconozco y aprecio las cualidades y limitaciones de mis compañeros (as).	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
24. Llamo a mis compañeros (as) por sus respectivos nombres.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
25. Confío en mis compañeros (as) sintiéndome seguro a lado de ello(as).	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
Contribuye con sus acciones diarias a buscar el bienestar común.					
26. Busco siempre convivir en armonía con mis compañeros(as).	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
27. Cumplo con mis obligaciones sin trampas ni engaños.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
28. Devuelvo objetos ajenos que haya encontrado dentro o fuera del aula.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
29. Espero mi turno para participar.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
30. Asumo las consecuencias de mis actos y si es necesario pido disculpas.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()
31. Cumplo con entusiasmo con mis responsabilidades.	SIEMPRE ()	MUCHAS VECES ()	MUY POCAS VECES ()	POCAS VECES ()	NUNCA ()

NIVELES: Por variables de Relaciones Interpersonales	
EXCELENTE	131 - 160
BUENAS	98 - 130
REGULARES	65 - 97
MALAS	32 - 64

Por dimensiones de Relaciones Interpersonales			
NIVELES/dimensiones	Relaciones de contacto físico	Relaciones de intimidad	Relaciones de pertenencia
EXCELENTE	39 - 45	47 - 55	51 - 60
BUENAS	29 - 38	35 - 46	38 - 50
REGULARES	19 - 28	23 - 34	25 - 37

9.3. Anexo 03 “Validez de los instrumentos”

- **Validación de contenido**

Evaluación de Juicio de Expertos:

La evaluación por juicio de expertos se llevó a cabo por un grupo de cinco profesionales conocedores del tema, cuyos datos se presentan continuación:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	GRADO ACADÉMICO	INSTITUCIÓN DONDE LABORA
01	Jara Vásquez Rosibel Nohely	44353641	Doctora en Educación Primaria	I.E “Virgen Del Carmen”-Alto Trujillo.
02	Ramírez Sarmiento Carola	18040618	Doctora en Educación Primaria	I.E “Virgen Del Carmen”-Alto Trujillo.
03	Medina Becerra Jesi Ráquel	17928464	Doctora en Educación Primaria	I.E N° 81763- “Indoamerica” La Esperanza.
04	Jara Vásquez María Edith	42102306	Doctora en Educación Primaria	I.E N°80317- “San Juan Bajo”- Julcán
05	Silva Balarezo Mariana	40796436	Doctora En Educación	“Universidad Privada César Vallejo”

A cada juez se le entrego un documento conteniendo el Formato para Juicio de Experto (**Ver Anexo 1**).

En dicho documento se establecen tres categorías de valoración para cada ítem: Claridad, Coherencia y Relevancia, teniendo en cuenta los indicadores del siguiente cuadro:

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Nivel medio	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Nivel óptimo	Se requiere una modificación mínima de algunos de los términos del ítem.
	5. Nivel Alto	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (nivel medio)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Nivel óptimo	Se requiere una modificación mínima del ítem para que tenga coherencia.
	5. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Nivel Bajo	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Nivel medio	El ítem es relativamente importante.
	4. Nivel óptimo	El ítem es relevante.
	5. Nivel Alto	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de **1 a 5** su valoración así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1 No cumple con el criterio
2. Nivel Bajo
3. Nivel Medio
4. Nivel óptimo
5. Nivel Alto

• Validación por criterio

SUJETOS	REACTIVOS O ITEMS																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1	3	2	1	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1
2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	3	2	1	2	2	2	3	3	3	1	1	2	1	1
3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
4	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
6	2	3	1	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	3	3	3
7	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
8	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1	1	2	1	1	1	1
9	2	1	2	3	2	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2
10	2	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
11	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3
12	2	2	2	2	1	1	1	2	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2
13	1	1	1	1	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
14	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
15	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	2	1	1
16	1	2	3	2	2	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
17	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3
18	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	3
19	2	2	2	2	3	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2
20	2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2
21	3	3	3	3	1	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3
22	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2
23	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	1	2	1
24	1	3	1	2	3	2	3	1	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	1
25	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1
26	1	2	3	3	3	2	3	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	2	3	2	1	1	2	1	1

TEST: CISNEROS

TEST:ALVARES

51
46
29
70
30
51
32
48
45
61
70
46
56
65
47
42
69
50
43
53
72
75
45
59
37
51

121
109
73
172
85
151
84
123
93
159
171
115
131
157
117
88
162
136
123
119
174
170
116
143
82
130

27	2	1	2	3	2	1	1	2	3	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1
28	3	3	3	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3
29	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3
30	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2

43
68
69
60

113
170
159
136

0.95026609

TEST DE RELACIONES INTERPERSONALES

ESCALA: 1,2,3

Miguel Cisneros Castillo:

- Validación por constructo:

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,761
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	1415,148
	gl	496
	Sig.	,000

(Ver anexo 07)

De los resultados anteriores podemos ver que el índice KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) arroja un valor de 0,761 lo que informa de una correcta adecuación muestral, mientras que el índice de esfericidad de Bartlett tiene una significatividad de 0,000 lo que permite deducir que hay interrelaciones significativas entre los variables y que permite la adecuación de los datos a un modelo de análisis factorial. Para ello, se optó por la extracción de factores mediante el análisis de los componentes principales y rotación Varimax.

Comunalidades

	Inicial	Extracción
VAR00001	1,000	,628
VAR00002	1,000	,666
VAR00003	1,000	,545
VAR00004	1,000	,772
VAR00005	1,000	,740
VAR00006	1,000	,608
VAR00007	1,000	,542
VAR00008	1,000	,780
VAR00009	1,000	,728
VAR00010	1,000	,576
VAR00011	1,000	,744
VAR00012	1,000	,576
VAR00013	1,000	,709
VAR00014	1,000	,575
VAR00015	1,000	,617
VAR00016	1,000	,620
VAR00017	1,000	,641
VAR00018	1,000	,697
VAR00019	1,000	,599
VAR00020	1,000	,622
VAR00021	1,000	,484
VAR00022	1,000	,673
VAR00023	1,000	,628
VAR00024	1,000	,674
VAR00025	1,000	,563
VAR00026	1,000	,705
VAR00027	1,000	,615
VAR00028	1,000	,750
VAR00029	1,000	,588
VAR00030	1,000	,754
VAR00031	1,000	,804

VAR00032	1,000	,832
----------	-------	------

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Varianza total explicada

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado			Sumas de rotación de cargas al cuadrado		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	8,020	25,061	25,061	8,020	25,061	25,061	3,558	11,119	11,119
2	2,555	7,983	33,045	2,555	7,983	33,045	3,196	9,986	21,105
3	2,014	6,294	39,339	2,014	6,294	39,339	2,430	7,593	28,698
4	1,940	6,063	45,401	1,940	6,063	45,401	2,332	7,287	35,985
5	1,587	4,959	50,360	1,587	4,959	50,360	2,220	6,937	42,922
6	1,489	4,654	55,014	1,489	4,654	55,014	2,165	6,767	49,689
7	1,227	3,834	58,848	1,227	3,834	58,848	2,129	6,654	56,343
8	1,139	3,559	62,407	1,139	3,559	62,407	1,585	4,953	61,296
9	1,083	3,385	65,792	1,083	3,385	65,792	1,439	4,496	65,792
10	,968	3,026	68,818						
11	,906	2,831	71,649						
12	,894	2,794	74,443						
13	,820	2,563	77,006						
14	,712	2,225	79,230						
15	,667	2,085	81,315						
16	,628	1,961	83,276						
17	,562	1,755	85,031						
18	,532	1,661	86,692						
19	,516	1,613	88,305						
20	,477	1,491	89,797						
21	,440	1,376	91,172						
22	,417	1,305	92,477						
23	,399	1,246	93,723						
24	,347	1,083	94,806						
25	,329	1,029	95,835						
26	,259	,808	96,644						
27	,245	,764	97,408						
28	,209	,654	98,062						
29	,194	,607	98,669						
30	,181	,567	99,236						
31	,146	,455	99,691						
32	,099	,309	100,000						

Método de extracción: análisis de componentes principales.

a. 9 componentes extraídos.

Matriz de componente rotado^a

	Componente								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
VAR00008	,826	,234	,042	-,147	,021	,047	,047	,119	,010
VAR00016	,688	-,036	,128	,041	,005	,116	,136	,246	,188
VAR00012	,678	,034	,018	,121	-,034	,009	,255	,175	-,053
VAR00020	,577	,061	,278	,222	,267	,012	-,064	-,140	,254
VAR00017	,556	,123	-,161	,106	,332	,372	,034	-,120	,121
VAR00022	,521	,314	,180	,175	,450	,010	-,153	-,013	-,116
VAR00019	,509	,077	,381	,159	,193	,093	,207	-,239	-,133
VAR00010	,432	,416	-,069	,012	-,038	,348	-,020	,013	,297
VAR00024	,185	,684	,228	-,011	,215	-,110	-,218	,123	-,004
VAR00021	,081	,672	,074	-,080	,040	-,067	,042	-,016	,073
VAR00003	,071	,620	,102	,119	,008	,250	,022	-,251	-,073
VAR00026	,188	,566	,053	,270	-,145	-,051	,196	,383	,254
VAR00007	-,030	,533	,060	,235	,059	,287	,257	-,072	,203
VAR00025	,108	,469	,239	,214	,283	,191	,308	-,121	-,045
VAR00009	-,006	,067	,727	-,149	,145	,149	,312	-,051	,176
VAR00005	,163	,288	,698	,225	-,082	,198	,032	,207	,051
VAR00023	,379	,172	,530	,200	,240	-,168	-,127	,176	,044
VAR00018	,061	,394	,495	,344	,138	,293	,220	-,144	,001
VAR00004	,005	,072	,182	,853	,007	,032	-,063	-,001	,016
VAR00032	,175	,052	-,028	,819	-,104	-,050	,269	,175	,101
VAR00028	-,011	,430	,007	-,180	,697	,053	,208	,013	-,028
VAR00029	,131	-,098	,131	-,054	,688	,042	,235	,083	,057
VAR00015	,137	,294	,376	,172	,393	,104	-,150	-,135	,367
VAR00002	,146	,084	,024	,044	,030	,776	,115	-,013	,140
VAR00001	,010	,003	,240	-,109	,036	,689	-,153	,099	-,220
VAR00014	,197	-,005	,186	,256	,396	,423	,165	-,002	,271
VAR00031	,249	-,047	-,029	,204	,180	-,020	,800	,085	,132
VAR00030	,091	,202	,273	-,018	,175	,056	,771	,009	-,045
VAR00006	,271	-,080	,223	,121	,158	,142	,134	,633	,019
VAR00013	,023	,235	,172	,061	,254	,391	,189	-,587	,150
VAR00027	,193	,176	-,046	,380	,318	,232	,090	,476	,103
VAR00011	,090	,094	,110	,059	,043	,020	,064	,031	,839

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 10 iteraciones.

El análisis factorial por la extracción de factores mediante el análisis de los componentes principales y rotación Varimax, arrojó una solución inicial de 09 factores primarios que explican el 65,792% acumulado de la varianza total.

En tanto, un análisis aproximativo de la matriz de componentes rotados permitió establecer que si bien la cantidad de factores no coincide con las dimensiones propuesta originalmente (3), sin embargo, los ítems que conforman los diversos factores se corresponden con las dimensiones propuestas.

9.4. Anexo 04 “Confiabilidad del instrumento”

ALFA DE CRONBACH – MUESTRA PILOTO

SUJ ET OS	REACTIVOS O ITEMS																																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42								
1	3	2	4	5	1	2	3	3	3	2	4	5	2	1	3	4	5	2	3	3	3	3	2	1	4	1	1	1	4	5	4	2	2	5	4	2	3	1	3	4	3			121						
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			109			
3	1	1	3	2	1	1	1	1	3	2	2	1	1	5	3	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	3	5	2	1	1	1	1	4	1	1	2	4	1	1			73					
4	5	4	5	3	5	3	4	5	4	4	4	3	5	4	3	5	4	5	3	4	5	4	3	5	1	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	2	3	5	5	5	4	3			172					
5	4	2	2	3	5	6	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	3	1	3	3	4	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	1	1			85					
6	2	5	4	4	4	4	2	4	2	5	4	3	4	4	4	5	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4			151				
7	3	4	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	2	3	3	1	3	2	1	3	2	1	3	4	2	4	1	4	1	2	3	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1			84					
8	3	4	5	2	3	4	2	2	3	4	1	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	1			123			
9	2	2	2	3	2	3	1	4	2	2	2	2	3	1	4	2	2	3	2	2	3	4	2	2	1	3	1	3	1	1	1	2	1	2	2	4	1	1	2	3	4	3			93					
10	2	3	2	4	4	5	1	3	5	4	4	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	2	4	5	5	5	4	5	3	1	3	4	3	3	4	5	4	5	3			159			
11	4	5	5	5	5	5	1	3	3	5	2	5	5	4	1	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	1	4	3	2	5	5	4	5	5	5	3	5	5			171				
12	3	3	2	3	2	1	2	3	2	3	4	2	3	4	3	4	5	3	2	3	4	2	2	2	1	4	4	5	2	3	3	3	2	5	1	2	3	1	1	4	1	3			115					
13	5	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	5	3			131			
14	5	5	5	5	4	3	4	5	3	5	5	1	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	1	3	5	4	1	5	4	5	1	5	5	1	1	1	2	4	1	1			157					
15	2	4	5	5	3	4	2	3	1	2	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3			117				
16	1	1	5	2	1	1	1	1	3	3	2	1	1	2	4	4	1	2	2	2	2	2	2	2	1	4	3	5	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	1	4	2	1			88					
17	4	5	2	5	3	4	1	3	3	5	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	3	4	5	5	5	4	5	1	5	3	4	4	4	4	5	3	5	5			162				
18	5	5	5	4	5	4	1	4	3	4	5	4	3	3	4	3	4	5	4	4	2	4	3	3	1	3	3	3	4	5	5	2	2	4	4	1	1	1	1	1	1	1	3			136				
19	2	2	2	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	2	4	3	1	5	3	3	3	3	3	3	3	4	5			123				
20	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	5	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3			119		
21	2	4	5	4	5	5	5	5	2	4	1	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	1	4	5	2	5	4	5	3	1	4	5	5	5	5	5	5	3	5	3			174				
22	3	3	4	5	5	4	1	4	3	5	3	4	5	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	5	2	5	4	3	5	4	5	5	2	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4			170			
23	2	3	2	2	2	2	3	3	5	3	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3			116	
24	4	5	3	2	4	4	1	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3			143

9.5. Anexo 05 “Matriz de consistencia”

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿En qué medida la aplicación del Programa juegos didácticos activos mejora las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza – 2017?.</p>	<p>Objetivo general: Determinar que la aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar el nivel de relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017 a través de la aplicación del pre test al grupo control y experimental. Diseñar el programa “Juegos Didácticos Activos” para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017. Determinar que la aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones de contacto físico de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017. Determinar que la aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos”</p>	<p>Hipótesis general: H1: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora significativamente las Relaciones Interpersonales de los estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017. H0: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” no mejora las Relaciones Interpersonales de los estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017.</p> <p>Hipótesis específicas: H1: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones de contacto físico de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017. H0: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” no mejora la dimensión de relaciones de contacto físico de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 “San José”, La Esperanza - 2017. H2: La aplicación del Programa “Juegos Didácticos Activos” mejora la dimensión de relaciones intimidad de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La</p>	<p>Variable independiente: Programa de juegos didácticos activos</p> <p>Variable dependiente: Relaciones interpersonales</p>	<p>Tipo: Experimental</p> <p>Diseño: Cuasiexperimental</p> <p>Población: 143 estudiantes</p> <p>Muestra: 70 estudiantes</p>

	<p>mejora la dimensión de relaciones intimidad de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 "San José" Distrito de La Esperanza, 2017.</p> <p>Determinar que la aplicación del Programa "Juegos Didácticos Activos" mejora la dimensión de relaciones de pertenencia de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 "San José", La Esperanza, 2017.</p> <p>Identificar el nivel de relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de La I.E N° 81608 "San José", La Esperanza, 2017 a través de la aplicación del pos test al grupo control y experimental.</p>	<p>I.E N° 81608 "San José", La Esperanza - 2017.</p> <p>H0: La aplicación del Programa "Juegos Didácticos Activos" no mejora la dimensión de relaciones de intimidad de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 "San José", La Esperanza - 2017.</p> <p>H3: La aplicación del Programa "Juegos Didácticos Activos" mejora la dimensión de relaciones de pertenencia de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 "San José", La Esperanza - 2017.</p> <p>H0: La aplicación del Programa "Juegos Didácticos Activos" no mejora la dimensión de relaciones de pertenencia de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria de La I.E N° 81608 "San José", La Esperanza - 2017.</p>		
--	--	--	--	--

9.6. Anexo 06 “Constancia de aplicación”



I.E N° 81608 “SAN JOSÉ”




**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN N° 81608 “SAN JOSÉ” DEL DISTRITO
DE LA ESPERANZA, HACE CONSTAR QUE LA:**

Mg. ALVARES RODAS LISSETT KATHERINE

ESTUDIANTE DE POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD “CESAR VALLEJO” SEDE TRUJILLO HA APLICADO EL PROGRAMA “JUEGOS DIDÁCTICOS ACTIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES”, CONSISTENTE EN EL DESARROLLO DE DOCE SESIONES DE APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIA DE NUESTRA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DURANTE LOS MESES DE OCTUBRE Y DICIEMBRE, DEL AÑO EN CURSO.

SE EXPIDE LA PRESENTE, A SOLICITUD DE LA PARTE INTERESADA, PARA LOS FINES QUE CREA CONVENIENTE

LA ESPERANZA, 29 DE DICIEMBRE DEL 2017


Prof. Oscar E. Villarreal Tarazona
DIRECTOR
I.E. N° 81608 - SAN JOSÉ

9.7. Anexo 7 “Base De Datos”

**MATRIZ DE BASE DE DATOS PARA ESTUDIOS CUASI EXPERIMENTALES
PUNTAJES DE LA VARIABLE DEPENDIENTE Y SUS DIMENSIONES PARA LOS PRE TEST Y POS TEST EN GRUPOS EXPERIMENTAL Y CONTROL**

	DIMENSIÓN 1: CONTACTO FÍSICO				DIMENSIÓN 2:INTIMIDAD				DIMENSIÓN 3:PERTENENCIA				VARIABLE			
	G. EXPERIM.		G. CONTROL		G. EXPERIM.		G. CONTROL		G. EXPERIM.		G. CONTROL		G. EXPERIM.		G. CONTROL	
	PRE EXP 1	POST EXP 1	PRE CONT 1	POST CONT 1	PRE EXP 2	POST EXP 2	PRE CONT 2	POST CONT 2	PRE EXP 3	POST EXP 3	PRE CONT 3	POST CONT 3	PRE EXP R.I	POST EXP R.I	PRE CONT R.I	POS CONT R.I
1	22	32	19	19	25	45	25	26	29	53	29	31	76	130	73	76
2	24	45	18	22	28	39	24	25	25	49	22	22	77	133	64	69
3	18	28	22	20	28	48	30	32	31	53	32	30	77	129	84	82
4	22	36	16	18	29	48	22	20	28	44	23	28	79	128	61	66
5	28	45	31	28	28	51	33	30	29	41	35	33	85	137	99	91
6	23	34	24	22	33	50	30	30	29	41	30	31	85	125	84	83
7	24	35	32	32	33	52	35	32	25	44	35	37	82	131	102	101
8	16	25	14	9	26	46	19	36	27	47	21	18	69	118	54	63
9	22	30	24	26	29	53	31	35	24	44	18	22	75	127	73	83
10	25	45	21	18	27	40	22	25	28	48	34	31	80	133	77	74
11	21	34	23	22	30	48	29	33	25	40	31	30	76	122	83	85
12	28	40	25	24	28	52	25	25	31	60	30	32	87	152	80	81
13	21	35	24	20	29	41	35	33	28	45	33	28	78	121	92	81
14	22	31	18	15	27	39	21	21	27	42	19	22	76	112	58	58
15	21	29	29	28	20	38	35	34	26	40	53	49	67	107	117	111
16	19	28	23	27	28	51	29	33	27	42	31	31	74	121	83	91
17	26	42	27	23	23	40	24	27	29	40	31	36	78	122	82	86
18	13	23	30	32	19	33	28	25	17	33	27	31	49	89	85	88

19	20	31	22	21	26	42	29	26	25	44	32	32	71	117	83	79
20	18	25	30	27	26	46	42	41	28	49	46	47	72	120	118	115
21	24	37	16	19	26	45	18	16	31	56	24	29	81	138	58	64
22	23	32	20	19	34	50	32	31	29	53	27	24	86	135	79	74
23	27	38	26	26	29	50	27	29	25	46	27	30	81	134	80	85
24	24	34	21	22	29	47	27	20	25	47	24	29	78	128	72	71
25	27	34	30	28	28	48	31	27	29	47	31	34	84	129	92	89
26	25	31	22	24	22	42	22	25	30	54	26	23	77	127	70	72
27	21	29	24	25	28	51	39	34	29	45	35	31	78	125	98	90
28	24	34	28	28	25	45	30	31	32	47	42	42	81	126	100	101
29	20	32	28	26	27	46	33	32	27	40	32	36	74	118	93	94
30	36	45	34	31	46	53	39	36	48	57	44	42	130	155	117	109
31	27	38	21	20	29	50	22	24	26	42	22	35	82	130	65	79
32	23	33	20	23	26	42	27	31	35	52	30	26	84	127	77	80
33	24	33	26	25	28	48	27	25	33	54	32	31	85	135	85	81
34	21	31	33	36	29	49	36	33	27	38	37	38	77	118	106	107
35	23	34	26	25	28	47	33	36	27	56	28	30	78	137	87	91

9.8. Anexo 08 “Evidencias fotográficas”




9.9. Anexo 09 "Consentimiento informado"

Formulario de Consentimiento

Habiendo recibido información clara y necesaria sobre la investigación titulada "Juegos Didácticos Activos para mejorar las Relaciones Interpersonales", La Esperanza 2017", la cual se desarrollará en la Institución Educativa a la que asiste mi hijo(a) y conociendo los procedimientos que se llevarán a cabo, accedo de manera voluntaria y doy mi consentimiento para que mi menor hijo(a) Rojas Puzón Percy Dawson "72 06 88 59" participe en la investigación realizada por la Mg. Lisset Katherine Alvares Rodas, con fines académicos.

Cabe precisar que, he recibido copia de este procedimiento.


Ignacia Puzón Cruz

Padre/madre

La Esperanza 25-08-2017

Lugar y fecha

9.10. Anexo 10 "Asentimiento informado"

Formulario de Asentimiento

Yo, tengo conocimiento sobre la investigación denominada "Juegos Didácticos Activos para mejorar las Relaciones Interpersonales", La Esperanza 2017", Sé que me tomarán dos pruebas (una antes y después) de haberse desarrollado diversos Juegos Didácticos, sé que mi participación es voluntaria y en caso de que en algún momento desee no continuar, podre retirarme de la investigación sin ningún problema. He leído detenidamente la información o (se me ha leído con detenimiento la información) y la comprendo, además sé, que si tengo dudas, podre preguntar y me responderán amablemente. En tal sentido acepto participar en esta investigación (no acepto participar en esta investigación).

Nombre del niño (a): Percy Darikson Rojas Piján
Firma o huella : [Firma]
Fecha : 24 / 08 / 17

Habiendo estado presente al momento de que se le ha explicado y dado lectura del documento sobre la participación en la investigación y el asentimiento informado, así mismo, que se le ha respondido de manera clara a las preguntas realizadas por el niño (a). Confirmando de que voluntariamente a dado su asentimiento.

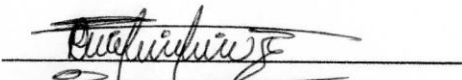
Sara M. Medina Becerra 24 / 08 / 17
Nombre del testigo Fecha
[Firma]

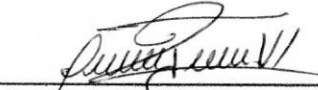
El Padre/madre/apoderado ha firmado un consentimiento informado Si (X) No ().
LKAR


9.11. Anexo 11 "Juicio de Expertos"


JUICIO DE EXPERTOS PARA EVALUAR EL TEST SOBRE RELACIONES INTERPERSONALES

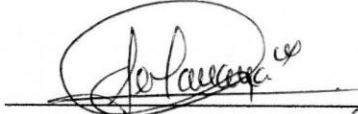
AUTORA: ALVARES RODAS LISSETT KATHERINE


Dra. Rosibel Nohely Jara Vasquez
DNI. 44353641


Dra. Maria Edith Jara Vasquez
DNI. 42102306


DRA. Carola Ramirez Sarmiento
DNI. 1518040628


DRA. MEDINA BECERRA JASI RAQUEL
DNI. 17928464


Dra. Mariana Silvia Balarezo
CPPe. 1540796436

1. MUESTRA PILOTO

Con el fin de comprobar que el instrumento es confiable y válido se realizó una prueba piloto con 30 estudiantes.

La muestra piloto estuvo constituida por estudiantes de la I.E “Dios es Amor” N° 81751, del distrito de La Esperanza de la ciudad de Trujillo, seleccionados mediante un muestreo **NO PROBABILÍSTICO** intencional teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Estudiantes de ambos sexos.
- Estudiantes de tercer grado correspondiente al IV ciclo del nivel primario.
- Estudiantes del año lectivo 2017.
- Estudiantes que rindieron el test y cuyas características generales son similares a la muestra de la investigación; institución que se ubica en el mismo distrito, provincia y región.

La aplicación del Test se llevó a cabo en el mes de mayo con la autorización del director y docente del grado.

Esta muestra piloto sirvió para determinar la confiabilidad del Test, mediante la obtención del Coeficiente de Alfa de Cronbach, cuyo valor es 0.96 y según George y Mallery (2003, p. 231) el resultado se ubica en el nivel excelente.

Siendo los valores los siguientes en detalle:

- Coeficiente alfa $>.9$ es excelente
- Coeficiente alfa $>.8$ es bueno
- Coeficiente alfa $>.7$ es aceptable
- Coeficiente alfa $>.6$ es cuestionable
- Coeficiente alfa $>.5$ es pobre
- Coeficiente alfa $<.5$ es inaceptable

TABLA 1

Distribución de los estudiantes de la muestra piloto IV ciclo de Educación Primaria de LA I.E. N° 81751 “Dios es Amor”, La Esperanza 2017.

IV CICLO	SECCIÓN	ESTUDIANTES		TOTAL	
		H	M	N°	%
3° GRADO	B	17	13	30	100
		17	13	30	100
SUB-TOTAL					

Fuente: Nómina de los estudiantes matriculados en el IV ciclo.

2. ANÁLISIS DE ITEMS

2.1. DESCRIPCIÓN ESTADÍSTICA

A continuación, presento las principales medidas estadísticas descriptivas de cada ítem:

- **Rango** : 4
- **Valor mínimo** : 1.00
- **Valor Máximo** : 5.00
- **Media Aritmética** : El puntaje mínimo de la media es 2.93 correspondiente al ítem 32, mientras el puntaje máximo de la media es 3.69 correspondiente al ítem 20.
- **Desviación Estándar** : El puntaje mínimo de la Desviación Estándar es 1.05 correspondiente al ítem 02, mientras el puntaje máximo de la misma es 1.68 correspondiente al ítem 29.
- **Coefficiente de Variación** : El puntaje mínimo del coeficiente de variación es 29.44 correspondiente al ítem 2, mientras el puntaje máximo del mismo es 50.09 correspondiente al ítem 32.

Dichas medidas fueron calculadas utilizando el SPSS. (Ver anexo 4)

TABLA 2

Descriptivos							
Estadísticos descriptivos							
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar	COEFICIENTE DE VARIACIÓN
VAR00001	105	4.00	1.00	5.00	3.1524	1.14170	36.22
VAR00002	105	4.00	1.00	5.00	3.5810	1.05412	29.44
VAR00003	105	4.00	1.00	5.00	3.3619	1.53249	45.58
VAR00004	105	4.00	1.00	5.00	3.2857	1.45255	44.21
VAR00005	105	4.00	1.00	5.00	3.6095	1.33370	36.95
VAR00006	105	5.00	1.00	6.00	3.0286	1.16402	38.43
VAR00007	105	4.00	1.00	5.00	3.1905	1.15272	36.13
VAR00008	105	4.00	1.00	5.00	2.8571	1.33322	46.66
VAR00009	105	4.00	1.00	5.00	3.4667	1.18538	34.19
VAR00010	105	4.00	1.00	5.00	3.3333	1.11516	33.45
VAR00011	105	4.00	1.00	5.00	3.4286	1.26230	36.82
VAR00012	105	4.00	1.00	5.00	3.0762	1.29121	41.97
VAR00013	105	4.00	1.00	5.00	3.6190	1.27386	35.20
VAR00014	105	4.00	1.00	5.00	3.6095	1.15605	32.03
VAR00015	105	4.00	1.00	5.00	3.4762	1.26411	36.36
VAR00016	105	4.00	1.00	5.00	3.2381	1.17280	36.22
VAR00017	105	4.00	1.00	5.00	3.3143	1.12928	34.07
VAR00018	105	4.00	1.00	5.00	3.6952	1.17771	31.87
VAR00019	105	4.00	1.00	5.00	3.4571	1.08334	31.34
VAR00020	105	4.00	1.00	5.00	3.6952	1.20195	32.53
VAR00021	105	4.00	1.00	5.00	3.6381	1.16126	31.92
VAR00022	105	4.00	1.00	5.00	3.3429	1.30700	39.10
VAR00023	105	4.00	1.00	5.00	3.3524	1.32999	39.67
VAR00024	105	4.00	1.00	5.00	3.4286	1.25466	36.59
VAR00025	105	4.00	1.00	5.00	3.5619	1.05542	29.63
VAR00026	105	4.00	1.00	5.00	3.1333	1.35920	43.38
VAR00027	105	4.00	1.00	5.00	3.4381	1.35110	39.30
VAR00028	105	4.00	1.00	5.00	3.1905	1.26411	39.62
VAR00029	105	4.00	1.00	5.00	3.0000	1.68705	56.24
VAR00030	105	4.00	1.00	5.00	3.2190	1.40727	43.72
VAR00031	105	4.00	1.00	5.00	3.4762	1.35941	39.11
VAR00032	105	4.00	1.00	5.00	2.9333	1.46934	50.09
N válido (por lista)	105						

Como podemos observar en la Tabla 2, el ítem 02 tendría datos muy homogéneos o uniformes pues tiene la desviación estándar más baja 1.05412 con una media de 3.5810 y alcanzado un puntaje mínimo de 1 y un máximo de 5. En cambio el ítem 29 presentaría datos muy dispersos, pues su desviación estándar es de 1.68705 y su media de 3.0000, teniendo además un rango de 4 que va desde un valor mínimo de 1 a un valor máximo de 5.

También podemos observar que el ítem 20 tendría los puntajes más elevados pues presenta la media más alta 3.6952 y así como una dispersión baja pues la desviación estándar es de 1.20195. Mientras que el ítem 32 tendría los puntajes más bajos pues presentan una media de 2.9333 con una desviación estándar de 1.46934.