



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR
HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE N°
10373 DE SUCSE, SÓCOTA, CUTERVO-2016**

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE DOCTOR EN
EDUCACIÓN**

AUTORA

Mg. CELINDA MARRUFO FERNANDEZ

ASESOR

Dr. ORLANDO ALARCÓN DÍAZ

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

ATENCIÓN INTEGRAL AL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE

CUTERVO – PERÚ

2016

PAGINA DE JURADO

Dr. Manuel Sánchez Chero

Presidente

Dr. Félix Díaz Tamay

Secretario

Dr. Orlando Alarcón Diaz

Vocal

DECLARACIÓN JURADA

Yo, CELINDA MARRUFO FERNANDEZ egresado (a) del Programa de DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo, identificado con DNI N° 25431995

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

1. Soy autor (a) de la tesis titulada: PLAN DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA PARA FORTALCER LA ACCIÓN TUTORIAL DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MANUEL ANTONIO MESONES MURO”, la misma que presento para optar el título de: DOCTOR EN EDUCACIÓN.
2. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
4. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causa en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Así mismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido de la tesis.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.

Lugar y fecha: Chiclayo, 03/02/17

Firma

Nombres y apellidos: CELINDA MARRUFO FERNANDEZ
DNI : 25431995

DEDICATORIA

A mis queridos padres, hijos y esposo
Por inspirarme y ser ejemplo de trabajo.

Responsabilidad, honestidad
Perseverancia, así como por su constante apoyo
Para continuar nuestro estudio.

Celinda.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento al Dr. Orlando Alarcón Díaz, asesor de Tesis, por su dedicación, manera de trabajar, paciencia conocimiento y orientación permanente en el logro de nuestros propósitos. A él, nuestra eterna gratitud.

Las obras por pequeñas que sean o grandes quizás no son realizaciones de un solo hombre, porque no hay nada nuevo bajo el sol, por eso mi eterna gratitud a quienes de alguna manera han hecho posible éste estudio, en especial a los maestros de doctorado de la Universidad César Vallejo. No puedo, ni debo mencionar a uno en especial, pues todos fueron generosos en el ejemplo y sabios en la enseñanza

Celinda.

PRESENTACIÓN

En cumplimiento con las normas legales académicas, Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, señores miembros del jurado, se presenta la Tesis “Programa de Juegos Recreativos para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N°10373 de Sucse, Cutervo, para obtener el Grado de Doctor en Educación”.

Esta investigación realizada obedece, principalmente, al deseo de desarrollar Habilidades sociales en los estudiantes, en la perspectiva de que puedan emplearlas en situaciones de su vida diaria, puesto que a partir de la información acopiada se percibe las limitaciones de los niños y niñas en esta materia, lo cual es conveniente presentar un aporte a fin de que se impulse mejorar en el grupo de referencia las habilidades sociales.

Convencida del aporte de la presente investigación se ha de recibir con beneplácito y humildad las observaciones y sugerencias, las que se han de tener en cuenta, considerando que todo aporte de esta naturaleza contribuye a mejorar la calidad del servicio educativo.

La autora

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
PRESENTACIÓN	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xv

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Planteamiento del problema	18
1.2.	Formulación del problema	22
1.3.	Justificación	22
1.4.	Antecedentes	22
1.5.	Objetivos	27
1.5.1.	Objetivo general	27
1.5.2.	Objetivos específicos	27

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Base teórica	29
2.1.1.	Teoría Sociológica Clásica de Max Weber	29
2.1.2.	Teoría de las Relaciones Humanas de Elton Mayo	30
2.1.3.	Teoría del Aprendizaje Social del Alberto Bandura	31
2.1.4.	Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky	32
2.1.5.	Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner	33
2.2.	Marco Teórico de las variables	35
2.2.1.	Programa de juegos recreativos	35
2.2.2.	Habilidades sociales	35
2.3.	Marco conceptual	35
2.3.1.	Programa	35
2.3.2.	Juego	35
2.3.3.	Juegos recreativos	36
2.3.4.	Programa de juegos recreativos	37
2.3.5.	Pasos de un juego recreativo	39
2.3.6.	Características del juego recreativo	39
2.3.7.	Habilidad	40
2.3.8.	Habilidades sociales	40

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Hipótesis	46
3.2.	Variables	46
3.2.1.	Definición conceptual	47
3.2.2.	Definición operacional de las variables	47
3.2.3.	Operacionalización de Variables	48
3.3.	Tipo de investigación	50
3.4.	Diseño de estudio	50
3.5.	Población y muestra	50
3.6	Métodos de investigación	51
3.7.	Técnicas e instrumentos de recojo de datos	51
3.7.1.	Técnica de fichaje	52
3.7.2.	Técnicas de campo	52
3.8.	Métodos de análisis de datos	53

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1.	Análisis de los resultados	55
4.1.1.	Presentación del análisis de la información	55
4.1.2.	Descripción de resultados	55
4.1.3.	Prest Test al grupo de estudio	57

4.1.4.	Post Test al grupo de estudio	65
4.2.	Discusión de resultados	72
4.2.1.	Diagnóstico para la aplicación del programa de juegos recreativos	72
4.2.2.	Diseño del programa de juegos recreativos	73
4.2.3.	Aplicación del programa de juegos recreativos	73
4.2.4.	Evaluación del desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.	73
4.2.5.	Comparación de los resultados obtenidos del prest test y post test luego de la intervención del estímulo.	74

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.

Conclusiones	76
Sugerencias	77
Referencias Bibliográficas	79
Anexos	82
Test de las habilidades sociales	
Informe de criterio a juicio de expertos	
Programa de Juegos Recreativos	
Sesiones de Aprendizaje	

INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tablas	Pág.
Tabla 1 Variable independiente	48
Tabla 2 Variable Dependiente	49
Tabla 3: Distribución de la población	51
Tabla 4: Baremo General	55
Tabla 5: Baremo Específico	56
Tabla 6: Interacción Social	57
Tabla 7: Concepción de Amigos	59
Tabla 8: Desarrollo de sentimientos y emociones	60
Tabla 9: Relaciones interpersonales	62
Tabla 10: Interacción Social	65
Tabla 11: Concepción de Amigos	66
Tabla 12: Desarrollo de sentimientos y emociones	68
Tabla 13: Relaciones interpersonales	69
Tabla 14: Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicados al grupo de estudio.	71

FIGURAS

Figura 1 Diseño pre experimental de post y pre test	50
Figura 2: Interacción Social	58
Figura 3: Concepción de Amigos	59
Figura 4: Desarrollo de sentimientos y emociones	61
Figura 5: Relaciones interpersonales	62
Figura 6: Interacción Social	65
Figura 7: Concepción de Amigos	67
Figura 8: Desarrollo de sentimientos y emociones	68
Figura 9: Relaciones interpersonales	70
Figura 10: Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicado al grupo de estudio.	71

RESUMEN

Organiza en su contenido un Programa de Juegos Recreativos para desarrollar Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 Sucse, provincia de Cutervo considerando que al realizar el correspondiente análisis de la problemática se constató que, en efecto existe un limitado desarrollo de habilidades sociales, que dificulta la consecución de la trayectoria de enseñanza aprendizaje.

La investigación se llevó a cabo encaminada, por el diseño pre-experimental empleando una población muestral de 35 estudiantes, a quienes se les involucró en el desarrollo de sesiones de aprendizaje utilizando diversos juegos recreativos. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el grupo de estudio se determinó a través del pre test pedagógico elaborado por la investigadora y validado por expertos en investigación científica quienes han tenido en cuenta las dimensiones, indicadores e instrumentos.

A partir del proceso de comprobación se procedió a analizar, interpretar y discutir los resultados concluyendo que el uso de las estrategias grupales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje permitió en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 Susce, Súcota, provincia de Cutervo, elevar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales.

PALABRAS CLAVE.

Programa-juegos recreativos-habilidades sociales

ABSTRACT

This research work organizes its content a recreational program to develop social skills in the students of the institution of education no. 10373 Susce, Cutervo province whereas the corresponding analysis of the problem it was found that there is indeed a limited development of social abilities, which hinders the achievement of the teaching-learning process.

The research was conducted aimed, by the design prior to using a sample population of 35 students, who was involved in the development of learning sessions using different recreational games. The development of social skills in the study group was determined through the pre pedagogical test devised by the researcher and validated by scientific experts who have been taken into account dimensions, indicators and instruments. From the process of testing...

From the verification process was to analyze, interpret, and discuss the results concluded that the use of group strategies in the development of the learning sessions allowed to improve the level of development of social skills in the students of the institution of education no. 10373 Susce, Socota, province of Cutervo.

KEYWORDS.

Programa-Juegos recreation-social skills

INTRODUCCIÓN

Es muy importante de la convivencia escolar sin duda en la formación de los actores educativos mucho más de nuestros estudiantes quienes son el centro de sistema educativo y la razón de ser de la escuela, por ello es muy importante crear condiciones para que se desenvuelvan en ambientes agradables y saludables. La familia debe de aportar con los primeros valores y actitudes positivas en los hijos y la escuela por su parte reforzará y adecuará comportamientos valores y actitudes para que los estudiantes se inserten satisfactoriamente en la sociedad. Ese es la tarea ideal; pero lo que se observa es un panorama contrario. A nivel mundial, nacional y local se observan niveles altos de violencia social, familiar y escolar, expresados en el poco respeto a la vida, deterioro de la dignidad humana, atropello contra los derechos de la persona deterioro de la naturaleza, etc. afectando directamente a niños y jóvenes que son los sectores sociales más vulnerables de la violencia y que trastoca su formación no solo en el seno del hogar sino también en el de la escuela.

En nuestro país permanecen conflictos sociales que hasta ahora no se ha encontrado el camino para resolverlos, se ha incrementado el índice de violencia expresados en homicidios, robos, secuestros y últimamente secuestros y feminicidios. Las décadas pasadas fuimos maltratados por el terrorismo que cobro muchas víctimas y con un alto costo social que hasta la actualidad no se supera y hoy hace lo suyo la delincuencia común. Todo esto se ve alimentado con una visión individualista, egoísta y personalista de la vida, escasa preocupación por el dolor ajeno, poca credibilidad en las instituciones tutelares del estado y en las organizaciones sociales, escasas de liderazgo ético y democrático, falta de empatía y capacidad de escucha y por ende falta de habilidades sociales en su población para revertir la problemática.

Las Instituciones Educativas en nuestro país son el espejo de lo que sucede en la sociedad peruana, se encuentran sumidas en bajos niveles de convivencia escolar, lo cual repercute negativamente en la educación de los estudiantes y asimismo dificulta el proceso enseñanza aprendizaje. Nuestra Institución Educativa N°10373 no se exime de esta dura realidad, en la medida

de que ha descuidado aspectos relevantes sobre la convivencia escolar y la escasa practica de habilidades sociales en sus estudiantes, quedando relegado a un segundo plano el desarrollo de la inteligencia emocional frente al aspecto cognitivo; Sin embargo no podemos dejar de reconocer que últimamente ha habido algunos esfuerzos desde el Ministerio de Educación y sus órganos desconcentrados por revertir el panorama pero son insuficientes. Por ello, se promovió la aplicación de un Programa de Juegos Recreativos como base en el desarrollo de las Habilidades Sociales en la comunidad estudiantil de la institución antes mencionada.

Frente al contexto descrito, el problema de la investigación se formuló de la siguiente manera: ¿En qué medida la aplicación del programa de juegos recreativos desarrollan habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa N° 10373 Sucse del distrito Sócota, Provincia de Cutervo –2016?

El objetivo principal de la investigación es demostrar que la aplicación del programa de juegos recreativos desarrolla habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse, distrito de Sócota, Provincia Cutervo – 2016.

En la perspectiva de contribuir a la posible solución del problema se planteó la siguiente hipótesis: La aplicación de un Programa de Juegos Recreativos contribuye significativamente a mejorar las Habilidades Sociales en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N°10373.

Donde la contradicción fundamental que resuelve la tesis se manifiesta en el proceso de enseñanza aprendizaje y las habilidades sociales, de tal manera que se conciba un Programa de Juegos Recreativos que permita mejorar las habilidades sociales en los estudiantes.

Al desarrollar las tareas se hizo uso de métodos empíricos y métodos teóricos:

En la etapa factio - perceptible se emplearon métodos empíricos tales como: el prest y post test, la guía de observación, la lista de cotejo y la escala de actitudes.

El método histórico - tendencial en la determinación de las directrices históricas de las habilidades sociales practicadas por los niños y niñas del nivel primario de la Institución Educativa N°10373 en el cual se estudiaron las diferentes fases por las que atravesó la investigación.

El método de análisis y síntesis presente a lo largo de todo el proceso de investigación, con el fin de dar una verdadera interpretación a la información obtenida en las diferentes etapas.

El método dialéctico, el hipotético –deductivo y sistémico estructural para el establecimiento de los invariantes en el proceso del diseño del Programa de Juegos Recreativos como base para mejorar las Habilidades sociales.

Fundamentalmente, el aporte de mi tesis radica en ofrecer un Programa teórico que permita mejorar las Habilidades Sociales en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N°10373. La significación práctica de la investigación está dada porque a partir del Programa concebido se pudo estructurar y aplicar juegos recreativos que permitan favorecer la práctica de las habilidades sociales en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N°10373. Por tanto, el presente trabajo de investigación para mejorar la práctica de las Habilidades Sociales, constituye un aporte beneficioso para las estudiantes y plana docente de nuestra Comunidad Educativa. La importancia gravita que es un trabajo nuevo en nuestra localidad y permite contribuir con la formación integral de nuestros estudiantes.

La presente investigación está ordenada en capítulos: el problema de investigación va en el primer capítulo, el marco teórico se presenta en el segundo capítulo, en el tercer capítulo va el marco metodológico, el cuarto corresponde al análisis de los resultados y al final va las conclusiones, sugerencias, las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del Problema.

La sociedad mundial se halla en medio de una profunda transformación que está brillando otras representaciones de organización social, política, económica, cultural y educativa, obviamente, bajo la influencia del fenómeno de la globalización, el avance acelerado de la ciencia y la tecnología, el auge de los procesos de la indagación y la información y el cambio que constituye el signo de la época, observándose una profundización de la brecha social entre ricos y pobres, carencia de una adecuada práctica de valores, incremento de la drogadicción y de los problemas juveniles e infantiles, debilitamiento del tejido social, ocasionando crisis en las organizaciones y en las familias, en las que impera resentimientos internos, desintegración familiar, paternidad irresponsable; en este marco, la enseñanza debe dar respuesta a las hechas exigencias derivadas del contexto a fin de ayudar al fortalecimiento de las instituciones y formar de manera integral.

La OMS, (2003) indica que la mitad de las escuelas de todo el mundo tiene estudiantes que, solo o en grupo, agreden a sus pares. Así reveló un trabajo de investigación multifacético que se llevó a cabo en 25 países distintos como Estados Unidos y Corea. Una de las principales conclusiones a las que arribaron los científicos es que el origen de la espiral de violencia en crecimiento son los desajustes psicológicos – sociales (a veces devenidos en patologías psiquiátricas o psicológicas graves no detectadas) y el consumo de alcohol, drogas y el acceso de armas. Esta última causa es uno de los factores más difíciles de controlar pues, si bien se ve numerosos episodios de ataque con pistola u otras armas de fuego, también hay innumerables agresiones con cuchillo u otros objetos ya sea cortante o punzante, mucho más fácil de conseguir o fabricar. Luego de estudiar a 113.200 estudiantes con edades de 11 y los 16 años, en 25 países, un grupo de expertos pertenecientes entre otros centros al Departamento de Psiquiatría Infantil y Adolescente de la Universidad de Chicago (ambas instituciones de estados Unidos) y al Departamento de Psiquiatría de la Universidad de Hallym, en Corea del Sur,

concluyeron que en promedio el 40% de los chicos que concurren a escuelas primarias y secundarias participan de hechos de violencia escolar, en diferentes formas; el 14% son solo víctimas, el 9% son víctimas y victimarios, mientras que el 17% son siempre atacantes. Los principales tipos de victimario están bastante parejos en el ranking establecido por las estadísticas del estudio en cuestión, y son: exclusión y discriminación 23%, abuso verbal 22% y abuso físico de 16 a 20%.

Según Linehan (1984), afirma que el mundo exige cada vez más, la formación de personas con elevada competencia social para buscar su propio desarrollo y el desarrollo de los demás. En este contexto, la institución educativa se considera como un ente de promoción de la socialización del estudiante en la que la formación permite interrelacionarse armoniosamente a la dinámica social de sus pares, familiares y todos los que le rodean. Además, las exigencias del mundo actual, sobre todo en el mundo laboral se considera el trabajo en equipo como una de las cualidades de todo trabajador en los procesos productivos, la comunicación asertiva, la empatía, el buen servicio al cliente, la amabilidad, trato cordial, etc., que favorezca las buenas relaciones interpersonales. Por lo tanto, las instituciones educativas hoy obtienen una labor principal en la formación de los educandos, porque no solo tienen las exigencias sociales de la que los estudiantes poseen conocimientos teóricos y prácticos de las ciencias sino el desarrollo de habilidades sociales para poder relacionarse entre sus semejantes dentro un ambiente cambiante y de inestabilidad social.

Según el informe anual de seguridad ciudadana 2015, afirma que el 82% de la población de Lima metropolitana considera que la inseguridad es el principal problema que afecta su calidad de vida, los homicidios en el año 2014 en nuestro país han sido de 744 por cada 100 000 habitantes, los feminicidios en 83 por cada 100 000 habitantes, robos y lesiones en 252 por cada 100 000 habitante y violación de la libertad sexual, con una tasa de 29 denuncias por cada 100 000 habitantes

En el Perú el panorama es cada vez crítico. La problemática es seria existe un panorama social con alto contenido de violencia a diario los medios de

comunicación informan acontecimientos que describen la crisis moral y la deshumanización en que se vive; acciones como robos, asaltos, muertes por sicarios, violaciones accidentes de tránsito entre otros es el común denominador acrecentándose últimamente los delitos por feminicidio. Situación que ubica a nuestro país en un lugar con alto nivel de inseguridad, frentes a esto se están articulando esfuerzos por el estado y la sociedad civil que hasta el momento no se logra mitigar o revertir. Por otro lado las nuevas propuestas curriculares intentan desde la escuela formar en valores y desarrollar las habilidades sociales pero que todavía la práctica tradicional en algunos docentes no permiten encontrar en la clase un espacio de interacción socio emocional para los estudiantes dando prioridad al aspecto cognitivo

La Policía Nacional del Perú, a través de un informe estadístico del año 2015, señala que durante este año se ha registrado denuncias por un total de 287,820 por diferentes clases de infracciones, monto que es superior al año anterior en 9,636 proceso, el que se incrementó en un 3.46% incidiendo delictivamente. En los delitos Contra el Patrimonio como: hurto, robo, apropiación ilícita, estafas y otros, tienen mayor monto de evidencias, anotándose un total de 194,486 casos que constituyó el 67.57% respecto al total nacional, persistente por los infracciones frente a la Seguridad Publica como: peligro común, TID, Micro comercialización de drogas, Tenencia ilegal de armas y otros, teniendo 40,626 evidencias que representa el 14.12%, en tercer lugar por los delitos contra la Vida, Cuerpo y la Salud como: homicidios, aborto, lesiones y otros, con 27,445 denuncias y en cuarto lugar por los Delitos contra la Libertad Personal, intimidad, domicilio, sexual y otros, un total de 13,693 denuncias.

El año 2015, se han inscrito 5,702 procesos de denuncias por Violaciones Sexuales con un incremento de 1.57%, respecto al año anterior de las cuales 5,311 denuncias que constituye el 93.14% del total nacional cometidos contra las mujeres y 391 que constituye el 6.86% contra los hombres. La mayoría de incidencias de ésta clase de agresión se dio en la región de Lima con 1,761 casos que representa el 30.88%, seguido por la Provincia Constitucional Callao con 358 denuncias (6.28%), La Libertad con 352 denuncias (6.17%), Ayacucho

con 266 (4.66 %), Junín con 255 (4.47%), Arequipa con 234 (4.10%), Cuzco con 233 (4.08%), Loreto con 227 que representa el 3.98%, San Martín con 223 denuncias (3.91%). También se observa que los distritos de la ciudad de Lima que tienen más denuncias de violación sexual se encuentran en San Juan de Lurigancho con 202 (11.41%), Ate 183 (10.39%), Villa María del Triunfo 122 (6.93%), la provincia de Huacho con 105 (5.96%), Comas 99 (5.62%), Puente Piedra 89 (5.05%) lo que demuestra que nuestra población tiene bajos niveles en el manejo de sus relaciones humanas, habilidades sociales e inteligencia emocional.

Es necesario describir y conocer el contexto que se tiene en el aula de clase, sitio en el cual se ha ignorado las emociones de cada individuo que allí se desenvuelve y que posiblemente no saben cómo comprenderlas y tratarlas. En líneas generales, la Educación, por decirlo de alguna manera, ha dejado de lado el hecho comprobado de que el cerebro es el órgano especialista en cuestiones emocionales y está directamente relacionado con los procesos. (Cortegana, 2012)

La Institución Educativa N° 10373 de Sucse, no está exenta de esta dura realidad, en la medida de que ha descuidado aspectos relevantes sobre la formación de valores en sus alumnos, dándole un rol tenue y displicente sin tener en cuenta que esto no sólo comienza sobre la base del buen ejemplo y constituye un desarrollo progresivo el cual es preciso investigar cuáles por qué rutas se deben constituir, potenciar, afianzar y desarrollar, en las diferentes etapas de la vida.

Yo intuyo, que las habilidades sociales, ante esto que son un elemento indispensable en la personalidad de los estudiantes debemos de trabajarlas con mucho esmero y responsabilidad desde la escuela especialmente desde los primeros grados de Educación Básica Regular, para ello se debe utilizar una serie de estrategias activas de participación e integración, como el que proponemos investigar el programa de juegos recreativos que se pueden desarrollar a partir de su aplicación nuevos y mejores comportamientos en nuestros estudiantes y por ende en la sociedad.

1.2. Formulación del problema

¿En qué medida la aplicación de un Programa de Juegos Recreativos desarrolla habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse, Sócota, Cutervo –2016?

1.3. Justificación

Mi tesis es relevante científicamente, ya que aborda un tema de significatividad pedagógica influyente en el transcurso de la educación es desarrollo de habilidades sociales es deficiente porque mis estudiantes muestras conductas que se pueden considerar como disfuncionales, causando diversas situaciones negativas, detonantes de una convivencia negativa, timidez, parsimonia entre otras.

Didácticamente, la investigación propone el diseño y aplicación de un Programa de juegos recreativos que serán consideradas en el trabajo académico de manera significativa y contribuirán metodológicamente al desarrollo de las habilidades sociales

Académicamente, la investigación resulta pertinente; toda vez que, con los juegos recreativos los docentes desarrollan las actividades que conlleve a un asunto de enseñanza de los niños y niñas.

Institucionalmente, el trabajo de investigación beneficiará directamente a los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373. Socialmente, el estudio será aplicado a diferentes realidades educativas, de modo que permita formar personas aptas para interactuar y relacionarse de manera armoniosa dentro de la sociedad.

1.4. Antecedentes:

1.4.1. Llanos (2006). En su Tesis Doctoral “Efectos de un Programa de Enseñanza de Habilidades Sociales”, en la Universidad de Granada, España concluyó en el sentido de que, para los participantes resulta muy entretenido desarrollar habilidades sociales respetando las disposiciones, compartiendo y aceptando a la gente de su entorno en diversos eventos como por ejemplo los juegos

Aporta a la investigación en el sentido que se asume que las habilidades sociales practicadas desde la escuela a través de estrategias activas son aprendidas y su práctica mejora la convivencia entre los estudiantes y con ello mejora el logro de aprendizajes.

1.4.2. López (2008). En su trabajo de investigación Doctoral “Efectos del Aprendizaje Cooperativo en las habilidades sociales, la Educación Intercultural y la Violencia Escolar: Un Estudio Bibliométrico de 1997 al 2007”, en la Universidad de Alicante, España. Llega a las siguientes conclusiones:

La utilización de técnicas de aprendizaje cooperativo en el marco normal del proceso de enseñanza aprendizaje es una forma eficaz de disminuir o eliminar: conductas disruptivas tanto las consideradas como “normales” como aquellas que suponen un enfrentamiento con el profesor o con los compañeros y conductas de acoso y violencia dentro del recinto escolar. Ello es debido a que las técnicas mencionadas “obligan” a los alumnos, y también al profesor, a utilizar habilidades sociales para resolver los conflictos que se producen en el marco de las relaciones interpersonales, y con el uso se llega al dominio de dichas habilidades.

El uso de estas técnicas permiten una mayor y mejor integración del alumnado procedente de otros países o de etnias minoritarias: el aprendizaje cooperativo hace que los alumnos interactúen y, puesto que los grupos de trabajo que se forman tienen que ser heterogéneos, dicha interacción elimina el aislamiento en que muchas veces se sumergen estos alumnos bien porque se sienten rechazados por el grupo mayoritario, o por propia decisión al recibir dicho rechazo.

El aporte a al presente trabajo se asume al entender que existe estrategias metodológicas que ayuda a mejorar las relaciones de interpersonales, modifica las conductas agresivas y nos permite intégranos mejor, tal es el caso del trabajo cooperativo. Para nuestro trabajo relacionado con los juegos recreativos y que por su naturaleza exige un trabajo cooperativo es un antecedente valioso ya que se comprueba que estimula la socialización y mejora la inteligencia emocional en nuestros estudiantes.

1.4.3. García, J. (1993) Universidad Complutense de Madrid, España, realizado los estudios de caso, reúnen las condiciones básicas En su Tesis Doctoral “Interacción entre Iguales”

Para que se establezcan interacciones positivas entre los alumnos: un clima seguro, participativo, cooperativo y personalizado. Muy adecuado, por tanto, para que los alumnos con necesidades educativas especiales. encuentren oportunidades para interactuar con sus iguales.

Lo dicho en el párrafo anterior, siendo necesario, no es suficiente para que se produzcan interacciones constructivas entre los alumnos deficientes y no deficientes. No está suficientemente desarrollada una metodología y organización que potencie estructuras de aprendizaje cooperativo. Predomina aún la colectiva e individual. Algunos profesores organizan eventualmente las actividades mediante estrategias de aprendizaje cooperativo con buenos resultados, pero no se rentabilizan suficientemente las ventajas y posibilidades de esta modalidad, tanto para la socialización como para el aprendizaje de las áreas del currículo.

Nuestra institución educativa se encuentra estudiantes que tienen limitaciones en el logro de sus aprendizajes y que es menester aplicar ciertas estrategias que los incorporen al grupo y logren de acuerdo a sus ritmos y estilos mejores aprendizajes. Asimismo, podemos entender que las limitaciones se pueden superar con el apoyo del entorno social especialmente de sus pares, siendo mucho mejor el aprendizaje cuando existe un clima favorable y amical en el aula.

1.4.4. Díaz, I. & García, R. (2012), en su tesis “El juego como alternativa de solución en la enseñanza de la multiplicación en tercer grado de educación primaria”, trabajo desarrollado con una muestra de 61 padres de familia, 12 profesores y 61 estudiantes, sustentada en la Universidad Pedagógica Nacional de Toluca, México, concluyen:

Que el papel que desempeña el docente es el que orienta el conocimiento, los niños constituyen sus aprendizajes.

El dialogo se presenta en todo momento, entre docente y alumno en todo momento, de igual manera entre maestro alumnos, alumno - alumno y alumno - maestro, dando lugar al aumento de participación de los sujetos.

Menor índice de reprobados, ya que los alumnos por medio de juegos didácticos y manipulación de objetos se reafirmaron con la ayuda del docente, los conocimientos de mayor dificultad.

Se asume que en la tarea académica con niños un factor resaltante son las actividades lúdicas, por la naturaleza de la edad de los estudiantes quedan prioridad y se muestran motivados por este tipo de actividades, Por lo que si se utiliza al juego como un elemento didáctico de manera preparada y trabajada existen buenos resultados en el aprendizaje, como en el caso presentado de las matemáticas; induciéndonos a que el juegos recreativos nos darían buenos resultados en el desarrollo de habilidades sociales, la misma que vamos a comprobar a través de la presente investigación.

1.4.5. Rodríguez, M. & Vásquez, M. (2012), en su tesis “Influencia de la técnica juego de roles, basado en el enfoque comunicativo, en la expresión oral del idioma inglés de las alumnas de secretariado bilingüe del Instituto da Vinci-Trujillo, 201”, trabajo de tipo cuantitativo aplicada, con diseño cuasi experimental trabajada con una muestra de 32 estudiantes distribuidos 14 grupo control y 18 experimental, sustentada en la Universidad César Vallejo, concluyen:

La técnica juego de roles basado en el enfoque comunicativo influye significativamente en la mejora de la expresión oral en las dimensiones de los recursos verbales y no verbales en el idioma inglés de las alumnas del III módulo de secretariado bilingüe del instituto Leonardo da Vinci.

El nivel de la expresión oral en las dimensiones de los recursos verbales y no verbales en el idioma inglés del grupo experimental y de control antes de la aplicación de la técnica juego de roles basado en el enfoque comunicativo fue deficiente.

El nivel de la expresión oral en las dimensiones de los recursos verbales y no verbales en el idioma inglés del grupo experimental después de la aplicación de la técnica juego de roles basado en el enfoque comunicativo fue excelente.

Existe una gran diferencia entre el grupo de control y experimental después de la aplicación de la técnica juego de roles basado en el enfoque comunicativo en el nivel de la expresión oral de los recursos verbales y no verbales del idioma inglés.

Aporta a nuestro trabajo en medida que el juego de roles que es una estrategia lúdica permite el logro de habilidades sociales como son la capacidad de escucha, la expresión afectiva y emocional de la persona y en general mejora la capacidad comunicativa que indispensable para mejorar las relaciones interpersonales.

1.4.6. Coronel, Márquez & Reto (2012) Tesis Influencia del Programa “Aprendamos a ser Mejores Personas” en el Fortalecimiento de las Habilidades sociales de los niños y niñas del 5º grado de Educación primaria de la Institución Educativa “Ramón Castilla Marquezado” – Distrito de Castilla – Piura. Quienes llegaron a la siguiente conclusión:

Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008 es alto y está en función a capacidad social para hacer frente a la agresión, planificar sus acciones, y manejar sentimientos y en general lograron alcanzar un alto grado de habilidad social e inserción en su entorno social.

La aplicación del programa aprendamos juntos” destacar las sesiones de: resolviendo nuestros temores y problemas con los demás (76,6%) , Las decisiones afectan nuestras emociones” (76,6%), Vamos a practicar valores (76,6%) y Reconociendo y practicando nuestras habilidades sociales (66,6%).

El programa “aprendamos a ser mejores personas permitió fortalecer las habilidades sociales de los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008 mediante el diseño de sesiones de enseñanza aprendizaje

previamente diseñadas y planificadas en función a contenidos sencillos y prácticos.

Aporta al entender que siendo la educación un fenómeno social es muy importante la inserción en el grupo escolar por lo que, si los niños son aceptados, tratados bien, preparados para dar soluciones a sus problemas de su edad de manera eficaz, tendremos alumnos habilidosos socialmente capaces de desafiar retos que la sociedad actual los requiere.

1.5. Objetivos

5.2.1. General

Demostrar que la aplicación de un Programa de Juegos Recreativos desarrolla habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse, Sócota, Cutervo – 2016.

1.5.2. Específicos

Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse Distrito de Sócota, Provincia Cutervo – 2016, a través de la aplicación de un pre test.

Diseñar un programa de juegos recreativos para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes.

Aplicar el programa de juegos recreativos para desarrollar habilidades sociales en el grupo de estudio.

Evaluar la aplicación del programa de juegos recreativos para desarrollar habilidades sociales al grupo de estudio.

Comparar los resultados obtenidos del pre test y post test luego de haber aplicado el estímulo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Base teórica

Este trabajo de investigación se sustenta en las teorías siguientes:

2.1.1. Teoría Sociológica Clásica de Max Weber.

Max Weber, sociólogo alemán que, con su sociología comprensiva busca el sentido de los fenómenos sociales e incorpora la racionalidad para comprender la acción social. Su objeto de estudio es la Acción Social. Estudia las acciones intencionadas con sentido subjetivo mentado.

La acción social es una conducta humana de una persona con sentido individual, que se da en sus diferentes etapas de su desarrollo, relacionándolo con otros en cuanto a su comportamiento o a su conducta la cual puede influenciar en la sociedad. El individuo es un ser racional capaz de modificar la conducta de otro, así lo sostiene Weber.

Tipos ideales de acción social: El método utilizado por Weber, es el de la construcción de tipos ideales. No tratándose de un promedio del contexto o del entorno, sino más bien que es una táctica en la creación de una noción o concepto, del cual se cogen elementos explícitos considerados notables e importantes para su construcción. Por esto, no se muestra pura en el medio, sino que se pueden armonizar dos o más acciones. Entonces si entiendo el motivo de la acción se puede explicar.

En efecto el individuo perfecto o ideal no es ni falso ni verdadero y para estudiar o analizar el contexto puede o no ser útil.

Diferentes tipos de ideales de acción social son creados por Weber relacionándolos con los tipos de administración del poder y por consiguiente de dominación.

Según la acción social, los tipos pueden ser:

Acción racional con arreglo a fines: La conducta o el comportamiento de los individuos y de las cosas del mundo exterior como un medio para conseguir su

propio fin es lo que toma en cuenta el agente o funcionario. Para que el resultado obtenido concuerde con el fin que se quiere alcanzar, hay un escogimiento y elección de medio a fin.

Acción racional con arreglo a valores: Esta acción obedece a los dogmas o creencias que tenemos las personas ya sean religiosas, filosóficas, políticas, etc. La decisión del sujeto será rápida por lo que ya tiene consigo estas opiniones o creencias, por ejemplo: Que tenemos un Padre Dios que todo lo ve por lo que debemos hacer las cosas bien como Él nos manda.

Acción afectiva: Fijada por estados y efectos emocionales que se dan en la actualidad como, por ejemplo: Si logramos una meta a la que nos hemos propuesto alcanzarla nos llenamos de mucha felicidad y alegría.

Acción tradicional: Se da por hábitos o costumbres adaptadas o arraigadas implicando una reacción a las provocaciones frecuentes. Aquí no hay una selección y una elección de medio a fin, sino que se da por la costumbre. Lo que hacemos diariamente con normalidad, como lavarnos las manos antes y después de comer, después de ir al baño, etc.

Nuestro trabajo recoge de ésta teoría el aporte de que las conductas pueden ser orientadas en la etapa de la infancia hacia adelante, gracias a la socialización, es en la familia y escuela donde se inicia y se cimientan las bases del comportamiento a través de valores, costumbres y creencias. Sin duda los primeros juegos recreativos lo aprendemos en estos escenarios los que nos llevan a entender reglas, orden, metas y logros para posterior ser parte de un patrón de conducta personal que nos permita desenvolvernos eficientemente en la sociedad mediante el ejercicio de habilidades sociales.

2.1.2. Teoría de las Relaciones Humanas de Elton Mayo.

Este sociólogo nos da a entender que su idea principal es cambiar el modelo de conducta organizacional, a la que se conocería como teoría de las relaciones humanas, él señaló que el individuo no era una máquina y que con estímulos mejoraría su rendimiento trabajando. Para ello se basó en el experimento de Hawthorne quien llegó a las siguientes conclusiones:

Los obreros que producían muy por encima o muy por debajo de las normas socialmente determinadas, perdían el respeto y el afecto de los compañeros, el comportamiento de los trabajadores está condicionado por normas y estándares sociales.

Los trabajadores no actúan ni reaccionan aisladamente como individuos, sino que el comportamiento del individuo se apoya por completo en el grupo. La capacidad física o fisiológica del trabajador no determina el nivel de producción sino por las políticas sociales y las perspectivas que lo rodean. Los sujetos en grupos sociales participan en la organización manteniéndose en firme convivencia social. Además, llegan a entender que las acciones y actitudes que resultan del contacto entre personas y grupos, son de las relaciones humanas.

Llevado esto a la educación podemos asumir que es el estudiante el centro de todo el proceso educativo y su relación con su entorno es muy importante para poder determinar logros en su enseñanza-aprendizaje, sus compañeros aportan, al mismo tiempo refuerzan el progreso en sus capacidades por ellos es vital las relaciones humanas afectivas que se establezcan entre estudiantes. Además para motivar a que se mejore los procesos de aprendizaje se debe de brindar estímulos y estrategias participativas grupales o por otro lado se debe dar una atención especial. Es decir que se debe entender que la parte psicológica y anímica de los estudiantes deben de estar en buenas condiciones para lograr los propósitos.

2.1.3. Teoría del Aprendizaje Social del Albert Bandura.

Según esta teoría Albert Bandura centraliza su estudio en los procesos de aprendizaje en la convivencia entre el principiante y su entorno, especialmente en el entorno social. Dice que los psicólogos conductistas trataban de explicar el logro de nuevas habilidades y conocimientos a través de un acercamiento progresivo establecido en muchos sondeos con refuerzo, Albert Bandura quiso dar una explicación por qué las personas que aprenden unos de otros logran ver cómo su grado de inteligencia o conocimiento da un impulso en su cualidad sin necesidad de muchos ensayos, es decir en una sola vez.

Dice Bandura que los conductistas, minimizan la dimensión social de la conducta disminuyéndola a una representación según la cual un individuo influye sobre otro y hace que se liberen dispositivos de asociación en el segundo individuo. Esto no es una interacción, es más bien un envío de información de una persona a otra. Por esto, la Teoría del Aprendizaje Social planteada por Albert Bandura contiene el elemento o componente principal que es la conducta y el elemento cognoscitivo, dos elementos importantes con los cuales se puede entenderse las relaciones sociales.

2.1.4. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.

Vygotsky, en su teoría sociocultural considera al sujeto como el efecto del proceso social e histórico, en el cual el papel principal lo desempeña el lenguaje. Entre el sujeto y el medio, el conocimiento es un proceso de convivencia o interrelación, teniendo presente que el medio entendiéndolo culturalmente y socialmente, así lo sostiene Vygotsky.

Lev Vygotsky llama nivel de desarrollo potencial al conjunto de acciones que el niño puede realizarlo con la colaboración, o ayuda de otro individuo. Este teórico también precisa o define a la zona de desarrollo próximo (ZDP) como el camino o distancia que hay entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de solucionar un problema independientemente y el nivel de desarrollo potencial, fijado en la solución de un problema con la ayuda de un compañero que sabe más o de un adulto. El aprendizaje social es producto de los estímulos sociales del medio donde interactúa el niño. Debemos remarcar que necesariamente la diferencia es que en el nivel de desarrollo potencial tenemos la presencia de un mediador, que puede ser un adulto u otro compañero con más conocimientos.

Vygotsky sostiene que, a mayor convivencia social, mayor conocimiento, más funciones mentales, más posibilidades de actuar. De acuerdo con este aspecto, el ser humano es un ser cultural y es lo que crea la diferencia entre otro tipo de seres vivos y el ser humano. El sujeto no interactúa solamente en forma directa con su medio, sino también mediante la convivencia con los demás sujetos; esto es la distinción entre funciones mentales superiores e inferiores.

2.1.5. Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

Gardner, H. (1998), explica que las inteligencias múltiples son “un conjunto de habilidades, talentos o capacidades mentales. Todos los individuos normales poseen cada una de estas capacidades en un cierto grado; los individuos difieren en el grado de capacidad y en la naturaleza de la combinación de estas capacidades.

Las inteligencias múltiples que se relacionan con nuestro trabajo de investigación son:

Inteligencia lingüística. Esta inteligencia es la más importante en las personas, en ella se utiliza ambos hemisferios del cerebro; esto les caracteriza a los escritores. Para el desarrollo de esta inteligencia ha sido parte esencial el amplio uso del lenguaje.

Inteligencia intrapersonal. Capacidad que nos hace entender nuestros sentimientos los cuales los utilizamos para guiar nuestra conducta.

Inteligencia interpersonal. Es el poder discernir, manifestar a las motivaciones, deseos, modos, temperamentos, y motivaciones de otros.

Inteligencia kinestésica - corporal. Inteligencia que nos ayuda a controlar nuestros movimientos del cuerpo, así manejar objetos con destreza.

Las inteligencias descritas son las que desarrollará los estudiantes mediante los juegos recreativos para desarrollar habilidades sociales, entendiendo que el juego determina movimientos, control de espacios y el manejo de emociones con uno mismo y los demás; generando.

Como señala Fonseca Mora: “Este concepto de inteligencia o capacidades reconoce la diversidad, la existencia de distintas formas de ser que son de igual estatus. Ser una persona “inteligente” puede significar tener una gran capacidad memorística, tener un amplio conocimiento, pero también puede referirse a la capacidad de conseguir convencer a los demás, saber estar, expresar de forma adecuada sus ideas ya sea con las palabras o con cualquier otro medio de índole artístico, controlar su ira, o saber localizar lo que se quiere, es decir, significa saber solucionar distintos problemas en distintos ámbitos. Además, la formación integral de los alumnos ha de entenderse

también como la formación de lo emocional y no sólo como formación de lo cognitivo". (Shannon, 2013).

Gardner (2006) dijo que:

En nuestro cerebro se encuentran 8 inteligencias diferentes que trabajan en conjunto de forma semiautónoma y que cada persona desarrolla de forma diferente, o mejor dicho, que cada uno de nosotros desarrolla más unos tipos u otros de inteligencia. Estas ocho inteligencias de la teoría de Gardner son inteligencia lingüística, espacial, musical, lógico-matemática, corporal-cinestésica, naturalista, intrapersonal, interpersonal.

Gardner en su Teoría de las inteligencias múltiples demuestra que cada estudiante es único y responde según las habilidades que tenga inherentemente, las cuales habrá que desarrollarlas a través de estímulos: en la escuela por parte de docentes y en sus hogares por sus padres de familia que al llegar a ser descubiertas pueden contribuir a elevar sus aprendizajes.

Una inteligencia supone la habilidad de resolver problemas o crear productos de necesidad en cualquier cultura o comunidad; es una colección de potencialidades biopsicológicas que mejoran con la edad. Él considera que es mejor describir la competencia cognitiva humana usando el término, inteligencias, que agrupa los talentos, habilidades y capacidades mentales de un individuo (Gardner, 2006).

Para las personas cuya inteligencia más desarrollada es la espacial, es fácil recordar fotos y objetos en lugar de palabras; se fijan en los tipos de carros, bicicletas, ropa, y pelo (Armstrong, 2003). Estos individuos prefieren pasar el tiempo dibujando, garabateando, pintando, jugando videojuegos, construyendo modelos, leyendo mapas, estudiando ilusiones ópticas y laberintos. Es la inteligencia de los arquitectos, los pilotos, los navegantes, los jugadores de ajedrez, los cirujanos, los artistas; los pintores, los artistas gráficos, y los escultores (Gardner, 1999)

Los estudiantes de la institución educativa No 10373 de Sucse desarrollarán su inteligencia interpersonal, teniendo en cuenta los aportes de Gardner en esta teoría puesto que esta inteligencia es la que más contribuye con el desarrollo de las habilidades sociales.

2.2. Marco teórico

2.2.1.- Programa de juegos recreativos

Es un conjunto de juegos que realizan los estudiantes con la finalidad de desarrollar la integración social entre compañeros de clase.

2.2.2. Habilidades sociales.

Son un conjunto de estrategias que se aplican a los estudiantes con la finalidad de realizar integración y socialización.

2.3. Marco conceptual

2.3.1 Programa

Es un bosquejo de actividades a ejecutar para obtener objetivos más específicos y por lo tanto tiene mayor precisión de las acciones y de los recursos para su realización.

2.3.2 Juego

Es una acción recreativa, en donde deben cumplir algunas reglas los participantes. A través del juego se hace uso de la psicomotricidad, donde se desarrollan capacidades y acciones físicas, mentales de nuestro cuerpo. Se hace con un fin determinado.

Clasificación del juego

Juego funcional o de acción:

El niño ejecuta de apoco acciones encima de su cuerpo, juega con objetos y lo hace por placer. Esta clase de juego lo realiza el infante en torno a los 2 años de vida.

Juego de construcción

En este tipo de juego, el niño manipula objetos queriendo crear algo que se imagina lo cual le da placer, alegría.

Según estudios dicen que este juego se da a lo largo de las diferentes etapas de desarrollo por las que pasa el ser humano, es decir no se da en una determinada edad.

Juego simbólico

En el juego simbólico el niño conoce la realidad del medio que le rodea y aprende a vivir en él; esto se da a partir de los 2 años a los 7 años es decir en la etapa pre operacional según Piaget.

El niño juega utilizando objetos, su cuerpo mismo, representando casos de su entorno o medio. Este juego se da en forma individual o grupal con diferentes estados de complejidad.

Juego de reglas

Es un juego donde los participantes cumplen y respetan reglas; comparten el espacio, los materiales e instrumentos.

A partir de los 7 años los niños practican este tipo de juego y se desarrolla en grupos interactuando.

Juego cooperativo

Es donde se imparte roles, tareas según los objetivos que se quieren lograr. Aquí se cumplen reglas, disminuye la expresión de cólera o agresividad; promueve la solidaridad, la sensibilidad, la cooperación y la comunicación. En este juego el niño juega con otros para superar los obstáculos o desafíos ayudándose unos a otros y uno no ser mejor que otro.

2.3.3 Juegos recreativos

Los juegos recreativos son aquellos donde se practican acciones entretenidas, que pueden ser de forma individual o grupal; donde los participantes deben cumplir con las reglas establecidas. Tienen por objetivo que los jugadores se diviertan y se entretengan.

Los juegos recreativos son muy importantes en la educación, en la enseñanza; con estos juegos los estudiantes aprenden, los estimulan mentalmente y físicamente y contribuyen en su desarrollo de sus destrezas físicas y psicológicas.

Según estudios realizados dicen que desde la aparición del hombre los juegos recreativos existen.

2.3.4 Programa de juegos recreativos

Es el conjunto de juegos recreativos debidamente seleccionados, de carácter lúdico, practicado en espacios abiertos o cerrados, que promueven que los individuos practiquen conductas adecuadas en el ambiente donde interactúan con los demás, el disfrute, eliminar el estrés y primordialmente promover la integración dentro del ambiente escolar.

Mi programa de juegos recreativos, está conformado por 4 juegos seleccionados para fomentar la participación de los estudiantes y desarrollar en ellos habilidades sociales. Los juegos recreativos seleccionados que forman parte de este programa son:

El gatito ciego.

Los niños se forman de 6 participantes con los ojos vendados, el ultimo de cada grupo no se venda.

Cada grupo forma una fila, cada participante toca el hombro del compañero que está delante y el niño que no está vendado dará un mensaje agarrándolo el hombro del compañero de adelante hacia el lado que debe voltear, este le dará el mensaje al que está delante de él y así sucesivamente hasta llegar al primero, el cual seguirá el recorrido indicado. Ganará el grupo que termine primero el recorrido establecido.

Juguemos en el cuadrado.

Materiales:

4 cintas de colores

Una pelota

Un cuadrado de 15 m.

Se colocan las cuatro cintas ,cada una en un vértice del cuadrado y se forman dos equipos de 4 participantes .El primer equipo se ubica fuera del cuadrado formando una fila paralela a uno de los lados del cuadrado ,el segundo equipo se distribuye por todo el cuadrado y su entorno .La pelota lo tendrá el primer participante de la fila del segundo equipo .El esparcimiento o

juego se inicia cuando la pelota es arrojada lo más lejos por el jugador del segundo equipo y corre a recoger las cuatro cintas ,los integrantes del primer equipo deben coger la pelota y tratar de pegar con ella al jugador del segundo equipo antes que coja las cuatro cintas porque si logra coger todas las cintas ganará el juego ,de lo contrario se invierten los papeles.

¿Te gusta o no te gusta?

Uno de los alumnos se queda de pie y los demás se sientan. El que está parado a cualquiera de sus compañeros pregunta: ¿Te gusta o no te gusta tu amiga que está a tu derecha? Si la respuesta es NO, le vuelve a preguntar ¿POR QUÉ? Y el que está sentado responde: Porque usa calzado, chompa o tiene pelo largo, etc. Luego todos los que están con zapatos o que coincidan con las características mencionadas por el que está respondiendo, se cambian de lugar para que el niño o niña que está de pie gane un lugar y el que se queda sin lugar se queda de pie para hacer las preguntas al resto de sus compañeros que están sentados; si en caso la respuesta fuera positiva únicamente los vecinos se cambian, el que está parado preguntará a otro niño o niña. Uno de ellos mencionará las consignas para que los demás lo cumpla y el resto de alumnos caminarán por todo el patio.

La pesca

Los estudiantes salen al patio para desarrollar el juego donde uno de ellos dirá algunas consignas.

Cuando escuchan la palabra **río** los estudiantes caminarán en una sola dirección. Al escuchar la palabra **truchas**, los participantes nadarán en la dirección que ellos quieran. Al oír la palabra **atarraya** todos se cogen de las manos como si formaran una red y cuando escuchen la palabra **pescador**, los niños corren y forman grupos.

Las consignas se cambiarán a cada rato para que así los estudiantes estén concentrados.

2.3.5 Pasos de un juego recreativo.

Los pasos para desarrollar un juego recreativo son:

Presentación del juego.

Se presenta el juego con sus materiales que se van a utilizar, su descripción y reglas a cumplir.

El juego es de mucha importancia en la escuela, ya que a través del juego el niño aprende más rápido y libremente se manifiesta, logrando su desarrollo en el aprendizaje; además nos permite a nosotros como docentes conocer mejor a nuestros niños y niñas.

Los juegos recreativos tienen objetivos: físicos, morales y sociales

Físicos

Conducir al niño y/o niña a desarrollar la motricidad.

Conseguir que esta actividad se provechosa, alegre y placentera.

Lograr la confianza del niño y niña en sí mismos, siéndoles ágiles,

Resistentes y elásticos y así responder a su cerebro.

Material. Mencionar y tener los materiales que se van a utilizar en el juego o de repente es solamente con los alumnos.

Objetivos. Se practican juegos para la recreación, para el logro de objetivos, ya sea físico, mentales y sociales que van en bien de los que participan.

Organización. Con una óptima organización se desarrollará bien un juego, se controlará mejor a los niños y niñas y por consiguiente obtendremos buenos y mejores resultados en su aprendizaje.

2.3.6 Características de un juego recreativo

El juego es una acción natural para los niños.

El juego es un recurso que permite al niño hacer de por sí solo aprendizajes significativos.

El juego recreativo ayuda a los docentes a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una

tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

2.3.7 Habilidad

Es la destreza, talento o capacidad que tenemos las personas para ejecutar o realizar por supuesto con éxito, una actividad o trabajo determinado o fijo.

Todos los seres humanos nos distinguimos por alguna clase de habilidad, incluso las personas que tienen alguna incapacidad ya sea intelectual o motriz.

2.3.8 Habilidades sociales

Son habilidades que tenemos los seres humanos para interactuar en el ambiente en el que convivimos. Estas nos ayudan para actuar debidamente con otros individuos, con los cuales os podemos comunicar de una u otra forma.

Son pensamientos y comportamientos adecuados que nos sirven para resolver problemas o quehaceres que se dan en la sociedad.

Clasificación de habilidades sociales.

Grupo I: Primeras habilidades sociales:

Escuchar.

Iniciar una conversación.

Mantener una conversación.

Formular una pregunta.

Dar las gracias.

Presentarse.

Presentar a otras personas.

Hacer un cumplido

Grupo II: Habilidades sociales avanzadas:

Pedir ayuda.

Participar.

Dar instrucciones.

Seguir instrucciones.

Disculparse.

A los demás convencerlos.

Grupo III: Habilidades relacionadas con los sentimientos:

Los sentimientos conocerlos.

Los sentimientos expresarlos.

Los sentimientos de los demás comprenderlos.

Con el enfado del otro enfrentarse.

Expresar afecto.

El miedo resolverlo.

Recompensarse uno mismo.

Grupo IV: Habilidades alternativas a la agresión:

Pedir permiso.

Compartir algo.

Ayudar a los demás.

Negociar.

Emplear el autocontrol.

Defender los propios derechos.

Responder a las bromas.

Evitar los problemas con los demás.

No entrar en peleas.

Grupo V. Habilidades: para hacer frente al estrés:

- Formular una queja.
- Responder a una queja.
- Demostrar deportividad después del juego.
- Resolver la vergüenza.
- Arreglárselas cuando le dejan de lado.
- Defender a un amigo.
- Responder a la persuasión.
- Responder al fracaso.
- Enfrentarse a los mensajes contradictorios.
- Responder a una acusación.
- Prepararse para una conversación difícil.
- Hacer frente a las presiones de grupo.

Grupo VI: Habilidades de planificación:

- Las iniciativas tomarlas.
- Comprender las causas de un problema
- Un objetivo establecido.
- Información recogida.
- Según su importancia resolver los problemas.
- Tener una decisión.
- En una tarea concentrarse.

El proceso de socialización de las habilidades sociales.

Según Sanz (2003) citado por Coronel I, Márquez M & otros. El proceso de socialización se va dando a través de un complejo proceso de interacciones de variables personales, ambientales y culturales. La familia es el grupo social básico donde se producen los primeros intercambios de conductas sociales y afectivas, valores y creencias, que tienen una influencia muy decisiva en el comportamiento social. Los padres son los primeros modelos significativos de conducta social afectiva y los hermanos constituyen un sistema primario para aprender las relaciones con sus padres. Por otro lado los padres transmiten ciertas normas y valores respecto a la conducta social, ya sea a través de

información, refuerzo, castigo o sanciones, comportamiento y modelaje de conductas interpersonales; por eso la familia es el primer eslabón para el aprendizaje de habilidades sociales.

La incorporación del niño al sistema escolar (segundo eslabón) le permite y obliga a desarrollar ciertas habilidades sociales más complejas y extendidas. El niño debe adaptarse a otras exigencias sociales: diferentes contextos, nuevas reglas y necesidades de un espectro más amplio de comportamiento social, al tener nuevas posibilidades de relación con adultos y con niños de su edad, mayores y menores que él. Este es un período crítico respecto a la habilidad social, ya que estas mayores exigencias pueden llevar al niño a presentar dificultades que antes no habían sido detectadas. El tercer eslabón es la relación con el grupo específicamente en la relación con los pares que siendo un aporte significativo del contexto escolar representa otro agente importante de socialización en el niño. La interacción con sus iguales afecta el desarrollo de su conducta social, proporcionándole al niño muchas posibilidades de aprender normas sociales y las claves para diferenciar entre comportamiento adecuado e inadecuado en el ámbito social. Por último, la amistad contribuye a la socialización del niño a través de su impacto en la formación de la imagen de sí. La pertenencia a un grupo de pares, fuera de las fronteras familiares, le ayuda a desarrollar su propia identidad e individualidad y a ensayar patrones nuevos de conducta en un círculo más cerrado. Al comienzo de la adolescencia el joven ya tiene una autoconciencia y se reconoce a sí mismo y a los demás como expuestos a la opinión pública, quien enjuicia la pertenencia y la adecuación social. Esta autoconciencia de sí mismo parece ser un rasgo generalizado del entrenamiento de la socialización. Los niños son enseñados a que los demás observen su apariencia y sus maneras de comportarse socialmente. Estas tendencias no están presentes esta tendencia no está presente en los niños, no solo por la falta de entrenamiento si no por la carencia de la habilidad cognitiva. El período de la adolescencia es una etapa en que el individuo debe encausar múltiples tareas que implican relaciones interpersonales diferentes a las de la infancia y debe desarrollar habilidades para resolver problemas de manera independiente. Los adolescentes deben de hacer amigos, amigas, compañeros y compañeras, aprender a conversar con

sus coetáneos y semejantes, deben participar en diferentes grupos de actividades que no posee un vínculo directo con la actividad docente, aprender comportamientos heterosexuales y por sobre todas las cosas sentirse identificados e integrarse al grupo. (Coronel I, Márquez M & Reto R 2008)

Características de las habilidades sociales

Según Caballo (2002) y de acuerdo con Alberti (1977), serían las siguientes:

Se trata de una característica de la conducta, no de las personas.

Es aprendida. La capacidad de respuesta tiene que adquirirse.

Es una característica específica a la persona y a la situación, no universal.

Debe contemplarse en el contexto cultural del individuo, así como en términos de otras variables situacionales.

Está basada en la capacidad de un individuo de escoger libremente su acción.

Es una característica de la conducta socialmente eficaz, no dañosa.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis

La aplicación de un programa de juegos recreativos, desarrollan significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa N° 10373 de Sucse del Distrito de Sócota, Provincia Cutervo -2016

3.2. Variables

Variable Independiente:

Programa de Juegos Recreativos:

El gatito ciego.

Juguemos en el cuadrado.

Te gusta o no te gusta.

La pesca.

Variable Dependiente:

Habilidades Sociales.

Interacción social

Concepción de amigos

Desarrollo de sentimientos y emociones

Relaciones interpersonales

3.2.1. Definición conceptual de variables

Variable Independiente:

Programa de Juegos Recreativos.

Es el conjunto de juegos recreativos debidamente seleccionados, de carácter lúdicos, practicados en espacios abiertos o cerrados, los cuales promueven: que los individuos practiquen conductas adecuadas en el ambiente que interactúa con los demás, el disfrute, eliminar el estrés y primordialmente promover la integración dentro del ambiente escolar.

Variable Dependiente

Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son habilidades que tenemos los seres humanos para interactuar en el ambiente en el que convivimos. Estas nos ayudan para actuar debidamente con otros individuos, con los cuales os podemos comunicar de una u otra forma.

3.2.2. Definición operacional de las variables

Variable independiente: Programa de juegos recreativos

El programa se concretará operacionalmente en las siguientes

Dimensiones.

El gatito ciego

Juguemos en el cuadrado

Te gusta o no te gusta.

La pesca

Variable dependiente: Habilidades Sociales

El nivel de la mejora de las Habilidades Sociales se valoró según la

Función de las siguientes dimensiones:

Interacción social

Concepción de amigos

Desarrollo de sentimientos y emociones

Relaciones interpersonales

3.2.3.- Operacionalización de las Variables

TABLA 1

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	Técnica/instrumento
PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS	El gatito ciego	Conformación de equipos heterogéneos Presentación del juego Recepción con atención las reglas del juego Se integra al grupo con facilidad Coordina con los integrantes del grupo antes de iniciar el juego Determina espacios y materiales a utilizar	Observación Lista de cotejo
	Juguemos en el cuadrado	Respeto las normas del juego Demuestra iniciativa y proactividad para el logro de objetivos Es cooperativo y solidario con sus compañeros Asume liderazgo para lograr buenos resultados	
	¿Te gusta o no te gusta?	Respeto los resultados y promueve la justicia. Autocrítico con su participación	
	La pesca	Asume el mensaje y valores que genera el juego. Asume liderazgo para lograr buenos resultados	

FUENTE: Cuadro elaborado por la investigadora

TABLA 2

VARIABLE DEPENDIENTE	NIVELES	DIMENSIONES	INDICADORES	Técnica/instrumento
HABILIDADES SOCIALES	ALTO MEDIO BAJO	Interacción social	Saluda, sonrío y río. muestra amabilidad y cortesía al interactuar con sus pares.	Prueba Test de habilidades sociales
		Concepción de amigos	Refuerza positivamente las cualidades de los demás. Ayuda, coopera y comparte amigablemente.	
		Desarrollo de sentimientos y emociones	Autorregula su propio comportamiento en diferentes situaciones. Controla y expresa sus emociones en distintos	
		Relaciones interpersonales	Identifica y soluciona problemas interpersonales. Se adapta en diferentes grupos sociales.	

Fuente: Cuadro elaborado por la investigadora.

3.3. Tipo de Investigación

Esta investigación es aplicada, orientado a la implementación de un Programa de Juegos Recreativos para desarrollar las Habilidades Sociales en los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

3.4. Diseño de Estudio

Utilicé el diseño pre experimental del grupo único según el grupo de estudio, con pre test y post test, el cual se representa así:



FIGURA 1

Dónde:

M = Muestra

O1 = Observación inicial (pre test)

O2 = Observación final (post test)

X = Estímulo (Programa de Juegos Recreativos).

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población muestral

Mi población muestral estuvo formada con 35 estudiantes del nivel primario de la IE N°10373 Sucse - Distrito de Sókota, quienes se convierten en muestra representativa para nuestra investigación, se distribuyen tal como se aprecia en la tabla 1, cuyas características son las siguientes:

- Sus edades oscilan entre 6 a 12 años
- Proviene de zona rural.
- Sus padres son de condición económica baja.
- Proceden de familias disfuncionales.

TABLA 3

Distribución de la población de estudiantes, según sexo, de la Institución Educativa N° 10373 Sucse -Distrito de Súcota

Estudiantes	Hombres	Mujeres	Total
Secciones			
Primer grado	03	02	05
Segundo grado	04	01	05
Tercer grado	04	02	06
Cuarto grado	02	02	04
Quinto grado	02	03	05
Sexto grado	02	04	06
TOTAL	17	14	04

Fuente: Nómina de Matrícula – 2016

3.6. Métodos de Investigación

En mi tesis utilicé los siguientes métodos:

- **El método histórico tendencial**, a través del cual se estudiaron las distintas etapas por las que atravesó el objeto de estudio
- **El método de análisis y síntesis**, estuvo presente a lo largo de todo el proceso de investigación.
- **El método de la deducción e inducción**, por el cual se infirió proposiciones singulares partiendo de aspectos generales y se formularon conclusiones generales a partir de premisas particulares
- **El método de modelación**, por el cual se representó un reflejo mediatizado del objeto de estudio
- **El método sistémico**, se utilizó con el propósito de organizar el objeto mediante el estudio de sus partes componentes, así como de las relaciones entre ellos
- **El método dialéctico** para descubrir los vínculos que hay entre los elementos del objeto que se estudia.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la recolección de datos para este trabajo de tesis se utilizaron los instrumentos y técnicas siguientes.

3.7.1. Técnica del fichaje.

Orientada al recojo de datos teóricos, lo que permitió desarrollar mi tesis científicamente y se empleó en cuyo contexto las siguientes fichas:

- Fichas bibliográficas

En las cuales se registraron, de los libros consultados, los datos requeridos.

- Fichas textuales

Estas fichas las utilicé para transcribir párrafos necesarios de un texto y así desarrollar bien mi tesis.

- Fichas de comentario

Me sirvieron para anotar, de la información recolectada, los comentarios que me sirvieron para mi trabajo de investigación.

3.7.2. Técnicas de campo

Se realizó la apreciación del ente que se investigó con honestidad, eficacia y confianza con el fin de conseguir datos principales del desarrollo de las Habilidades Sociales de los alumnos en la Institución Educativa N10373-Sucse del Distrito de Súcota.

Encuesta

Para obtener información primaria en relación a las habilidades sociales de la población muestral, se utilizó esta técnica.

Ficha de observación.

Para medir y obtener información de los estudiantes antes y después de la aplicación del Programa de Juegos Recreativos y al mismo tiempo medir el nivel de desarrollo de las Habilidades Sociales en los estudiantes es que hice uso de este instrumento.

Lista de cotejo

Técnica la cual me permitió estimar la ausencia o presencia de una serie de atributos o caracteres de la población muestral que se han registrado mediante la observación.

Test

Instrumento que permitió la comprobación de los objetivos trazados en la investigación y la contratación de la hipótesis formulada a través del tratamiento de los resultados. Se aplicó a la muestra representativa el prest test, cuyo fin fue desarrollar las habilidades sociales y el post test para demostrar la efectividad de la aplicación del programa de juegos recreativos

3.8. Métodos de análisis de datos

La información se organizará en tablas y gráficos y para el efecto del análisis e interpretación se utilizará la estadística descriptiva trabajada desde los programas Excel y SPSS. Se aplicarán instrumentos de recolección de información (test en sus dos momentos; pre y post test).

Se analizará si se presentan cambios significativos después de haber aplicado el estímulo. Para una mejor comprensión se trabajará con algunas medidas estadísticas como la media aritmética, la desviación estándar y el coeficiente de variabilidad.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados.

4.1.1. Presentación y análisis de la información

Los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos del Pre y Post Test a mi población muestral, se presenta en este capítulo.

A través de cuadros se hace la presentación de los resultados, en función del desarrollo de las relaciones interpersonales, según baremo y también mediante gráficos estadísticos y tablas con sus respectiva interpretación y análisis que a continuación lo detallo y en el orden siguiente:

A los niños y niñas del Nivel Primario que conforma el grupo de estudio se les aplicó el Pre test, el fin es determinación el nivel de desarrollo de las Habilidades Sociales que ostentan, obteniéndose los resultados específicos siguientes:

4.1.2. Descripción de los resultados

Para establecer la influencia significativa de la Aplicación del Programa de Juegos Recreativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños y niñas de la IE N° 13073 de Sucse- Sócota – Cutervo, 2016, se utilizó el software estadístico Excel y SPSS, versión 15, los cuales contribuyeron a determinar los resultados en función al problema, objetivos e hipótesis; los que se presentan seguidamente según baremo y gráficos estadísticos.

TABLA 4

BAREMO GENERAL

NIVEL	RANGO
ALTO	41-60
MEDIO	21-40
BAJO	1-20

TABLA 5**BAREMO ESPECÍFICO**

Dimensiones		Ítems
Interacción social		P ₁ – P ₂
Concepción de amigos		P ₃ – P ₄
Desarrollo de sentimientos y emociones		P ₅ – P ₆
Relaciones interpersonales		P ₇ – P ₈

Valoraciones		
Nivel	Literal	Rango
Alto	Siempre	16 – 20
Medio	A veces	11 – 15
Bajo	Nunca	1 – 10

FUENTE: Escala elaborada por la investigadora

4.1.3. Pre test al grupo de estudio

Objetivo N° 01

Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del tercer ciclo de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse – Sócota - Cutervo – 2016, a través de la aplicación de un pre test.

TABLA 6

INTERACCION SOCIAL

NIVEL	F	%	Estadígrafos
Alto	3	8,57	$\bar{X}=9$ $S =1,2$ $CV = 13,3$
Medio	8	22,86	
Bajo	24	68,57	
TOTAL	35	100%	

FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Septiembre del 2016

INTERACCION SOCIAL

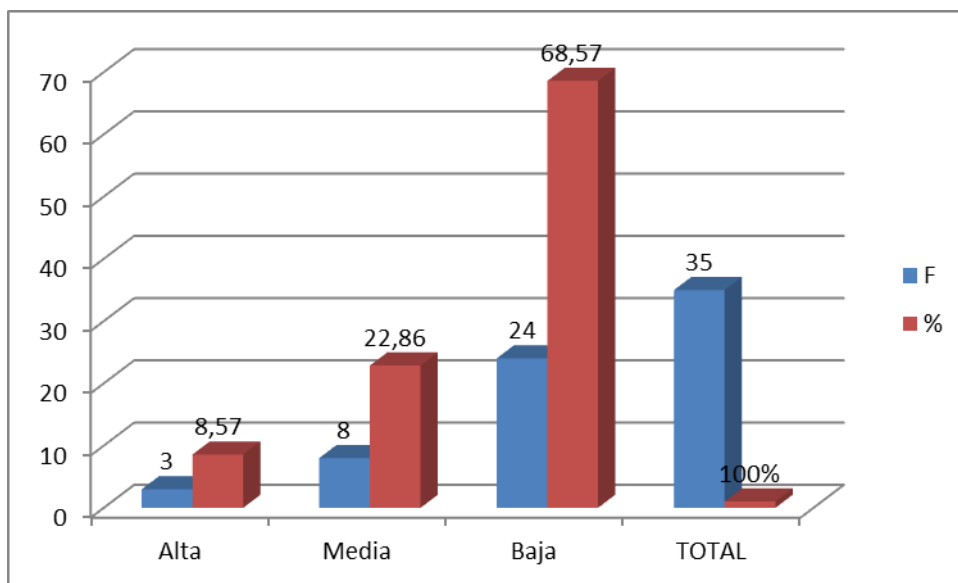


FIGURA 2

FUENTE: Tabla N° 03

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de integración social muestran que, 24 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 68,57% alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 8 de ellos, es decir, el 22,86% se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 8,57%; esto es, 3 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados sobre habilidades sociales

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 9 puntos, lo cual indica que es un calificativo deficiente. La desviación estándar es de 1,2 puntos, lo que muestra que los datos se dispersan a esa distancia con relación al promedio tanto a la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, se observa que el grupo de estudio en cuanto al puntaje es heterogéneo con un coeficiente de variabilidad de 13.3 %

TABLA 7

CONCEPCION DE AMIGOS

Niveles	F	%	Estadígrafos
Alto	5	14,29	$\bar{X} = 10$ $S = 1.03$ $CV = 10.3\%$
Medio	10	28,57	
Bajo	20	57,14	
TOTAL	35	100%	

FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio
FECHA: Setiembre del 2016.

CONCEPCION DE AMIGOS

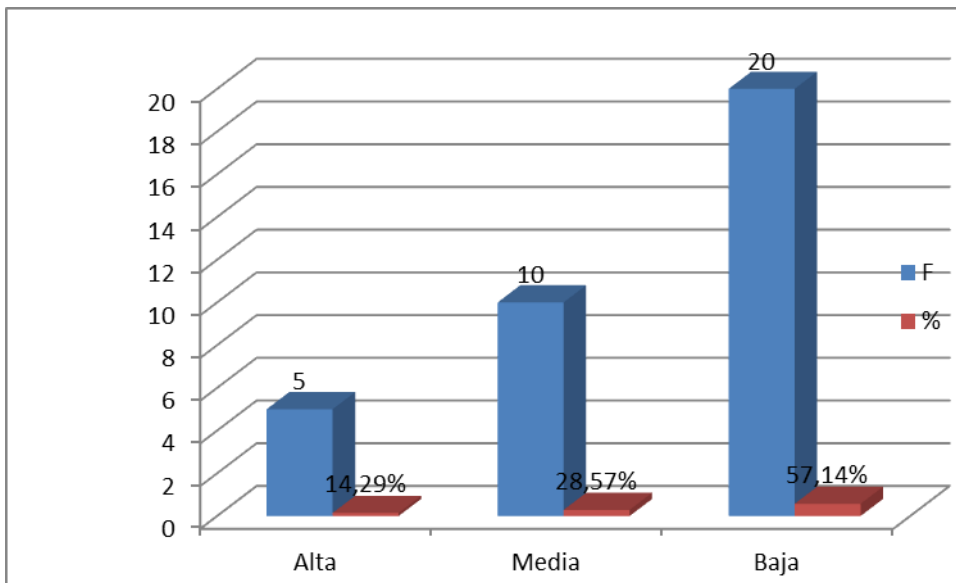


FIGURA 3

FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio
FECHA: Setiembre del 2016.

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de concepción de amigos muestran que, 20 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 17,14% alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 10 de ellos, es decir, el 28,57% se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 14,29%; esto es, 5 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 10 puntos, lo cual indica que es un calificativo deficiente. La desviación estándar es de 1.03 puntos, lo que muestra que los datos se dispersan a esa distancia con relación al promedio tanto a la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, se observa que el grupo de estudio en cuanto al pintado es heterogéneo con un coeficiente de variabilidad del 10.3%

TABLA 8

DESARROLLO DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

NIVEL	F	%	Estadígrafos
Alto	2	5,71	$\bar{X} = 9$ $S = 0,94$ $CV = 10.4\%$
Medio	7	20,00	
Bajo	26	74,29	
TOTAL	35	100%	

FUENTE: Pre test aplicado a los niños y niñas que conforman el grupo de estudio

FECHA: Setiembre del 2016.

DESARROLLO DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

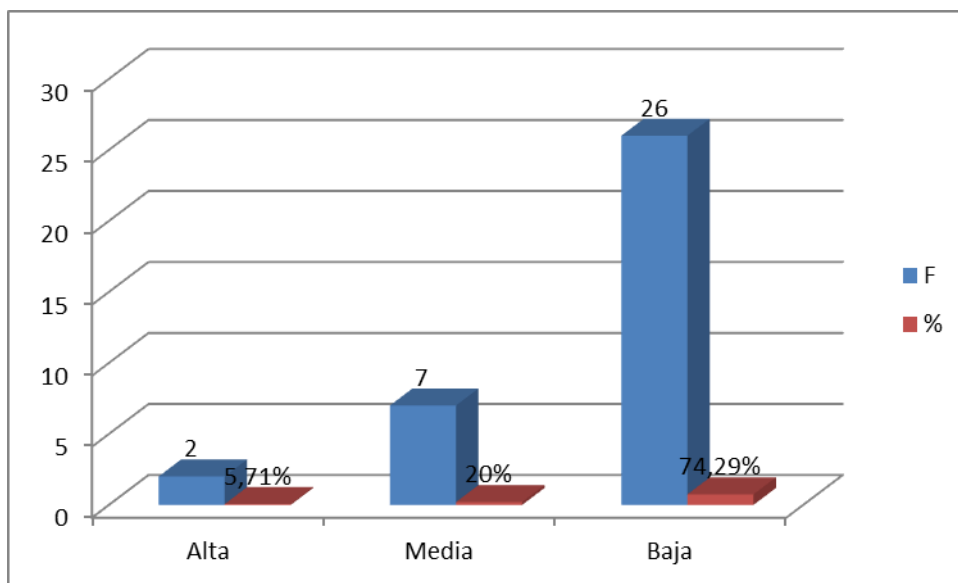


FIGURA 4

FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio
FECHA: Setiembre del 2016.

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de desarrollo de sentimientos y emociones muestran que, 26 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 74,29% alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 7 de ellos, es decir, el 20% se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 5,71%; esto es, 2 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 9 puntos, lo cual indica que es un calificativo deficiente. La desviación estándar es de 0.94 puntos, lo que muestra que los datos se dispersan a esa distancia con relación al promedio tanto a la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, se observa que el grupo de estudio en cuanto al pintado es heterogéneo con un coeficiente de variabilidad del 10.4%

TABLA 9

RELACIONES INTERPERSONALES

NIVEL	F	%	Estadígrafos
Alto	4	11,43	$\bar{X} = 9$ S = 1,21 CV = 13,4%
Medio	6	17,14	
Bajo	25	71,43	
TOTAL	35	100%	

FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio
FECHA: Setiembre del 2016

RELACIONES INTERPERSONALES

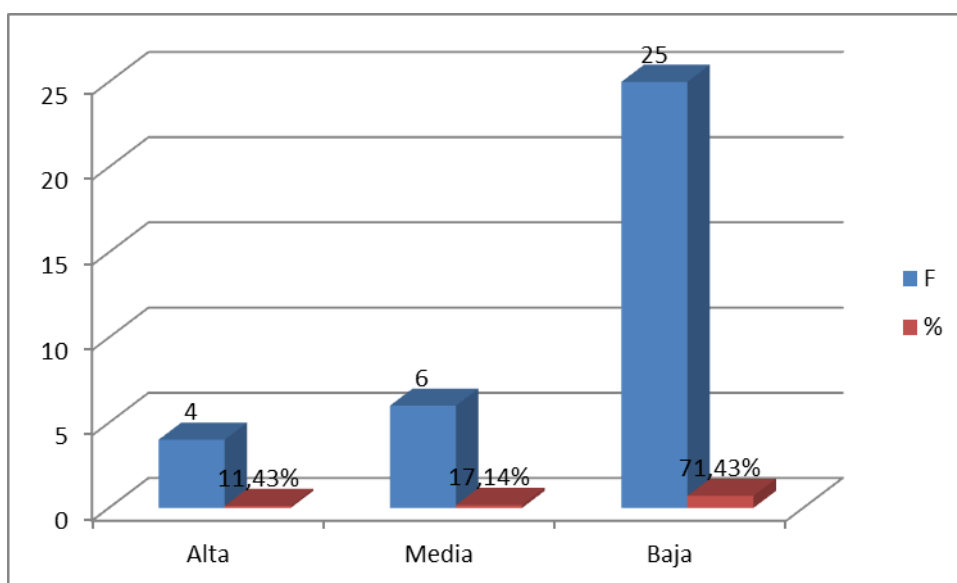


FIGURA 5

FUENTE: Pre test aplicado a los niños y niñas que conforman el grupo de estudio
FECHA: Setiembre del 2016.

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de Relaciones interpersonales muestran que, 25 de los niños y niñas del grupo de estudio, es decir, el 71,43% alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 6 de ellos, es decir, el 17,14% se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 11,43%; esto es, 4 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificación promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 9 puntos, lo cual indica que es un calificación deficiente. La desviación estándar es de 1.21 puntos, lo que muestra que los datos se dispersan a esa distancia con relación al promedio tanto a la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, se observa que el grupo de estudio en cuanto al puntaje es heterogéneo con un coeficiente de variabilidad del 13.4%

Objetivo 2

Diseñar un programa de juegos recreativos

Para efectuar el presente este objetivo se realizó la etapa de programación que consiste en: selección, contextualización y organización de un grupo de juegos recreativos, así como la inclusión en la programación curricular de cada una de las sesiones de aprendizaje de acuerdo a los grados y áreas, llegando a consolidar el programa.

Elaboración del Programa

El Programa de Juegos Recreativos se elaboró teniendo en cuenta el nivel de desarrollo afectivo y cognitivo de los estudiantes enmarcados en tres dimensiones: planificación, ejecución y evaluación para cada uno de los juegos seleccionados. Se estructuró 10 sesiones de aprendizaje, utilizando bibliografía especializada. Fue validado por tres expertos.

Pre Test y Post Test

El test, (Anexo 1) fue hecho por la investigadora, teniendo en cuenta las necesidades o dificultades que tiene la población estudiantil de la Institución Educativa N° 10373, Sucse – Sókota, en este proceso de desarrollo de las habilidades sociales. Dicho test fue construido sobre la base de 8 ítems, conducentes a valorar el nivel de desarrollo de interacción social, concepción

de amigos, desarrollo de sentimientos y emociones y relaciones interpersonales.

Objetivo 3

Aplicar el programa de Juegos Recreativos para desarrollar Habilidades Sociales.

El Programa de Juegos Recreativos para desarrollar Habilidades Sociales en los niños y niñas de la IE N° 13073 Sucse, que conforman el grupo de estudio (Anexo 3) se desarrolló desde septiembre a diciembre del 2016, comprendiendo 10 sesiones de aprendizaje, con 30 horas pedagógicas en total.

Del Pre-Test y Post Test.

El Pre Test se aplicó en septiembre del 2016 contando con el 100% de asistentes.

El Post Test se aplicó diciembre del 2016 con el 100% de los estudiantes.

Etapas de Evaluación.

Se tuvo en cuenta la participación, así como la ejecución y exposición de acciones en cada sesión de aprendizaje en forma grupal y/o individual para indicar lo que aprendieron, en la evaluación de proceso.

Se realizó a través del Post Test después de aplicar el estímulo, la evaluación del producto.

4.1.4. Post test al grupo de estudio.

Objetivo 4

Evaluar la aplicación del Programa de Juegos Recreativos para desarrollar Habilidades Sociales al grupo de estudio.

TABLA 10

INTERACCION SOCIAL

NIVEL	F	%	Estadísticos
Alto	28	80,00	$\bar{X} = 17$ $S = -0,68$ $CV = 4\%$
Medio	4	11,43	
Bajo	3	8,57	
TOTAL	35	100%	

FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

INTERACCION SOCIAL

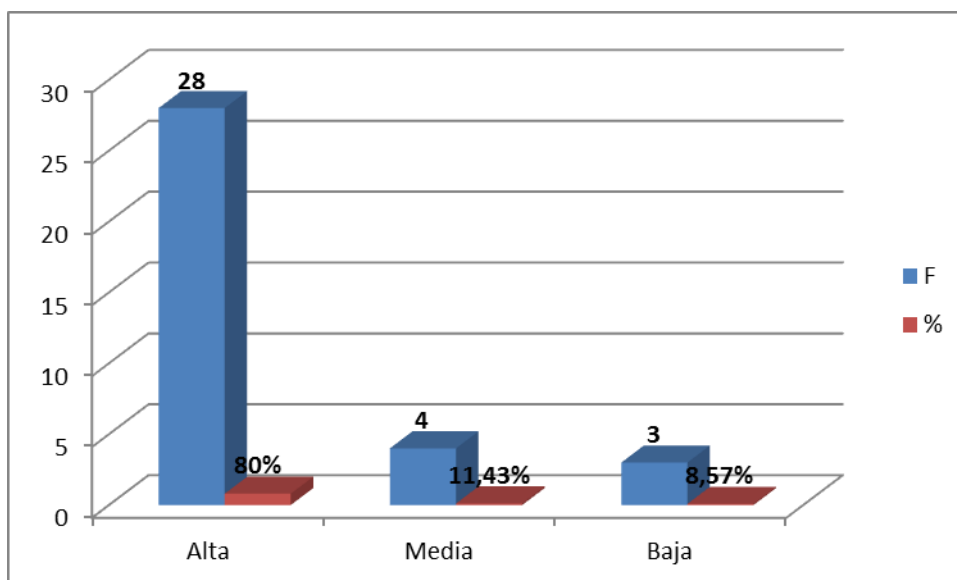


FIGURA 6

FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de interacción social muestran que, 28 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 80% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 4 de ellos, es decir, el 11,43% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo se encuentran el 8, 57% que responde a 3 estudiantes del grupo de estudio.

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 17 puntos, lo cual indica que han alcanzado un nivel alto, según baremo. La desviación estándar es de 0.68 puntos, lo que muestra que los datos se dispersan a esa distancia con relación al promedio tanto a la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, se observa que el grupo de estudio en cuanto a las normas y de convivencia y su respeto, es homogéneo con coeficiente de variabilidad del 4%.

TABLA 11

CONCEPCION DE AMIGOS

NIVEL	F	%	Estadígrafos
Alto	30	85.71	$\bar{X} = 17$ $S = -018$ $CV = 1.06\%$
Medio	4	11,43	
Bajo	1	2,86	
TOTAL	35	100%	

FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

CONCEPCION DE AMIGOS

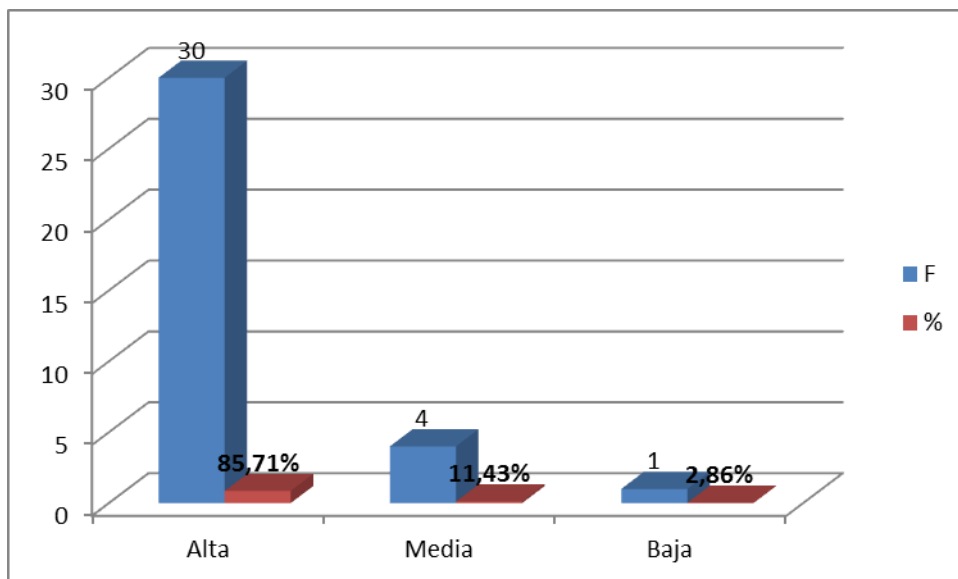


FIGURA 7

FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio
FECHA: Diciembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de concepción de amigos muestran que, 30 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 85,71% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 4 de ellos, es decir, el 11,43% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo se encuentran el 2,86% que responde a 1 estudiantes del grupo de estudio.

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 17 puntos, lo cual indica que han alcanzado un nivel alto, según baremo. La desviación estándar es de 0.18 puntos, lo que muestra que los datos se dispersan a esa distancia con relación al promedio tanto a la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, se observa que el grupo de estudio en cuanto al respeto a las normas de convivencia es homogéneo con un coeficiente de variabilidad del 1,06%.

TABLA 12

DESARROLLO DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

NIVEL	F	%	Estadígrafos
Alto	32	91,43	$\bar{X} = 17$ S = 0,12 CV = 0.71%
Medio	2	5,71	
Bajo	1	2,86	
TOTAL	35	100%	

FUENTE: Post test aplicado a los niños y niñas que conforman el grupo de estudio
FECHA: Diciembre del 2016

DESARROLLO DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

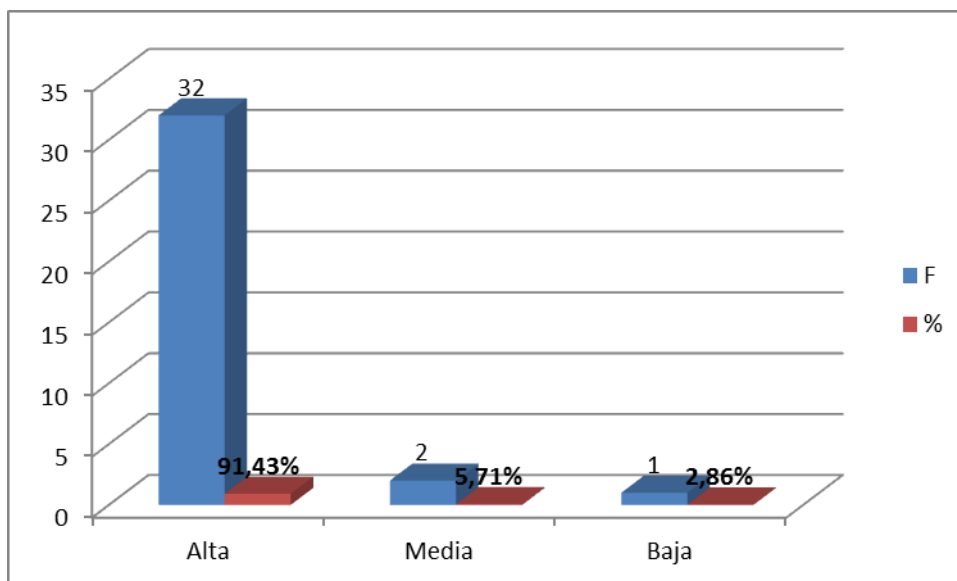


FIGURA 8

FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio
FECHA: Diciembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de concepción de amigos muestran que, 32 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 91,43% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 2 de ellos, es decir, el 5,71% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo se encuentran el 2,86% que responde a 1 estudiantes del grupo de estudio.

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 17 puntos, lo cual indica que han alcanzado un nivel alto, según baremo. La desviación estándar es de 0.12 puntos, lo que muestra que los datos se dispersan a esa distancia con relación al promedio tanto a la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, se observa que el grupo de estudio en cuanto al respeto a las normas de convivencia es homogéneo con un coeficiente de variabilidad del 0,71%.

TABLA 13

RELACIONES INTERPERSONALES

NIVELES	F	%	Estadígrafos
Alto	31	88,57	$\bar{X} = 17$ $S = 0,03$ $CV = 0,18\%$
Medio	3	8,57	
Bajo	1	2,86	
TOTAL	35	100%	

FUENTE: Post test aplicado a los niños y niñas que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

RELACIONES INTERPERSONALES

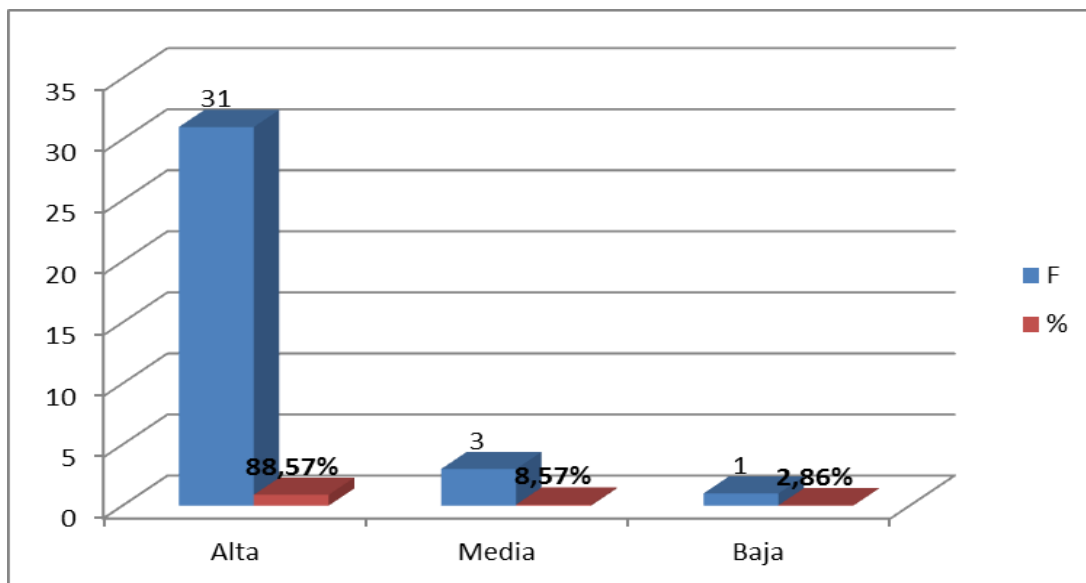


FIGURA 9

FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de relaciones interpersonales muestran que, 31 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 88,57% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 3 de ellos, es decir, el 8,57% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo se encuentran el 2, 86% que responde a 1 estudiantes del grupo de estudio.

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 17 puntos, lo cual indica que han alcanzado un nivel alto, según baremo. La desviación estándar es de 0.03 puntos, lo que muestra que los datos se dispersan a esa distancia con relación al promedio tanto a la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, se observa que el grupo de estudio en cuanto al respeto a las relaciones interpersonales es homogéneo con un coeficiente de variabilidad del 0,18%.

Objetivo 5

Comparar los resultados obtenidos del pre test y post test luego de haber aplicado el estímulo.

TABLA 14

Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicados al grupo de estudio.

Nivel	Dimensión Interacción social				Dimensión Concepción de amigos				Dimensión Desarrollo de sentimientos y emociones				Dimensión Relaciones interpersonales			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
ALTO	3	8,57	28	80,00	5	14,29	30	85,71	2	5,71	32	91,43	4	11,43	31	88,57
MEDIO	8	22,86	4	11,43	10	28,57	4	11,43	7	20,00	2	5,71	6	17,14	3	8,57
BAJO	24	68,57	3	8,57	20	57,14	1	2,86	26	74,29	1	2,86	25	71,43	1	2,86
TOTAL	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	130	100

FUENTE: Tablas 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11.

FECHA: Setiembre – diciembre de 2016.

Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicados al grupo de estudio.

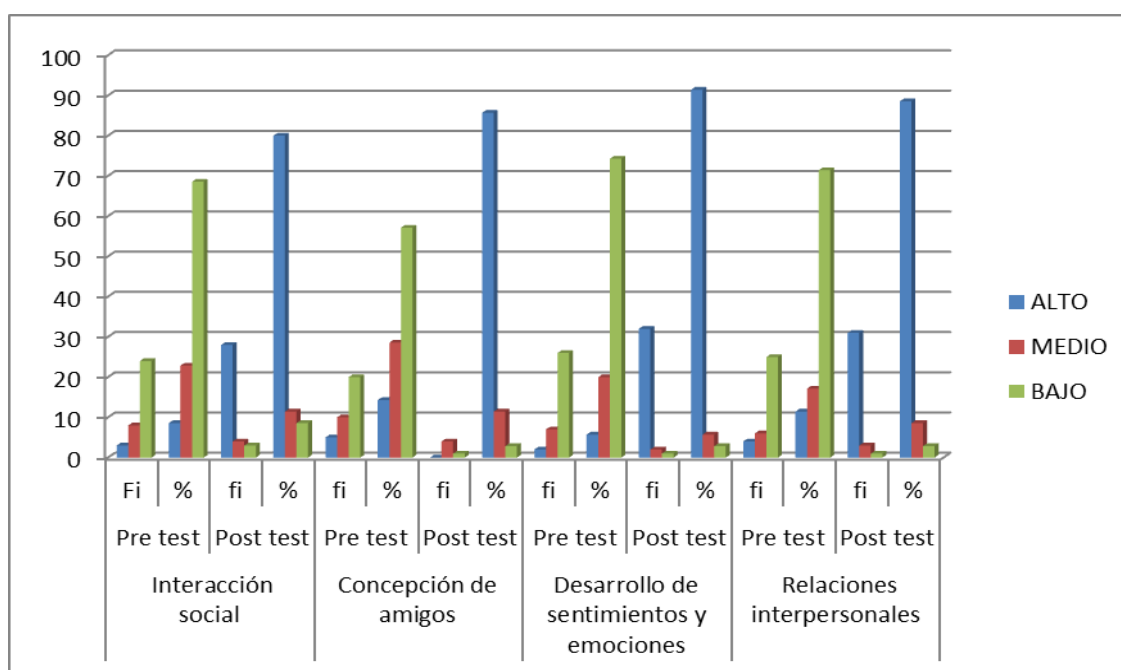


FIGURA 10

FUENTE: Tablas 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11

FECHA: Setiembre – diciembre de 2016

Análisis e interpretación:

De los resultados obtenidos en el pre test y post test, presentados en la tabla comparativa se puede señalar, que el grupo de estudio después de haber recibido el estímulo ha manifestado un nivel de logro muy significativo en el desarrollo de las habilidades sociales, pues gran parte de los estudiantes de la Institución Educativa N° 13073 de Sucse, que se encontraban en el nivel bajo migran al nivel medio y alto, haciéndose incluso un grupo más homogéneo.

En consecuencia, por los resultados obtenidos en la tabla 12, se afirma que la hipótesis que se planteó, se alcanzó corroborar, tal como se detalla a continuación: La aplicación de un Programa de Juegos Recreativos ha contribuido significativamente al desarrollo de las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse- Sócota.

4.2. Discusión de los resultados

4.2.1. Diagnóstico para la aplicación del Programa de Juegos Recreativos

Se evidenció que en los estudiantes Institución Educativa N° 10373 de Sucse, las actitudes personales se han desarrollado de manera muy superficial, descuidando aspectos relevantes en las diferentes dimensiones: cognitiva, afectiva, conductual y normativa y de acuerdo con Pérez, Paredes & Otros (2013)

Hábitos enraizados se bajan, reglas y modelos de comportamientos evolucionan con rapidez a nuevas relaciones sociales que es justo enfrentar con buenas actitudes y valores propios, orientándolo hacia el bien del progreso humano dando respuesta al buen cambio.

En consecuencia, ha sido necesario aplicar un Programa de Juegos Recreativos, porque es un proceso activo para desarrollar actitudes personales positivas en los estudiantes y así asegurar su formación integral.

4.2.2. Diseño del Programa de Juegos Recreativos.

El diseño del Programa de Juego Recreativos se realizó en función de las diferentes sesiones de aprendizaje, consideradas para desarrollar las habilidades sociales en el grupo de estudio, teniendo en cuenta las estrategias didácticas motivacionales seleccionadas: el gatito ciego, ¿Te gusta o no te gusta?, la pesca y juguemos en el cuadrado.

4.2.3. Aplicación del Programa de Juegos Recreativos.

Para eso fue necesario realizar sesiones de aprendizaje con el grupo de estudio, en cuyo contexto, la aplicación del Programa de Juego Recreativos los estudiantes del grupo de estudio implicó cambios significativos en el desarrollo de las habilidades sociales, sustentado en la teoría sociológica clásica de Max Weber, teoría relaciones Humanas de Elton Mayo, teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, la teoría Sociocultural de Lev. Vygotsky y la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner.

La totalidad de las sesiones fueron desarrolladas en un ambiente agradable donde los niños y niñas trabajaron en equipo, procurando un aprendizaje colaborativo, fortaleciendo el desarrollo de las habilidades sociales.

4.2.4. Evaluación del desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes.

En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los estudiantes que formaron el grupo de estudio fueron evaluados a través de listas de cotejo y la observación diseñadas para valorar indicadores relacionados con las dimensiones. Los instrumentos de evaluación tuvieron como valoración: alto, medio y bajo que se relacionaban con las categorías de los respectivos baremos. La mayoría de los estudiantes lograron la valoración de alto y medio.

Para demostrar que la aplicación del Programa de Juegos Recreativos desarrolla las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 10373 Sucse, Sócota necesariamente aplicar el post test con la finalidad de comprobar la existencia del avance hacia el objetivo general del estudio, evidenciando que al aplicar el Programa de Juegos Recreativos los

estudiantes lograron desarrollar significativamente el nivel de las habilidades sociales.

4.2.5. Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test, luego de la intervención del estímulo.

De los resultados obtenidos en el pre test y post test se evidenció que el grupo de estudio, después de haber recibido el estímulo, observó un logro significativo en el desarrollo de las habilidades sociales, pues gran parte de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 10373 de Sucse, Sócota se encontraban en el nivel bajo y medio migran al nivel alto, haciéndose incluso un grupo más homogéneo. (Tabla 14)

En tal sentido, al contrastar los resultados se mostró que los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 10373 de Sucse, Sócota observan un alto desarrollo de las dimensiones: Interacción social, concepción de amigos, desarrollo de sentimientos y emociones y relaciones interpersonales lo que demuestra el nivel de desarrollo de las habilidades sociales ha sido muy significativo, fundamentado en los aportes de la teoría sociológica clásica de Max Weber, teoría Relaciones Humanas de Elton Mayo, teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, la teoría Sociocultural de Lev. Vygotsky y la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner.

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Conclusiones

El objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; toda vez que ha permitido elevar de manera significativa el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 10373 – Sucse, Sócota.

El proceso de investigación aporta como resultado un Programa de Juegos Recreativos que ha permitido mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°10373 –Sucse, Sócota y propiciar un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje.

El Programa de Juegos Recreativos que se propone, previa aplicación, ha resultado lo suficientemente válido para la Institución Educativa Primaria N° 10373 –Sucse, Sócota, puesto que constituyó una alternativa eficaz para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 10373 – Sucse.

Al contrastar los resultados de la investigación, mediante el análisis e interpretación se comprobó que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; dado que ha permitido elevar de manera significativa el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 10373 – Sucse, Sócota.

Sugerencias

Aplicar el Programa de Juegos Recreativo, en la Institución Educativa Primaria N° 10373 – Sucse; puesto que permitirá mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes.

Implementar el Programa de Juegos Recreativos en otras Instituciones Educativas Primarias con el propósito de desarrollar las habilidades sociales y mejorar el proceso de aprendizaje enseñanza.

Promover el mejoramiento de las habilidades sociales, a partir de la aplicación de la presente Propuesta, en las Organizaciones Educativas.

Continuar investigando sobre el desarrollo de las habilidades sociales, considerando que el conocimiento en este campo es sumamente amplio e interesante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberti, R. (1977b). Los comentarios sobre la afirmación Diferenciar y agresión: Algunas pautas de comportamiento. *La terapia de comportamiento*, 8, 353-354.
- Anderson, M. y Woodrow, P. (1989). *Rising from the Ashes. Development Strategies in Times of Disaster*, Westview Press-UNESCO, Boulder. Colorado-París
- Ardía, R. (2011). *Psicología del aprendizaje*. Treceava edición. Editores. Madrid España Siglo XXI
- Bishop A. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
- Caballo, V. (2002). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. (5ª ed.). Madrid: S.XXI.
- Caballo, V. (1997). *Teoría Evaluación y Entrenamiento de las habilidades sociales*, Promo Libro Valencia, España, 160pp.
- Campos Y. (1998). *Hacia un concepto de educación y pedagogía en el marco de la tecnología educativa*. Recuperado de <http://www.camposc.net>
- Figuroa, K. (2009). *Tipos de aprendizaje*. Editorial Cátedra. Madrid, España
- Gálvez, J. (2013) "Métodos y Técnicas de Aprendizaje. Teoría y Práctica". Editorial Valeria. Quinta Edición. Chota.
- Martin, H. (2002). *Desarrollo moral y empatía*. Editorial Idea Books, S.A. Barcelona, España.
- Mayor, E., Rió, G., Tabares, G. & Fernández. S. (2002). *Empatía: ¿conoce su significado?*. MEDISAN; 6(2). Recuperado de <http://bvs.sld.cu/revistas/san/vol6>.

- Prieto, M. (2011). Empatía, asertividad y comunicación. Revista digital innovaciones y experiencias educativas. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf
- Rodríguez, A. (1991). Psicología social. México- Trilla.
- Valle, A., Barca, A., Gonzales, R. & Núñez, J. (1999). Las estrategias de aprendizaje. Revista teórica y conceptual. En revista latinoamericana de psicología, volumen 31. Nº 3.
- Weber, M. (1964). Economía y sociedad. Esbozo de sociología comprensiva, vol. ii, México: Fondo de Cultura Económica. Seg. Edición.
- Zilberstein, J. & Silvestre, M. (2005). Didáctica Desarrolladora desde el Enfoque Histórico Cultural. México: CEIDE
- Libert, J y Lewinsohn, P. (1973). El concepto de habilidades sociales con especial referencia al comportamiento de las personas deprimidas. *Jornal of Consulting and Clinical Psychology*, 40, 304-312.
- PHILLIPS, E. L., (1978). Las bases de las habilidades sociales de la psicopatología. Londres: Grune y Stratton.
- KELLY, J. A. (1982): Entrenamiento en habilidades sociales. DDB. Bilbao.
- Sanz, M. (2003) Entrenamiento en Habilidades Sociales aplicado a jóvenes tímidos, Universidad de Salamanca, España. 150 pp.

ANEXOS

(ANEXO 1)

TEST DE HABILIDADES SOCIALES

Nombres.....

Grado:

Fecha: octubre/2016

OBJETIVO: Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa No. 10373 de Sucse, Sócota, Cutervo_2016.

INSTRUCCIONES: De acuerdo a cada ítem la docente plantea una situación y da las indicaciones:

El niño ejecuta las indicaciones dadas.

VALORACIONES DE LAS CATEGORÍAS

Siempre : 18_20

A veces : 11_17

Nunca : 00_10

1. Cuando se relaciona con los demás saluda atentamente y les sonrío.

Siempre A veces Nunca

2. Muestra amabilidad y cortesía al interactuar con sus pares.

Siempre A veces Nunca

3. Se integra con facilidad al equipo.

Siempre A veces Nunca

4. Se esfuerza por lograr metas del equipo.

Siempre A veces Nunca

5. Es flexible y está dispuesto al cambio.
() Siempre () A veces () Nunca
6. Refuerza positivamente las cualidades de los demás.
() Siempre () A veces () Nunca
7. Se encuentra a gusto cuando está con sus compañeros.
() Siempre () A veces () Nunca
8. Asume sus responsabilidades de desempeño.
() Siempre () A veces () Nunca
9. Muestra confianza en sí mismo y en los demás.
() Siempre () A veces () Nunca
10. Ayuda, coopera y comparte amigablemente.
() Siempre () A veces () Nunca
11. Autorregula su propio comportamiento en diferentes situaciones.
() Siempre () A veces () Nunca
12. Manifiesta respeto y consideración a sus compañeros.
() Siempre () A veces () Nunca
13. Comprende a los demás y percibe sus sentimientos y preocupaciones.
() Siempre () A veces () Nunca
14. Maneja sus emociones e impulsos asertivamente.
() Siempre () A veces () Nunca
15. Respeta y comprende las limitaciones y diferencias personales.
() Siempre () A veces () Nunca
16. Identifica y soluciona problemas interpersonales.
() Siempre () A veces () Nunca

17. Cumple con las normas y reglas de convivencia.

Siempre A veces Nunca

18. Lidera el trabajo en equipo.

Siempre A veces Nunca

19. Aplica estrategias para resolver conflictos.

Siempre A veces Nunca

20. Se adapta en diferentes grupos sociales.

Siempre A veces Nunca

(Anexo 2)
CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres : ALARCÓN DÍAZ, ALICIA
- 1.2. Grado académico: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
- 1.3. Documento de identidad: 16780259
- 1.4. Centro de labores:

Universidad Señor de Sipán.

Universidad Privada Juan Mejía Baca

Institución Educativa “Mariano Melgar”

- 1.5. Denominación del instrumento motivo de validación: TEST

Título de la Investigación: PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE N° 10373 DE SUCSE, SÓCOTA, CUTERVO-2016

- 1.6. Autor del instrumento: Mg. Celinda Marrufo Fernández

En este contexto ha sido considerado como experta en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB : Muy Bueno (4)

B : Bueno (3)

R : Regular (2)

D : Deficiente (1)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Fuente: Adaptado por la investigadora

III. OPINION DE APLICABILIDAD: El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado.

Chiclayo, setiembre del 2016.

FIRMA DE LA EXPERTA:



DNI: 16780259

CRITERIO DE EXPERTOS

I.- DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres : Dr. VASQUEZ CASTRO MIGUEL ANGEL
- 1.2. Grado académico: DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
- 1.3. Documento de identidad: DNI 03700347
- 1.4. Centro de labores:

Universidad César Vallejo

UGEL-Celendín

- 1.5. Denominación del instrumento motivo de validación: TEST

Título de la Investigación: PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE N° 10373 DE SUCSE, SÓCOTA, CUTERVO-2016

- 1.6. Autor del instrumento: Mg. Celinda Marrufo Fernández

En este contexto la hemos considerado como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB : Muy Bueno (4)

B : Bueno (3)

R : Regular (2)

D : Deficiente (1)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	Las estrategias responden al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Fuente: Adaptado por el investigadora.

III. OPINION DE APLICABILIDAD: El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado.

Chiclayo, setiembre del 2016.

FIRMA DEL EXPERTO:

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right, positioned over a dotted line.

DNI: 03700347

CRITERIO DE EXPERTOS

I.- DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres : ALARCÓN DÍAZ, DAYSI SOLEDAD
- 1.2. Grado académico: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
- 1.3. Documento de identidad: 41073751
- 1.4. Centro de labores:

Universidad César Vallejo

Universidad Señor de Sipán

Universidad de San Martín de Porres

Universidad Alas Peruanas

Institución Educativa “Nuestra Señora de la Paz”

- 1.5. Denominación del instrumento motivo de validación: TEST
- 1.6. Título de la Investigación: PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE N° 10373 DE SUCSE, SÓCOTA, CUTERVO-2016
- 1.7. Autor del instrumento: Mg. Celinda Marrufo Fernández

En este contexto ha sido considerada como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB : Muy Bueno (4)

B : Bueno (3)

R : Regular (2)

D : Deficiente (1)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

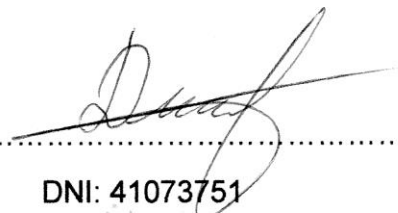
N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Fuente: Adaptado por el investigadora.

III. **OPINION DE APLICABILIDAD:** El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado.

Chiclayo, setiembre del 2016.

FIRMA DE LA EXPERTA:

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal dotted line. The signature is cursive and appears to be 'D. ...'.

DNI: 41073751

ANEXO 3

PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa	: N° 10373
Lugar	: Sucse
Nivel	: Primario
Grados	: 1ero al 6to
Duración	: Setiembre – Diciembre 2016
Investigadora	: Mg. Celinda Marrufo Fernández.

II.-FUNDAMENTACIÓN:

El Programa de juegos recreativos está orientado a desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes del 1ero al 6to de la Institución Educativa N° 10373-Sucse, del distrito de Súcota, en la medida de que se ha detectado que afrontan serias dificultades para ponerlas en práctica; puesto que le han dado un rol muy displicente, soslayando el hecho de que se debe partir sobre la base del buen ejemplo y a través de un proceso gradual. Por esta razón es necesario aplicar un Programa que permita desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse, Súcota.

El Programa se desarrolló en 10 sesiones de aprendizaje, utilizando fundamentalmente, metodología activa. Cada una de las sesiones tuvo una duración de 3 horas pedagógicas y se efectuaron durante el mes de setiembre-noviembre.

Se trata de conseguir la práctica de las buenas costumbres, pensamientos positivos en los estudiantes, utilizando los juegos recreativos y así interactuar adecuadamente en el ambiente en el que se desarrollan.

La finalidad de las actividades gráfico plásticas en la infancia no es fabricar objetos bonitos, impresionantes, decorativos, útiles si no por el contrario prepararlos para que produzcan obras plásticas o artísticas y así desarrollar su creatividad.

Considerando que nos encontramos en un mundo globalizado, es por ello que los juegos recreativos intentaron sensibilizar, concientizar y potenciar la utilización de las mismas desde temprana edad y desarrollar las habilidades sociales.

III - OBJETIVOS

3.1- General.

Desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de la IE N° 10373 – Sucse.

3.2- Específicos.

-Motivar a los estudiantes con un programa de juegos recreativos para desarrollar las habilidades sociales.

-Desarrollar las habilidades sociales, a través de juegos recreativos.

-Lograr que los participantes la importancia de los juegos recreativos para su aprendizaje y sobre todo para desarrollar las habilidades sociales.

II.- ACTIVIDADES

N	SESIÓN	ESTRATEGIAS	CONTENIDOS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO	FECHA
1	JUEGO CON MIS AMIGOS	¿TE GUSTA O NO TE GUSTA?	PRÁCTICA DE VALORES	LÁPIZ O PLUMÓN, PAPELOTE, UN PAÑUELO.	3 HORAS	22/09/2016
2	ME INTEGRO AL GRUPO	EL GATITO CIEGO.	DRAMATIZACION		3 HORAS	29/09/2016
3	ME DIVIERTO JUGANDO	JUGANDO CON EL CUADRADO.	ESPLORACIÓN DEL ESPACIO		3 HORAS	10/10/2016
4	SOY FELIZ JUGANDO		DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA		3 HORAS	19/10/2016
5	COMPARTO MIS JUEGOS CON ALEGRÍA		LOS VALORES		3 HORAS	28/10/2016
6	ADIVINA, ADIVINA CÓMO ES MI AMIGO		CREACIÓN DE TEXTOS ESCRITOS.		3 HORAS	03/11/2016
7	VISITAMOS A UN AMIGO ENFERMO		LAS OBRAS DE MISERICORDIA		3 HORAS	17/11/2016
8	JUEGO, APRENDO Y ME DIVIERTO	LA PESCA	DEECHO A LA RECREACIÓN.		3 HORAS	28/11/2016
9	ELABOREMOS EL REGALO PARA MI AMIGO SECRETO		EL NACIMIENTO DEL NIÑO JESUS		3 HORAS	29/11/2016
10	UN ÁRBOL DE NAVIDAD		NAVIDAD		3 HORAS	29/11/2016

V.- BIBLIOGRAFIA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2015). *Rutas de Aprendizaje*.

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

DENOMINACION: Juego con mis amigos.

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 10373

1.2 GRADO : 1° al 6°

1.3 LUGAR : SUCSE

1.4 FECHA : 22-09-2016

II. DESARROLLO

2.1 AREA : PERSONAL SOCIAL

2.2 COMPETENCIA : Se desenvuelve éticamente

2.3 CAPACIDADES : Se cuestiona éticamente ante las situaciones cotidianas

2.4 INDICADORES - Reconocen los valores y se comprometen a cumplirlos.

-Enumeran los valores y se evalúan cual lo ha cumplido

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TECNICAS E INSTRUMENTOS
INICIO	<p>La docente saluda a los estudiantes y comenta que ahora los niños y jóvenes ya no saludan; La docente explica el por qué, y que ellos no deben ser así, así mismo les hablará de otros valores que ya no se practican.</p> <p>Realiza el juego</p> <p>¿Te gusta o no te gusta?</p> <p>Contestan a preguntas. ¿Qué tal es el juego? ¿Quién ganó el juego? ¿Es bueno el castigo? ¿Qué valores habrá en este juego? ¿Cómo valoras a tu vecino?</p>	Fotocopias Cuadernos, lapiceros	Ficha de observación

	¿Qué serán los valores?		
DESARROLLO	<p>Se entregará una lectura referida a los valores Anexo 2</p> <p>Leen la lectura y lo socializan.</p> <p>Elaboran un organizador visual para hacer un sencillo resumen sobre los valores.</p> <p>Leen la poseía sobre los valores del anexo 3</p> <p>Con el docente se comprometen a cumplir estos valores para ser mejores personas en la vida y dentro de la sociedad donde vive.</p>		
CIERRE	<p>Harán un compromiso de ser siempre buenas personas y a practicar los valores en sus 4 aspectos para vivir sanos de espíritu y amor.</p> <p>Comentan la importancia que es saber y practicar los valores.</p>		

Anexo 1

¿TE GUSTA O NO TE GUSTA?

Uno de los alumnos se queda de pie y los demás se sientan. El que está parado a cualquiera de sus compañeros pregunta: ¿Te gusta o no te gusta tu amiga que está a tu derecha? Si la respuesta es NO, le vuelve a preguntar ¿POR QUÉ? Y el que está sentado responde: Porque usa calzado, chompa o tiene pelo largo, etc. Luego todos los que están con zapatos o que coincidan con las características mencionadas por el que está respondiendo, se cambian de lugar para que el niño o niña que está de pie gane un lugar y el que se queda sin lugar se queda de pie para hacer las preguntas al resto de sus compañeros que están sentados; si en caso la respuesta fuera positiva los vecinos se cambian, preguntará a otro niño o niña el que está de pie.

Anexo 2

Los Valores.

Son principios que nos admiten guiar nuestra conducta en relación de desarrollarnos como seres humanos que nos ayudan a elegir, preferir y apreciar un comportamiento en lugar de otro o una cosa en lugar de otra

Clasificación de valores.

Los valores se clasifican en 4: Valores éticos, afectivos, religiosos y morales.

Valores morales. Son todas las cosas que dan a los seres humanos a crecer y proteger su dignidad.

Estos valores son: el amor, la amistad, el respeto, la humildad, la bondad, la honestidad, la dignidad, la tolerancia, etc.

Valores éticos. Son los juicios de valores sobre la base de la apariencia de un objeto que provocan respuestas emocionales.

Estos valores son: la responsabilidad, la libertad, la justicia. Por ejemplo, dos casas con igual características, condiciones, y servicios se venden en precios absolutamente desiguales lo cual depende de quien haya construido la casa.

Valores religiosos. Son aquellos transferidos en costumbres religiosas, libros y creencias. Los valores religiosos están basados en textos y reglas impuestas de una religión.

Los valores religiosos son todos aquellos valores como el amor, la caridad, la santidad, la obediencia, la misericordia, y el respeto.

Valores afectivos. Son los que te hacen sentir amado y satisfacen tus necesidades de amar. Buscan el placer y el afecto.

Entre los valores afectivos tenemos: el amor, el compañerismo, la amistad la solidaridad.

Estos valores son muy importantes, pero muchas veces los dejamos por elegir bienes mayores. A quien los alcanza, lo llamamos "amable y sensible". Dentro de estos valores, encontramos a los valores familiares. La familia es un valor, porque dentro de ella recibes la vida, aprendes a amar y a ser amado, a comprender y ser comprendido, a ayudar y a ser ayudado, a ser libre y fiel.

III.- BIBLIOGRAFIA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2015) *Rutas de Aprendizaje*.

DISEÑO CURRICULAR (2009)

ALUMNOS REALIZANDO UN JUEGO



SESION DE APRENDIZAJE N° 2

I. DENOMINACION: Conocemos las obras maravillosas

II. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 10373
- 1.2. GRADO : 1° al 6°
- 1.3. LUGAR : Sucse
- 1.4. FECHA :17-11-2016

III. DESARROLLO

AEEA : RELIGIÓN

COMPETENCIA : Formación de la conciencia moral cristiana

CAPACIDADES : Conoce las obras de la Misericordia para practicarlo y ser buen cristiano.

INDICADORES : -Enumera y reconoce las obras de la Misericordia y la práctica.

MOMENTOS PEDAGOGIC	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TECNICAS INSTRUM.
INICIO	<p>Se les entregará un pupiletras. (Anexo 1).</p> <p>Encuentran las palabras que se les pide.</p> <p>Contestan a preguntas sobre las palabras que encontraron.</p> <p>¿Qué palabras han encontrado? ¿A qué se refieren estas palabras? ¿De quién nos hablan estas palabras? ¿Para qué nos servirá estos términos?</p> <p>El docente les indicará que tendrán que realizar el siguiente juego. Lo lee</p>	<p>Fotocopias</p> <p>Cuadernos, lapiceros</p>	<p>Ficha de observación</p>

	Anexo 2		
DESARROLLO	<p>Realizan el juego</p> <p>Se les presentará un texto bíblico para comprender mejor el tema a desarrollar. Anexo 2.</p> <p>Presentará la información sobre la clase.</p> <p><u>La misericordia</u>, es una compasión de la desgracia o miseria ajena que mueve a remediarla.</p> <p><u>Las obras de misericordia</u> son las acciones de caridad y amor que los hombres practican para socorrer al prójimo en sus necesidades corporales y espirituales: (Isaías 58,6-7; hebreos 13,3) y son 14.</p> <p>Hay dos clases de obras misericordiosas:</p> <p><u>Las obras de misericordia corporales</u>, son las que nos permiten ayudar al prójimo en sus necesidades físicas y son siete: dar de comer al hambriento. Dar de beber al sediento; vestir al desnudo; posada al peregrino; visitar al enfermo; enterrar a los muertos y visitar a los presos.</p> <p><u>Las obras de misericordia espirituales</u> como: enseñar al que no sabe; corregir al que yerra; consolar al triste; dar</p>	Pizarra, plumones, catecismo	Ficha de evaluación

	<p>consejo al que lo necesita; sufrir con paciencia los defectos del prójimo; perdonar las injurias, orar por los vivos y los difuntos; nos permiten ayudar al prójimo es sus necesidades espirituales. Todos hemos de vivir las obras de misericordia y el mandamiento del amor, que en nuestros días muchos cristianos atienden numerosas obras de misericordia como la Madre Teresa de Calcuta, etc., debemos recordar lo que Jesús dijo: "Al final del mundo, cuando seamos juzgados, seremos juzgados por nuestras obras, si hicimos o no por amor, todas las cosas.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Elaboran un organizador visual y lo resumen la información obtenida.</p> <p>Analizan la lectura del anexo 3 y hacen un resumen.</p>		

III.- BIBLIOGRAFIA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2015) *Rutas de Aprendizaje*.

DISEÑO CURRICULAR (2009)

Anexo 1

S	S	Q	Y	D	M	B	N	T	I	D	S	S	C	D
B	A	D	M	A	Y	T	R	Y	O	O	A	T	O	U
U	G	O	L	D	P	O	S	I	T	I	V	A	N	T
E	R	O	J	I	Z	A	Y	N	M	R	E	G	C	R
N	A	A	M	L	W	E	E	M	O	R	A	L	I	I
O	R	D	C	I	L	I	K	R	P	G	D	D	E	V
J	I	I	D	B	M	L	A	S	R	E	V	I	N	U
T	O	V	N	A	T	U	R	A	L	E	Z	A	C	L
Z	D	F	D	S	T	O	R	O	M	A	A	I	I	I
J	E	N	U	N	S	R	D	I	P	E	P	C	A	V
O	A	I	N	O	N	I	E	A	R	L	S	I	O	U
M	U	A	D	P	W	F	Q	B	C	G	B	T	L	X
U	P	M	M	S	W	U	M	F	I	E	D	S	S	M
M	S	J	S	E	R	O	L	A	V	L	P	U	P	Z
M	G	Q	D	R	H	U	L	E	L	H	W	J	F	P

AMOR	LEY	PECADO
MANDAMIENTOS	SAGRARIO	
VIDA BUENO	HOMBRE	
LIBERTAD MORAL	POSITIVA	
UNIVERSAL VIRTUD	CONCIENCIA	
JUSTICIA	MALO	NATURALEZA
RESPONSABILIDAD	VALORES	

Anexo 2

JUEGO: Juguemos en el cuadrado

Materiales:

4 cintas de colores

Una pelota

Un cuadrado de 15 m.

Desarrollo:

Se colocan las cuatro cintas, cada una en un vértice del cuadrado y se forman dos equipos de 4 participantes. El primer equipo se ubica fuera del cuadrado formando una fila paralela a uno de los lados del cuadrado; el segundo equipo se distribuye por todo el cuadrado y su entorno. La pelota lo tendrá el primer participante de la fila del segundo equipo. El esparcimiento o juego se inicia cuando la pelota es arrojada lo más lejos por el jugador del segundo equipo y corre a recoger las cuatro cintas; los integrantes del primer equipo deben coger la pelota y tratar de pegar con ella al jugador del segundo equipo antes que coja las cuatro cintas porque si logra coger todas las cintas ganará el juego; de lo contrario se invierten los papeles.

Anexo 3

Lee y comenta estos ejemplos en tu cuaderno ¿Qué te sugieren? Era la época de lluvias y un anciano plantaba a orillas del río unas plantas de paca, - respondió el anciano ¿Esperas comer de ellos? No, no pienso vivir tanto, pero otros lo harán, toda mi vida he comido pacas plantados por otros, es mi manera de demostrarles mi gratitud.

Diógenes (el clínico) sentado en una esquina, se reía como loc. ¿De qué te ríes? -le preguntó una persona ¿Ves esa piedra que hay en el camino? Desde que llegué aquí, diez personas han tropezado en él y han maldecido, pero ninguna de ellas se ha tornado la molestia de retirarla, para que no tropiecen otros.

TODO LO QUE HAGAMOS POR AMOR A CRISTO, EL NOS LO PAGARÁ CON CRECES COMO LO PROMETIÓ.

Leemos

Lucas 18, 28-30

[28] En ese momento Pedro dijo: “Ya ves que nosotros hemos dejado todo lo que teníamos y te hemos seguido”.

[29] Jesús respondió: “Yo les aseguro que ninguno dejará casa, esposa, hermanos, padre, o hijos a casa del Reino de Dios.

[30] Sin que reciba mucho más en el tiempo presente y, en el mundo venidero, la vida eterna”.

¿DE DÓNDE SACAMOS LO EJEMPLOS DE LO QUE DEBEMOS HACER?

Jesús mismo no lo enseñó a modo de ejemplos por eso la Iglesia con su sabiduría y experiencia nos enseña que estas obras se clasifican en 14 clases de obras de misericordia. ¿Cuáles son? Investiga, apréndelas y practícalas.

Docente brindando las orientaciones a los niños y niñas



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Nominación: Me Integro Al Grupo

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N° 10373

1.2. Grado : 1° al 6°

1.3. Área : COMUNICACIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADORES
Comprende textos escritos	Recupera información de diversos textos escritos	Localiza información en diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado

INICIO:

La docente saluda alegremente a los niños y niñas dándoles la bienvenida.

Luego inicia la conversación sobre los animales que habitan en la comunidad a través de preguntas:

¿Conoces algunos animales que habitan en la comunidad?

¿De qué se alimenta? ¿Cómo los tratas? ¿Por qué crías animales?

Los niños dan sus respuestas para ser escuchados.

La docente explicara sobre la importancia que tiene los animales y como tratarlos.

Se les comunica el propósito sobre la sesión.

Ahora hablaremos sobre un juego muy bonito titulado el gatito ciego, haciéndoles algunas interrogaciones.

¿Te gusta jugar? ¿Has jugado alguna vez este juego? ¿Cómo te has sentido?

¿Cuándo juegas aprendes algo? ¿Conoces otros juegos?

Recordamos las normas de convivencia para practicarlo en esta sesión.

DESARROLLO:

Se comunica a los niños y niñas que en la losa deportiva de la IE vamos a jugar. También se informará que las reglas del juego se cumplen.

Los niños se forman de 6 participantes con los ojos vendados, el último de cada grupo no se venda.

Cada grupo forma una fila cada participante toca el hombro del compañero que está adelante y el niño que no está vendado dar un mensaje agarrándolo el hombro del compañero de delante hacia el lado que debe voltear este le dará el mensaje al que está delante de él y así sucesivamente hasta llegar al primero, el cual seguirá el recorrido indicado. Ganará el grupo que termine primero el recorrido establecido.

Regresamos al salón de clase.

La docente hace preguntas.

¿Les gustó el juego? ¿Se divirtieron mucho? ¿Cómo se sintieron en ese momento?

La docente presenta una lámina ilustrada con diferentes dibujos donde hay niños trabajando en diferentes actividades

Pide a los niños que observen los dibujos para luego hacerles preguntas.

¿Que observan en la lámina? ¿Está bien que los niños trabajen en estas actividades?

La docente explicara que todos los niños tienen derecho a jugar que lo, pueden hacer en su casa, en la escuela, etc.

Pero que también hay padres que hacen trabajar a sus niños en trabajos que son fuertes y eso está muy mal. Y que el trabajo debe ser de acuerdo a la edad que tenga el niño

CIERRE

¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto el juego? ¿Para que nos servirá este aprendizaje? ¿Crees que el juego es una pérdida de tiempo?

III.- BIBLIOGRAFIA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2015) Rutas de Aprendizaje.

DISEÑO CURRICULAR (2009)

ALUMNOS REALIZANDO EL JUEGO ELGATITO CIEGO



ANEXOS 01

JUEGO: “El gatito ciego “

Los niños se forman de 6 participantes con los ojos vendados, el último de cada grupo no se venda.

Cada grupo forma una fila, cada participante toca el hombro del compañero que está delante y el niño que no está vendado dará un mensaje agarrándolo el hombro del compañero de adelante hacia el lado que debe voltear, este le dará el mensaje al que está delante de él y así sucesivamente hasta llegar al primero, el cual seguirá el recorrido indicado. Ganará el grupo que termine primero el recorrido establecido.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Nominación: Juego, aprendo y me divierto.

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N° 10373

1.2. Grado : 1° al 6°

1.3. Área : Personal Social.

1.4 Fecha

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADORES
Convive respetándose así mismo y a los demás.	Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad, enriqueciéndose mutuamente.	Reconoce su falta cuando agrade verbal y físicamente a alguien, disculpándose y cumpliendo con reparar el daño.

II.-MOMENTOS DE LA SESIÓN.

MOMENTOS PEDAGOGIC	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TECNICAS INSTRUM.
INICIO	<p>Recordamos las fechas cívicas, en especial sobre los derechos del niño, a través de preguntas: ¿Cómo te tratan en casa? ¿Cómo tratas a los demás?, se escucha las respuestas de los niños.</p> <p>La docente explica sobre lo importante que es dar y recibir un buen trato en cualquier lugar que se</p>		Ficha de observación

	<p>encuentre, con lo cual nos sentimos bien y alegres.</p> <p>Dialogamos con los estudiantes sobre la convivencia en la escuela y la solución de problemas con la participación de todos, es decir que aquí en la escuela no solamente aprendemos, sino que solucionamos las dificultades que se nos presenta y que mayormente lo hacemos jugando.</p> <p>Se les comunica el propósito de la sesión: Ahora hablaremos sobre uno de sus derechos concerniente al juego, al disfrute es decir el derecho a la recreación. Se hacen las siguientes interrogantes a los estudiantes: ¿Cómo te sientes cuando juegas? ¿Te gusta jugar? ¿Aprendes cuando juegas?</p> <p>Recordamos las normas de convivencia y las practicamos.</p>		
	<p>Se les dice a los estudiantes que vamos a jugar en el patio y que salgan en orden, el juego: “La pesca “.</p> <p>Se explica el juego.</p> <p>Uno de ellos mencionará las consignas para que los demás lo cumpla y el resto de alumnos caminarán por todo el patio.</p>	<p>Papelote, plumones, limpia tipo, hoja impresa</p>	<p>Ficha de evaluación</p>

	<p>Cuando escuchan la palabra río los estudiantes caminarán en una sola dirección. Al escuchar la palabra truchas, los participantes nadarán en la dirección que ellos quieran. Al oír la palabra atarraya todos se cogen de las manos como si formaran una red y cuando escuchen la palabra pescador, los niños corren y forman grupos.</p> <p>Las consignas se cambiarán de cada rato para que así los estudiantes estén concentrados.</p> <p>Se les recomienda que respeten las reglas.</p> <p>Regresamos al aula y se les hace preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Se divirtieron? ¿Cómo se sintieron?, etc.</p> <p>Se les presenta dibujos de niños trabajando y la docente pregunta: ¿Todos los niños deben jugar? ¿Todos los niños tendrán este derecho?</p> <p>Se les explica que todos los niños tienen derecho al juego, ya sea en la institución, en su vecindad, sino que hay niños que por tener que trabajar no juegan.</p> <p>Se presenta la historia de Rosita que un estudiante la leerá.</p> <p>Se les pregunta a los estudiantes cuál es su opinión de lo que hace Rosita, se</p>		
--	---	--	--

	<p>les escucha sus ideas.</p> <p>Se les pregunta: ¿Qué otros motivos hay para que los niños no jueguen? ¿En qué momentos juegan? ¿Cuándo juegan como se sienten? ¿Debemos tener algunos cuidados al jugar?</p> <p>La docente explica a los niños que, así como tienen derecho al juego también tienen deberes, los que anotarán en un papelote, luego lo pegan en la pared y lo leen.</p> <p>La docente les explica en qué momentos se puede jugar.</p> <p>Lista de cotejo.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Se hace las preguntas: ¿De qué hemos tratado hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el rol que cumplieron? ¿Te gustó el juego? ¿De qué derecho hemos hablado? ¿Crees que se cumple este derecho en la escuela? ¿Crees que el juego es una pérdida de tiempo? ¿Juegas con tus padres?</p> <p>Por grupos hacen su resumen (grados superiores)</p> <p>Dibujan algo referente al tema tratado (1ero-2do).</p>	<p>Cuaderno, lápiz colores.</p>	

BIBLIOGRAFIA:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2015). *Rutas de Aprendizaje*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009). *Diseño Curricular Nacional*

ANEXO 1

HISTORIA DE ROSITA

Rosita es una niña sucuna que tiene 7 años, ella vive con su mamá, su papá y sus cuatro hermanos menores. Le gusta ir a la escuela y por las tardes jugar con sus hermanos y primos. Los papás de Rosita venden productos que sacan de la caña de azúcar que ellos siembran. Un día su padre le dijo a Rosita que ya está grande y tiene que ayudar en la chacra y que ya tiene que olvidarse de jugar ya que del juego no saca nada y que de ahora en adelante, en vez de jugar va a ir sembrar, cultivar y a romper la caña en la chacra.

ANEXO 2

LISTA DE COTEJO

INSTRUCCIONES: Responden marcando una X	SI	NO
Respeto las reglas de juego.		
Juegas con todos.		
Asumo roles en un juego con alegría.		
Cumplo con mis deberes dentro del juego.		
Cuido mi cuerpo y el de los demás.		

DOCENTE DANDO INDICACIONES A LOS NIÑOS PARA REALIZAR LOS JUEGOS

