



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICO DOCENTE

**ACTIVIDADES DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA
INCREMENTAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 16823 DE VISTA ALEGRE – COLASAY.**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**PARA OBTENER EL GRADO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTOR

PROF: MARTHA DEYSEN GONZÁLES TORRES

ASESOR

ALFREDO PUICAN CARREÑO

JAÉN – PERÚ

2018

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todas las personas que me apoyaron para realizar este trabajo y así obtener el grado de Bachiller en Educación.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia por apoyarme incondicionalmente en mi formación profesional y a todas aquellas personas que de una u otra manera contribuyeron para el logro de mis objetivos.

ÍNDICE

Introducción.....	6
CAPÍTULO I.....	8
1.1 Planteamiento del trabajo de investigación.....	9
1.2 Formulación del problema.....	12
1.3 Objetivos de la investigación.....	12
1.3.1 Objetivo general.....	12
1.3.2 Objeto de la investigación.....	12
1.3.3 Campo de acción.....	12
1.3.4 Hipótesis.....	12
1.3.5 Objetivos específicos.....	12
CAPÍTULO II.....	14
2.1 Marco teórico y metodológico.....	15
2.1.1 Antecedentes teóricos.....	15
2.1.2 Base teórica.....	16
2.1.2.1 El Juego.....	16
2.1.2.2 Teoría sociocultural del juego.....	17
2.1.2.3 Base conceptual del juego social.....	17
2.1.2.4 Características del juego.....	18
2.1.2.5 Finalidad del juego.....	19
2.1.2.6 Clasificación del juego.....	20
2.1.2.7 La importancia del juego.....	21
2.1.2.8 El juego en el contexto educativo.....	23
2.1.2.9 Estrategias en la utilización del juego.....	24
2.1.2.10 El juego social y el desarrollo en el proceso socializador del niño.....	25
2.1.3 La convivencia.....	26
2.1.3.1 La Convivencia escolar.....	27
2.1.3.2 La convivencia en la escuela.....	27
2.1.3.3 Factores que Favorecen la Convivencia Escolar.....	28
2.1.3.4 Factores que Alteran la Convivencia Escolar.....	29
2.1.3.5 Aprendizaje de la Convivencia.....	30
2.1.3.6 Mejora de la Convivencia Escolar.....	32
2.1.3 Base metodológica.....	33

CAPÍTULO III	35
3.0. Resultados del trabajo de investigación.....	36
3.1. Análisis de resultados.....	36
3.2. Propuesta.....	38
Conclusiones.....	48
Sugerencias.....	48
Bibliografía.....	49
Anexos.....	52

RESUMEN

El diseño metodológico de este trabajo de investigación es de carácter descriptivo, es decir que como investigadores indagamos en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en el término del significado que las personas le otorga. Este tipo de investigación abarca el estudio, uso y recolección de material empírico que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos.

El problema se vincula con la escasez de habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N° 16823 de Vista Alegre, cuyo objetivo principal se orienta a elaborar actividades de juegos educativos que incrementen habilidades y así incrementar la convivencia escolar que son desarrollados en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las áreas curriculares en actividades relacionadas a las necesidades e intereses de los niños y niñas sin descuidar el contexto socio cultural de su realidad educativa.

Para recoger la información se ha utilizado las fichas de observación las cuales ha permitido identificar el problema, en este caso aplicada a 15 estudiantes con 12 indicadores donde se definieron diferentes tópicos referido a las habilidades sociales que deberían tener desarrolladas los niños de 5 años propias de su edad.

Para el procesamiento de los datos se hizo uso de la estadística descriptiva siguiendo el proceso de seriación, codificación, tabulación, elaboración de tablas por cada uno de las dimensiones, las tablas elaboradas nos permiten realizar un análisis de los datos recogidos y presentarlos en los resultados de nuestra investigación.

Se concluye con las actividades de juegos educativos que incrementan la convivencia escolar que constituyen puntos de apoyo para el aprendizaje, ayudándoles a pensar, imaginar y crear.

PALABRAS CLAVE: Juego, convivencia escolar.

ABSTRAC

The methodological design of this research work is descriptive, that is to say that as researchers we investigate natural situations, trying to make sense or interpret the phenomena in the term of the meaning that people give it. This type of research includes the study, use and collection of empirical material that describe the habitual and problematic moments and meanings in the lives of individuals.

The problem is related to the scarcity of social skills in the children of 5 years of the IEI N ° 16823 of Vista Alegre, whose main objective is oriented to elaborate activities of educational games that increase skills and thus increase the school coexistence that are developed in the teaching - learning process of curricular areas in activities related to the needs and interests of children without neglecting the socio - cultural context of their educational reality.

In order to collect the information, the observation cards were used, which allowed us to identify the problem, in this case applied to 15 students with 12 indicators where different topics were defined referring to the social skills that children of 5 years of age should have developed. your age.

For the processing of the data, descriptive statistics were used following the process of seriation, coding, tabulation, elaboration of tables for each of the dimensions, the elaborated tables allow us to perform an analysis of the collected data and present them in the results of our investigation.

It concludes with the activities of educational games that increase the school coexistence that constitute points of support for learning, helping them to think, imagine and create.

KEYWORDS: Game, school life.

INTRODUCCIÓN

Jacques Delors, en el año de 1997, presentó un informe titulado “La Educación encierra un tesoro” propiciado por la Comisión Internacional para la Educación del siglo XXI de la UNESCO, en el informe se establecían los cuatro pilares que deben sustentar toda educación, estos pilares están relacionados a la promoción de cuatro formas de aprendizaje: Aprender a aprender, Aprender a hacer, Aprender a ser y Aprender a convivir. La necesidad de incluir además de los aspectos cognoscitivos e intelectuales, aspectos relacionados con el desarrollo personal y con las habilidades sociales resaltan la importancia que tiene para la educación el aprender a convivir.

La convivencia constituye para los seres humanos una práctica de relaciones interpersonales que modula una manera de vivir en sociedad. Convivir para vivir es un reto en la vida de las personas, nuestras experiencias vitales de socialización se inician en el seno de nuestra familia, conviviendo con nuestro padres, hermanos, etc., allí vamos construyendo y desarrollando nuestras primeras habilidades intrapersonales e interpersonales. Posteriormente la escuela se convierte en nuestro nuevo contexto de interacción y convivencia con otras personas.

El presente trabajo “Actividades de juegos educativos para los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 16823 de Vista Alegre-Colasay tiene como propósito incrementar la convivencia escolar para favorecer su interacción dentro y fuera del aula.

El juego es un medio que resulta agradable al niño porque forma parte de su vida; no es una actividad que cause incomodidad; sino que genera alegría, placer y otorga múltiples beneficios que se ven reflejados durante toda la vida. Esta investigación plantea la aplicación de actividades de juegos educativos que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales entre los estudiantes propiciando la creación de una adecuada convivencia escolar.

La presente investigación tiene como objeto de estudio intervenir en el proceso de enseñanza aprendizaje en las áreas curriculares para identificar en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 16823 de Vista Alegre-Colasay el desarrollo de sus habilidades sociales para luego analizar los fundamentos teóricos de Claudia Gutiérrez Pinzón y Cordero Paucar Doris Judith

y Macas Lalangui Gabriela Jeanett y así elaborar las actividades de juegos educativos para los estudiantes e incrementar la convivencia escolar.

El presente informe está organizado en III capítulos. El capítulo I se refiere al planteamiento del trabajo de la investigación, donde se hace una descripción del problema a partir de los datos recogidos en los instrumentos, abordado con el conocimiento teórico, se plantean los objetivos de la investigación, se delimita el campo de acción, y se formula hipótesis terminando con los objetivos específicos. El capítulo II corresponde al marco teórico científico en él se presentan los antecedentes de estudio y las bases teóricas científicas que sustentan la investigación. El capítulo III se presenta la difusión de los resultados, la propuesta, las conclusiones y sugerencias a las que se arriba al culminar el estudio y las fuentes bibliográficas consultadas. Finalmente, se presenta los anexos que constituyen las fuentes de verificación del diagnóstico del problema del trabajo de investigación.

CAPITULO I

CAPITULO I

1.1 PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El ser humano es un ser sociable por naturaleza, desde su evolución, el hombre tuvo la necesidad de interactuar con sus semejantes logrando establecer de esta manera sociedades que han logrado desarrollar grandes avances en la humanidad. Al formarse las grandes sociedades la discrepancia entre ellos conllevó a conflictos y guerras entre naciones lo cual trajo mucha violencia y para poder convivir tuvieron que establecer reglas de conducta las cuales los conllevó a vivir de una manera pacífica.

Todos estos antecedentes se reflejan en algunas familias que no han logrado establecer vínculos de diálogo entre sus miembros, siendo los niños los que asimilan estos comportamientos y los demuestra en la escuela dificultando la convivencia escolar.

La infancia, es una etapa importante en la vida del ser humano. La forma en que los niños y niñas interactúan con los demás ha sido desde hace décadas un tema de interés para distintas investigaciones. Debemos decir, que las habilidades sociales, juegan un papel importante en el desarrollo óptimo de la socialización en la infancia; permiten mejorar las formas de relacionarse y a la vez lograr una satisfactoria relación entre sus pares.

En esta etapa empiezan a existir otros agentes socializadores; ya no solo son los padres y hermanos los que contribuyen al desarrollo emocional y a la construcción de la imagen de sí mismo y la personalidad de los niños y niñas. A partir de la edad preescolar empiezan a cobrar importancia los profesores y amigos en el proceso socializador, en especial estos últimos, ya que los niños y niñas empiezan a formar parte de un grupo y disfrutan estando entre sus miembros. Empiezan a desarrollarse importantes cambios dentro de su comportamiento social.

En el contexto nacional un porcentaje de estudiantes de preescolar presentan deficiencias en sus habilidades sociales, entre ellas las habilidades de socialización, comunicación, habilidades para la afirmación de vínculos amicales y habilidades para la formación de vínculos sociales en general.

El estado peruano, busca que los niños y niñas vayan formándose en el ejercicio de la ciudadanía en una sociedad democrática que promueva una cultura de participación, solidaridad, de actitud propositiva y seguridad que sólo con un ejercicio permanente desde la escuela se puede lograr.

Se considera fundamental actuar lo antes posible, sabiendo que con una mayor intervención en el campo de la educación inicial, dotará de mejores condiciones de vida a los niños y niñas y por ende mejorará la calidad de vida en nuestro país. No se debe olvidar que el estado de la niñez es un barómetro de los efectos sociales, ambientales y económicos; lo que sucede en la niñez determinará su costo o su contribución al desarrollo de la sociedad para el resto de sus vidas.

Se debe enfatizar que si el niño o niña recibe atención, afecto y respeto, se les hará sentir dueños del mundo y de sus vidas, formándose así su identidad. En este proceso de construcción de su identidad, los niños y las niñas aprenden y asumen formas de ser, de sentir y de actuar, que son consideradas como femeninas y masculinas en una sociedad, al observar como ellos reproducen los comportamientos adultos y practican sus conocimientos sociales en el escenario del aula a tan temprana edad.

El análisis de esta realidad conlleva a afirmar que por lo menos en la zona rural buena parte de los niños muestran conflictos y falta de socialización. Expresado en la escuela por niños y niñas al integrarse en el aula o participar en juegos y actividades de socialización, alejándose del grupo y tornándose poco sociables.

En tanto que en la familia, el patrón de crianza está dado por la prohibición del menor en las actividades sociales de los adultos, lo que limita su desarrollo social del niño.

En la Institución Educativa N°16823 del caserío de Vista Alegre – Colasay el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años no viene siendo la más adecuada pues muestran actitudes de agresividad, violencia, rabietas,

egoísmo, individualismo; imposibilitando la convivencia escolar, situación que hace importante ser trabajada y priorizada para su estudio.

En realidad, estos tipos de comportamiento son un reflejo de los aprendizajes sociales y constituyen un campo abonado de aprendizaje y desarrollo. Merece la pena, por tanto, reflexionar sobre ello y hacerlo visible en esta investigación para buscar una forma de intervenir como educadores en el aula, reconociendo que esta sociedad está marcada por una cultura autoritaria que produce relaciones de discriminación y exclusión, se propone la aplicación de una escala de apreciación de las habilidades sociales en las aulas de educación inicial para poder conocer si se está educando para la convivencia.

Los docentes son personas que intervienen de manera decisiva en el desarrollo social, lo hacen cuando realizan varias conductas sociales, entre ellas: establecen relaciones con el niño, le transmiten valores, le enseñan, modelan las conductas y actitudes sociales, diseñan actividades centradas en los conocimientos y habilidades pertinentes, dándole la oportunidad de practicarlos, planean el ambiente físico, preparan rutinas para el niño, le comunican la reglas, presentan las consecuencias positivas o negativas para ayudarle a cumplir con las expectativas de la sociedad.

Por eso es necesario capitalizar las ideas en una cuidadosa planificación de actividades significativas mediante juegos educativos con la finalidad de incrementar la convivencia escolar que integren el desarrollo de habilidades sociales con el desarrollo intelectual, social y emocional que poseen.

El juego enriquece la experiencia social y es base del aprendizaje porque aproximan al niño y niña a la realidad de lo que se quiere lograr, tiene como objetivo desarrollar el aspecto social del niño para favorecer su interacción dentro y fuera del aula. El juego resulta agradable al niño porque forma parte de su vida; no es una actividad que cause incomodidad; sino que genera alegría, placer y otorga múltiples beneficios que se ven reflejados durante toda la vida, todo esto nos permite formular el siguiente problema de investigación.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Se observa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 16823 Vista Alegre-Colasay, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las áreas curriculares; escasas habilidades sociales; manifestándose en agresividad, rabietas, egoísmo, individualismo; imposibilitando la convivencia escolar.

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Elaborar actividades de juegos educativos para los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 16823 Vista Alegre-Colasay basándonos en los fundamentos teóricos de Claudia Gutiérrez Pinzón y Cordero Paucar Doris Judith y Macas Lalangui Gabriela Jeanett con la finalidad de incrementar la convivencia escolar.

1.3.2 OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN

Proceso de enseñanza-aprendizaje en las áreas curriculares.

1.3.3 CAMPO DE ACCIÓN

Actividades de juegos educativos.

1.3.3 HIPÓTESIS

Si se elabora actividades de juegos educativos para los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 16823 de Vista Alegre-Colasay entonces se incrementará la convivencia escolar.

1.3.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 16823 de Vista Alegre-Colasay el desarrollo de sus habilidades sociales.
- Analizar los fundamentos teóricos de Claudia Gutiérrez Pinzón y Cordero Paucar Doris Judith y Macas Lalangui Gabriela Jeanett.

- Elaborar las actividades de juegos educativos para los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 16823 Vista Alegre-Colasay.

CAPITULO II

CAPÍTULO II

2.1 MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

2.1.1 ANTECEDENTES TEÓRICOS

El juego y el desarrollo de las habilidades sociales son considerados un tema de interés en diversos estudios, puesto que refleja la realidad que nos aqueja hoy en día. Se han encontrado diversos antecedentes a nivel internacional y nacional que guardan relación con el presente trabajo de investigación.

Claudia Gutiérrez Pinzón en su tesis Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de parvulario del colegio Montessori British School (2008) para obtener el título de Especialista en Pedagogía e investigación en el aula. Afirma que la investigación se relaciona con el presente trabajo de investigación porque ambos sostienen que la aplicación de diversas estrategias propuestas por la docente, favorecen la adquisición de habilidades sociales en los niños y niñas, lo que permitirá la mejora en su interacción. En sus conclusiones menciona que:

Las estrategias utilizadas como: escuchar, seguir instrucciones, expresar sentimientos y saludar son herramientas efectivas en la solución del problema planteado para el desarrollo de habilidades sociales en niños de parvulario Pombo, ya que estas habilidades sociales permiten que los estudiantes interactúen de una forma más adecuada con las personas que les rodean y desarrollen una mejor autoestima. Se mejoró la interacción entre los compañeros en el aula a través de la práctica de estas habilidades, ya que algunas conductas que no se evidenciaban en las interacciones de los niños y niñas, se lograron transferir a los estudiantes, a partir de modelo simbólicos y reales durante la aplicación de diversas estrategias que al finalizar de aplicarlas, se observó cómo los niños y niñas, las habían apropiado.

Cordero Paucar Doris Judith y Macas Lalangui Gabriela Jeanett. En su tesis “Los juegos infantiles y su incidencia en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas del primer año de educación básica, del centro educativo fiscomisional “Nuestra Señora del Rosario” de la ciudad de Catamayo, período 2009–2010” (2010). Para obtener el Título de licenciatura en Ciencias de

la Educación. Especialidad psicología infantil y educación Parvularia. Afirman que la investigación guarda una estrecha relación con el presente trabajo de investigación, pues ambos sostienen que el juego incidirá en la adquisición de habilidades en los niños, además resalta el valor esencial que desempeña el docente para que el juego sea verdaderamente significativo y favorezca el desarrollo integral de los estudiantes. En sus conclusiones mencionan que: Las maestras del nivel inicial consideran importante la aplicación del juego para el desarrollo de habilidades y destrezas, pues ello les permite el logro de objetivos educacionales, de aprendizajes significativos y fundamentalmente el desarrollo integral de sus alumnos. Ellas hacen uso del juego dentro de sus actividades curriculares, mejorando el estilo de vida del niño. Se evidencia un desarrollo muy bueno en la ejecución de algunos juegos en el proceso formativo de los niños, pues existe un conjunto de variables que inciden para que ellos puedan aprovechar con la guía de sus maestras en su desarrollo integral. El alto resultado que existió en algunos juegos, se debe posiblemente, al hecho de que éstos, les resulta muy divertidos a los infantes.

2.1.2 BASE TEÓRICA.

2.1.2.1 EL JUEGO.

El juego es una actividad inherente al ser humano; por lo tanto ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad con diversas modalidades pero siempre entreteniendo al hombre, especialmente al niño, dado que el juego es una actividad fundamental en la etapa de la niñez porque otorga múltiples beneficios para el desarrollo integral. Por ello, diversos pedagogos e investigadores han dado prioridad al estudio del juego porque influye en gran medida en la vida del hombre.

Desde la antigüedad filósofos como Platón y Aristóteles resaltaban la influencia del juego en el desarrollo del niño. Dewey (2004, p. 170) sostiene que ambos filósofos valoran la importancia del aprender jugando y consideraron al juego como un medio para ir introduciendo a los niños en la vida adulta. Platón defiende el juego y el ejercicio físico como fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana. Al hablar de la importancia del juego en la

vida del hombre, surgen muchas teorías respecto al juego. Por ello, Navarro (1997, p.181) sostiene que las teorías de juegos son modelos que pretenden explicar o interpretar el origen y la función de dichas manifestaciones, a veces tan naturales y siempre tan culturales. A continuación, se mencionarán algunas de las teorías que han sido consideradas en el presente estudio de investigación:

2.1.2.2 TEORÍA SOCIOCULTURAL DEL JUEGO.

Para Vygotsky (1966, p. 146) “Toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que a tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción.”

Este planteamiento indica que el ser humano es capaz de adaptarse a reglas dentro del juego, por ello se considera conveniente trabajar el respeto hacia las normas dese una actividad tan placentera como lo es el juego.

La teoría resalta el desarrollo del niño en la interacción con su medio circundante. Para Vygotsky (1979. Pág.133), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos. Opina que los niños no juegan antes de cumplir los tres años de edad, ya que están dirigidos por la situación en la que se encuentran. Es en la edad preescolar en que el juego hace su aparición, siendo este un rasgo esencial que disminuye en la edad escolar, donde el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño.

2.1.2.3 BASE CONCEPTUAL DEL JUEGO SOCIAL.

El Juego es una actividad vital en el desarrollo intelectual, emocional y social de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización.

El juego ha existido desde el principio de los tiempos, y por ello diversos autores se han preocupado por su estudio y han propuesto variadas definiciones, entre las que destacan:

Piaget (1946) afirma que el juego tiene distintas maneras de manifestarse durante el desarrollo del niño. Sustenta que es una actividad real del pensamiento a través del cual el niño, rehace, revive, resuelve, compensa y completa la realidad por la ficción.

También se toma el aporte de Erik Erickson (1972), quien sugirió que el juego puede tener una función del desarrollo del ego, dado que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño. Afirma también que el juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. (1972, p 84- 95).

2.1.2.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

Al reconocer la importancia del juego en el desarrollo del ser humano, se debe conocer ciertas características que todo juego debe poseer para influir de manera positiva en la vida del niño. Por ello se ha creído conveniente considerar las siguientes características:

En primer lugar, consideramos el aporte de Huizinga (1998, p. 42– 51). Este autor reconoce siete características en el juego:

- **Libre:** no implica obligación.
- **Placentero:** gusto por su ejecución.
- **Superfluo:** no tiene consecuencia práctica en sí mismo.
- **Determinado en el espacio y en el tiempo:** tiene un tiempo de ejecución y un espacio donde se efectúa.
- **Orden:** todas sus manifestaciones están reguladas.
- **Tensión y emoción:** hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir.
- **Misterio y evasión:** produce una evasión de la vida cotidiana

b) Además, se ha creído conveniente señalar características planteadas por diversos autores, entre los que destacan: Cagigal, J.M (1996), Roger Caillois (1958), etc.

Las características propuestas son:

Es una actividad placentera contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando el interés por volver a jugar.

Permite la expresión de sentimientos y emociones.

El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad al ir eligiendo y modificando el juego.

2.1.2.5 FINALIDAD DEL JUEGO.

- El juego implica actividad
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia
- Permite la exploración libre del entorno que le rodea.
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- El juego es una actividad propia de la infancia
- El juego es innato
- El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
- El juego permite al niño o la niña afirmarse porque proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional
- El juego favorece su proceso socializador porque facilita las relaciones; tanto con los demás como con uno mismo.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- En el juego los objetos no son necesarios.

Después de analizar las propuestas planteadas por los autores, obtenemos un panorama más amplio y detallado sobre las características que debe poseer el juego. De esta manera, se puede afirmar que el juego debe cumplir con unos requisitos que indiquen si la actividad que se realiza hace referencia a un juego. Toda actividad no implica un juego, pero todo juego si implica actividad.

El juego es libre, es decir, el niño juega porque quiere, este juego le produce placer y le facilita el desarrollo de su imaginación y su creatividad, porque cuando un niño juega todas sus capacidades se mantienen activas y a la vez se desarrollan. Por ello

es de vital importancia que el niño juegue durante todas las etapas de su vida, especialmente en la infancia.

2.1.2.6 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.

Cuando los niños y las niñas juegan en casa, escuela, parques, etc, observamos que proponen una variedad de juegos, lo que deja en evidencia su imaginación y creatividad. Los niños juegan solos, con sus amigos, con sus padres, con la maestra, y en cada situación realizan diversos tipos de juegos.

Dada la infinidad de juegos se han diseñado diversas clasificaciones propuestas por distintos autores. Tomado en cuenta a Dávila (1987) se estableció la clasificación que se detalla a continuación, la cual enfatiza el área del ser humano que se desarrolla mediante el juego. Así tenemos:

- **Juegos Sensoriales.**

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir; provocan la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte probar las sustancias más diversas, ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc., examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

- **Juegos Motores.**

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano (boxeo, remo), juegos de pelota (básquetbol, fútbol, tenis); otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, etcétera.

- **Juegos Intelectuales.**

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento

(ajedrez), la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias).

- **Juegos Sociales.**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. Estos juegos buscan la interacción grupal y el compañerismo del grupo.

2.1.2.7 La importancia del juego.

El juego forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad, comúnmente al juego se le asocia con diversión, satisfacción y ocio. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad. El juego es la actividad fundamental del niño, puesto que necesita jugar para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad, evadirse o sortear los obstáculos que el mundo de los adultos le plantea, conocerse a sí mismo, y para procurarse placer y entretenimiento.

Prieto Figueroa (1984, p. 85) defiende el juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, dado que afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones. Además está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales.

El juego desempeña muchas funciones, entre ellas destaca la función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

Mediante el juego se puede explicar el desarrollo del niño. Por esta razón, Arango (2001) describe las **principales funciones** que tiene el juego en la etapa infantil:

1.- Educativa: el juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, su creatividad, imaginación y le proporciona alternativas de solución a diversos problemas que suelen presentarse.

2.- Física: permite el desarrollo de habilidades motrices logrando un control de su cuerpo. El niño es capaz de coordinar sus movimientos para conseguir el objetivo del juego.

3.- Emocional: el juego facilita que el niño exprese sus emociones que muchas veces se le dificulta transmitir a través de la palabra. Además, permite que el niño desarrolle una actividad sin sentirse presionado, esto facilita que adquiera confianza y un cierto grado de independencia.

4.- Social: mediante el juego el niño va tomando conciencia de su entorno cultural y del ambiente que le rodea. El niño aprende a cooperar y compartir con otras personas, adquiere las reglas del juego y sabe que puede ganar o perder.

Al analizar las funciones del juego propuestas por Arango, nos damos cuenta que el juego facilita el desarrollo integral de todos los niños, dado que fortalece el aspecto intelectual mediante la creatividad e imaginación del niño, además se ven fortalecidos el ámbito físico, emocional y social.

2.1.2.8 El juego en el contexto educativo.

La ley de ordenación general del Sistema Educativo 1/1990 señala que la actividad lúdica es un recurso especialmente adecuado en la etapa de educación inicial y primaria, especialmente en algunas áreas. El juego está presente en los principios metodológicos, en muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los alumnos y alumnas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivador y gratificante, lo que es una condición indispensable para que el alumno construya sus aprendizajes.

Dávila (1987, p. 31) sostiene que a través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante.

Viciano (2003, p.36) afirma que a través del juego, el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, y el juego no debe despreciarse como actividad superflua. Es por ello que es indispensable que el niño sienta que en la escuela está jugando y a través de ese juego podrá aprender grandes cosas.

Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

Paredes, J (2012, p. 12) señala que la enseñanza debe caminar hacia una participación más activa por parte del niño en el proceso educativo. Se debe

estimular las actividades lúdicas como medio pedagógico, que junto con otras actividades como las artísticas y las musicales ayudan a enriquecer la personalidad creadora, necesaria para afrontar los retos en la vida.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje para la vida y por ello un importante instrumento de educación. Es necesario que se aproveche al máximo el potencial educativo del juego, por lo tanto, el docente debe intervenir haciendo uso de este instrumento de manera eficaz para permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión, también debe buscar constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás, se debe propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable y se debe evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.

Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. Para el niño no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

2.1.2.9 Estrategias en la utilización del juego.

Según Dávila (1993) se puede proponer distintas estrategias para la utilización del juego:

Estrategias de cooperación:

El juego como estrategia de cooperación reside en su utilidad para unir y cohesionar al grupo. Se busca el contacto social, la cooperación y la creatividad, por encima de la competición y el resultado. En este tipo de juegos importa más el proceso que el resultado.

Estrategias de oposición:

El valor de esta estrategia de oposición está en el desarrollo de la concentración, en la adquisición de una nueva imagen ajustada de sí mismo y en favorecer la autoestima.

La competición, no consiste en ganar de cualquier manera, ya que no es un fin en sí misma, la competición es un elemento educativo más. Para que éste sea educativa, debe permitir a todos los alumnos conseguir éxito, aprendiendo a ganar y a perder, pues ambos forman parte de la competición; hay que aceptar las limitaciones propias y ajenas.

Estrategias de resolución:

El juego permite fomentar actitudes y habilidades en la resolución de problemas, en la toma de decisiones propias, en la autoafirmación, creatividad y pensamiento divergente. Priman el aspecto decisonal o procesual del alumnado.

Las estrategias en el momento de plantear un juego son diversas, depende considerablemente de lo que se desea trabajar para elegir la estrategia adecuada. En esta investigación las estrategias utilizadas son las de cooperación y de resolución porque se busca el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, por ende las estrategias deben generar integración entre compañeros ayudándoles a ser socialmente competentes.

2.1.2.10 El juego social y el desarrollo en el proceso socializador del niño.

El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. Estos juegos ayudan al niño a aprender a interactuar con otros, a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Esta tipo de juegos se realizan en grupos y permiten pasar un momento con otras personas.

“Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños/ niñas. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños/as premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros/as, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida estos/as” (Orlick, 1990)

El juego ayuda a que el niño se adapte a la realidad que le rodea, y por ende logre la integración al grupo del que forma parte, además ayuda a perder el miedo o temor a resolver sus problemas y dificultades; aumenta la autoestima al sentirse protagonista de actuaciones que son apoyadas, reconocidas y valoradas por el grupo que interactúa en el juego. Aunque Orlick nos señala que no es bueno premiar los juegos de manera excesiva porque deformamos las conductas de los niños, pudiéndose convertir en personas frívolas que solo les interese el premio.

La acción de jugar es por tanto un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación en el niño. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades.

Investigadores como Sawyer (2001), Monchamp (2001) y Decroly (1998) han confirmado la relevancia del juego en el desarrollo social, fundamentalmente en la adquisición de habilidades sociales. Por lo general, el juego es considerado un factor que promueve la competencia social, ayuda a los niños a formar sus personalidades y desarrollar sus habilidades sociales. En realidad, el juego de simulación, el juego de ficción es esencial para el normal desarrollo de un amplio rango de habilidades sociales, cognitivas y del lenguaje.

2.1.3 LA CONVIVENCIA.

La convivencia es un modo de vivir en relación o en interrelación con otros, en la cual se respeta y considera las características y diferencias individuales de las personas involucradas, independientemente de sus roles y funciones. La forma de convivir se aprende en cada espacio, en cada contexto en la que se comparte la vida con otros. A convivir se aprende y enseña conviviendo.

2.1.3.1 La Convivencia escolar.

Es la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo.

La convivencia escolar debe ser de naturaleza pro-social, preocupada por la formación socio emocional y de valores de sus miembros, lo cual conllevaría no sólo a elevar la calidad educativa sino también a tener profundos beneficios sobre la comunidad escolar. Tanto el clima escolar, en particular, como la forma de convivencia escolar, en un sentido más amplio, tienen comprobados efectos sobre el rendimiento de los alumnos, su desarrollo socio-afectivo y ético, el bienestar personal y grupal de la comunidad, y sobre la formación ciudadana (Banz, 2008).

La convivencia para que sea democrática (MINEDU, 2009) no sólo debe estar referida al conjunto de experiencias y conocimientos que se puedan compartir dentro de una estructura curricular, sino también es una manera de participar, opinar, discutir; es decir es una forma de vivir y construir comunidad educativa.

Para el Ministerio de Educación (2009) «Las escuelas son espacios de formación para el aprendizaje de la convivencia democrática». Ello requiere que las escuelas se constituyan en espacios «protectores y promotores» del desarrollo, donde todos sus miembros sean valorados, protegidos, respetados y tengan oportunidades para reafirmar su valoración personal y hacerse responsables de las consecuencias de sus acciones.

2.1.3.2 La convivencia en la escuela.

Las escuelas son pequeñas sociedades que poseen una organización y estructura particular, con normas de convivencia, y prescripciones que regulan y controlan la actuación, participación e interacción de sus miembros.

La convivencia escolar, está determinada por un conjunto de características propias de nuestras escuelas y de nuestro sistema educativo que dificultan una convivencia auténticamente democrática, que es necesario analizar y reformular, si se quiere propender a generar climas positivos de convivencia en las aulas de nuestras instituciones educativas.

Fernández (2005), señala que para conseguir un adecuado clima de convivencia escolar basado en una filosofía de escuela satisfactoria, las escuelas deberían de considerar tres dimensiones básicas:

- a) Objetivos educativos con énfasis en el aprender.
- b) Normas y procedimientos firmes, justos y consistentes.
- c) Conciencia de atención e interés hacia las personas.

2.1.3.3 Factores que Favorecen la Convivencia Escolar.

Un clima escolar positivo, percibido por los miembros de la comunidad educativa está determinado por un estilo de convivencia caracterizado por relaciones interpersonales de colaboración, y cooperación, de normas claras y pertinentes, de valores institucionales coherentes y de la participación espontánea y libre de los alumnos. Es importante analizar y considerar la relevancia de estos factores que favorecen el clima de convivencia escolar democrática y que están estrechamente vinculadas con:

a) Relaciones interpersonales de colaboración y cooperación basada en el respeto de los derechos y deberes y en la solución de conflictos entre todas las instancias y miembros de la comunidad educativa.

b) Normas claras y pertinentes, de carácter constructivo, realista, consensuadas y aceptadas por todos. Es necesario considerar en las prescripciones disciplinarias como se trataran las faltas y las sanciones que les corresponden, las cuales deben ser justas y equitativas.

c) Valores institucionales coherentes entre sus enunciados y su realización, es decir valores asumidos y ejercidos realmente en la práctica educativa por todos los miembros de la comunidad.

d) Participación libre y espontánea de los estudiantes a través de la promoción de espacios actividades y oportunidades apropiadas para su involucramiento y aceptación responsable de sus acciones.

2.1.3.4 Factores que Alteran la Convivencia Escolar.

Existen una serie de factores que alteran o dificultan un clima adecuado de convivencia en la escuela, entre los más comunes tenemos a la agresividad y violencia escolar, la disrupción en el aula, el estrés docente, la falta de autoridad, el autoritarismo y la desmotivación del alumno y el rechazo a los contenidos. Un análisis de las tres primeras nos permitirá conocer la relevancia de las mismas. (Carozzo, et.al. 2009).

a) Agresividad y Violencia Escolar: Independientemente de su naturaleza o de los factores que puedan determinar la conducta agresiva en los estudiantes, ésta puede ser conceptualizada como una clase de comportamiento intenso o violento, de carácter físico y/o verbal que tiene consecuencias aversivas y produce daño en otros sujetos. El acoso escolar o bullying es una forma de violencia en la cual se hace uso del poder asumido o delegado de forma abusiva, reiterativa y mal intencionado. La agresión es sin lugar a dudas la forma más aberrante de relación interpersonal.

La agresión puede ser de carácter o de naturaleza reactiva e instrumental o intencional. Es el tipo de agresión instrumental, la de carácter intencional, la que está relacionada con la violencia en los ámbitos escolares.

b) La disrupción en el aula: La disrupción es considerada como un factor preponderante que dificulta, impide y entorpece el clima de convivencia escolar. El fenómeno de la disrupción está relacionado con un conjunto de comportamientos y actitudes inadecuadas que perturban el normal desarrollo de las clases, obstaculizando el adecuado proceso enseñanza aprendizaje. La disrupción está referida al comportamiento del alumno o del grupo de alumnos que interrumpe de manera sistemática el dictado de las clases y/o la realización de las actividades académicas propuestas por el profesor a través de su falta de cooperación, insolencia, desobediencia, provocación, hostilidad, amenazas, alboroto, bullicio, murmuraciones, impertinencia. También puede presentarse como formas verbales de solicitar que se le explique de nuevo lo ya explicado, hacer preguntas absurdas, responder de manera exagerada a las interrogantes en clase.

c) El estrés docente: El estrés o Síndrome de Burnout, también conocido como el síndrome del quemado o desgaste profesional, es un trastorno crónico de carácter psicológico, asociado a las demandas del trabajo y a las propias relaciones interpersonales que las labores demandan. Una situación de convivencia adecuada en el aula, requiere que las relaciones entre docente y alumnos sean conducidas de manera óptima y apropiada.

Se necesita que los alumnos reflexionen, que participen activa y proactivamente, que adopten diferentes estrategias para afrontar los conflictos y problemas, así mismo, que el profesor motive a los alumnos constantemente hacia el desarrollo personal y el aprendizaje, que tenga ecuanimidad, control personal y actitud positiva ante los conflictos y no que se deje llevar por sus propias emociones. La psicología educativa ha demostrado que el afecto y la relación personalizada favorecen la empatía entre el profesor y sus alumnos, así como el establecimiento de relaciones interpersonales productivas.

2.1.3.5 Aprendizaje de la Convivencia.

A convivir se aprende y enseña conviviendo, cotidianamente, día a día, implica aceptar necesidad de relacionarnos con otros respetando sus derechos y tolerando las diferencias y aprendiendo a solucionar las discrepancias y conflictos que puedan ocurrir en el ejercicio de nuestras actividades, deberes y funciones. Aprender a vivir en convivencia requiere de una serie de habilidades y competencias personales interpersonales que se desarrollan y comprometen a la familia, comunidad y la escuela, implican experiencias destinadas a:

- Aprender a conocerse a sí mismo: auto-concepto y autoestima.
- Aprender a conocer a las personas que nos rodean: competencia emocional y empatía.
- Aprender a relacionarse con los demás: habilidades sociales y de comunicación.

La Comisión Internacional de la Educación para el siglo XXI propiciada por la UNESCO, elaboró un informe titulado «La Educación Encierra un Tesoro» (Delors, 1997), donde se señalaron los 4 pilares básicos que deberían guiar todo sistema educativo: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos.

Sin lugar a dudas los aprendizajes académicos y cognitivos, procedimentales o ejecutivos y de desarrollo personal son importantes y de alguna y otra manera forman parte de la estructura curricular, también lo es y debería ser considerado como elemento prioritario de la educación el aprender a ser y el aprender a vivir juntos: aprender a convivir.

Si bien es cierto que aprender a convivir implica una serie de habilidades y competencias personales y sociales, así mismo exige la existencia de normas y valores consensuados y un reconocimiento y respeto por lo diverso y diferente.

El aprendizaje de la convivencia en la escuela, no sólo puede ser una respuesta al los problemas de acoso y de violencia, sino también un elemento clave en la formación ciudadana de niños y niñas, dado que la escuela es un escenario básico de aprendizaje donde diferentes personas y distintos grupos comparten espacio, tiempo y experiencias, además de convertirse en la vía de aprendizaje privilegiado para vivir en una sociedad democrática que reconoce y respeta las diferencias y los derechos de los demás.

Es recomendable que las estrategias para aprender a establecer relaciones de convivencia positivas en la escuela deben estar dirigidas a:

- a) Que el centro de interés gire sobre el alumno, sus necesidades e intereses.
- b) Realizar actividades y tareas en equipo, propiciando el saber compartido (aprendizaje cooperativo).
- c) Generar un rol del profesor activo, modelador y proactivo.
- d) Propiciar que la currícula se adecue a las posibilidades de aprendizaje de cada alumno.
- e) Elogiar y estimular no sólo los resultados y productos sino también los esfuerzos y empeño de los alumnos.
- f) Confiar y respetar los aportes y reconocer las limitaciones y potencialidades de cada uno.

2.1.3.6 Mejora de la Convivencia Escolar.

Toda acción que involucre un compromiso de mejora de la convivencia en la escuela debe sustentarse en un proyecto educativo que contemple una representación del Proceso Educativo sustentado en la Gestión democrática de la convivencia., la Educación en sentimientos y valores y en el Aprendizaje cooperativo (Ortega y Del rey, 2003).

- a) **Educación Democráticamente:** Educar mediante una gestión democrática de la convivencia entre docentes y alumnos implica, la elaboración de normas explícitas y claras consensuadas, el establecimiento de un modelo disciplinar sencillo y transparente, prohibiciones claramente aceptadas por todos, estímulo amplio y positivo hacia la libertad, la igualdad y la solidaridad.
- b) **Educación en Sentimientos, Actitudes y Valores:** Implica no sólo tomar en cuenta en el plan de estudios o currículum los aspectos académicos e intelectuales, sino también considerar como parte de ellos la promoción y desarrollo de las emociones, sentimientos, actitudes y valores ligados a las relaciones interpersonales que se dan día a día durante la convivencia en la escuela.
- c) **Educación Cooperativamente:** Educar mediante actividades de enseñanza que involucren la elaboración compartida de conocimiento, implica diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje que enfatizan el trabajo en grupo y el aprendizaje cooperativo. La educación cooperativa conlleva una actividad docente donde el profesor debe enseñar a cooperar de manera positiva a sus alumnos, observar cada grupo y a cada alumno, atender y orientar a cada equipo en la solución de problemas, además, además de proporcionar el reconocimiento y oportunidad de que el alumno compruebe su propio progreso.

2.1.3 BASE METODOLÓGICA

El diseño metodológico de este trabajo de investigación es de carácter descriptivo, es decir que como investigadores indagamos en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en el término del significado que las personas le otorga. Este tipo de investigación abarca el estudio, uso y recolección de material empírico que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos.

Los datos de este tipo de investigación suelen recoger utilizando una gran variedad de instrumentos como la ficha de observación que utilizamos en nuestro caso aplicada a 15 estudiantes con 12 indicadores donde se definieron diferentes tópicos referido a las habilidades sociales que deberían tener desarrolladas los niños de 5 años propias de su edad.

La población observada como lo mencionamos en el párrafo anterior estuvo constituida por 15 niños de la IEIPM N° 16823. Se utilizó el muestreo no probabilístico, el mismo que se basa en el juicio personal de la investigación más que la oportunidad de seleccionar elementos de muestra. En este estudio el interés se centró en la población de la muestra que da diversas respuestas o expresa diversas actitudes.

Para el procesamiento de los datos se hizo uso de la estadística descriptiva, y de los siguientes procedimientos:

- Seriación: Se ordenan los cuestionarios de recolección de datos.
- Codificación. Se codificaron de acuerdo al objeto de estudio. Se otorgó un número a cada uno de los cuestionarios.
- Tabulación. Después de aplicar los instrumentos y recabar los datos, se procedió a realizar la tabulación, empleando la escala numeral. Se tabularon cada uno de los instrumentos aplicados por separados.
- Elaboración de tablas por cada uno de las dimensiones.
- Las tablas elaboradas nos permiten realizar un análisis de los datos recogidos y presentarlos en los resultados de nuestra investigación.
- Para ejecución de la tarea número uno de la presente investigación hicimos uso del método histórico tendencial, el mismo que está vinculado al conocimiento de las distintas etapas del objeto de nuestra investigación y a través del cual

revelaremos el modo de actuación del desarrollo de las habilidades sociales por la que ha pasado la información.

- Para desarrollar la segunda y tercera tareas, usamos el método teórico para poder recoger toda la información empírica respecto a los juegos educativos y la convivencia escolar.
- La tarea cuatro y cinco. Para estas tareas el método que utilizamos fue el de la modelación mediante el cual creamos nuestra propuesta con vistas a explicar la realidad y brindar solución al problema.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III

3.0. RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

3.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS

TABLA N° 1: EVALUACIÓN DE LA DIMENSIÓN: INTEGRACIÓN.

Se integra en las actividades que realizan dentro del aula.	S		CS		AV		N		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
			6	40	9	60			15	100
Se integra con facilidad fuera del aula.			5	33.3	10	66.7			15	100
Se integra con entusiasmo a los juegos realizados por la maestra.			6	40	9	60			15	100

FUENTE: Ficha de observación aplicada a los niños de 5 años.

INTERPRETACIÓN: El cuadro muestra que un 66.7% de los niños tienen gran dificultad para integrarse a otros niños fuera del aula frente al 33.3% de ellos que casi siempre se integran fácilmente. Además un 60% de los niños se integra a actividades realizadas por la docente y dentro del aula frente a un 40% que le cuesta integrarse con facilidad y entusiasmo. Evidentemente la integración en los niños es muy baja puesto que no han desarrollado algunas habilidades sociales.

TABLA N° 2: EVALUACIÓN DE LA DIMENSIÓN: SOCIALIZACIÓN.

Se interesa por realizar actividades en grupo.	S		CS		AV		N		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
			4	26.7	11	73.3			15	100
Comparte sus trabajos y materiales con sus compañeros.			6	40	9	60			15	100
Invita a otros niños a compartir el juego que realiza.			5	33.3	10	66.7			15	100

FUENTE: Ficha de observación aplicada a los niños de 5 años.

INTERPRETACIÓN: Se observa que el 73.3% de los niños tienen poco interés por realizar actividades en grupo mientras que solo un 26.7 % sí lo hace. Así mismo el 66.7 % de los niños a veces invita a otros niños a compartir el juego que realiza y solamente un 33.3% lo comparte. También observamos que un porcentaje de 60% de niños comparte sus juegos y trabajos con sus compañeros mientras que un 40% lo hace de vez en cuando.

TABLA N° 3: EVALUACIÓN DE LA DIMENSIÓN: Compañerismo.

	S		CS		AV		N		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Acepta a sus compañeros por igual.			6	40	9	60			15	100
Respeto las opiniones de sus compañeros.			7	46.7	8	53.3			15	100
Apoya a sus compañeros cuando le solicitan.			6	40	9	60			15	100

FUENTE: Ficha de observación aplicada a los niños de 5 años.

INTERPRETACIÓN: El cuadro con relación si acepta por igual y apoya a sus compañeros muestra que el 60% lo hace algunas veces mientras que un 40% lo hace casi siempre. También se observa que el 53.3% de los niños a veces respeta las opiniones de sus compañeros y un 46.7 lo practican dentro de sus actividades diarias en la institución educativa.

TABLA N° 4. EVALUACIÓN DE LA DIMENSIÓN: Agresividad.

	S		CS		AV		N		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Es agresivo cuando no logra sus objetivos.			8	53.3	7	46.7			15	100
Resuelve sus conflictos con agresividad.			8	53.3	7	46.7			15	100
Actúa con agresividad cuando se le llama la atención.			8	53.3	7	46.7			15	100

FUENTE: Ficha de observación aplicada a los niños de 5 años.

INTERPRETACIÓN: En cuanto a la dimensión sobre la agresividad se observa que en los tres indicadores de observación un 53.3% de los niños se muestra agresivos y solamente el 46.7% resuelve sus conflictos de manera tranquila y no acuden a la agresividad.

3.2. PROPUESTA

Las actividades de juegos educativos buscan el desarrollo de habilidades sociales y así tratar de mejorar la convivencia escolar, para ello está estructurado en distintos juegos educativos.

A continuación se detallará cada uno de los juegos y además se presentará la lista de cotejo que se aplicará tras la ejecución de cada uno de los juegos con la finalidad de evaluar los resultados obtenidos tanto al inicio y al término de la aplicación del proyecto.

DISEÑO DE ACTIVIDADES DE JUEGOS EDUCATIVOS.

DATOS INFORMATIVOS:

IE : 16823

Lugar : Vista Alegre

Edad : Años

Justificación:

En la IEIPM N° 16823 Vista Alegre se observa que los estudiantes de 5 años tienen dificultades en la convivencia escolar durante el proceso de enseñanza aprendizaje de las áreas curriculares. Siendo necesario orientar las actividades pedagógicas hacia el mejoramiento, por lo que se propone actividades de juegos educativos para incrementar las habilidades sociales y tratar de dar solución a este problema.

¿Qué habilidades desarrollaremos?	¿Qué haremos para lograr estas habilidades?	¿Qué materiales utilizaremos?
<ul style="list-style-type: none">• Compartir.• Tomar iniciativa.• Ayudar a los demás.	<ul style="list-style-type: none">• Juegos educativos.	<ul style="list-style-type: none">• Imágenes de animales.• Palitos de colores.

<ul style="list-style-type: none"> • Compañerismo. 		<ul style="list-style-type: none"> • Tarros de colores. • Cartulinas, plumones, crayolas. • Hojas de colores. • Imanes.
---	--	---

Juego 1: La Torre más alta.

Este tipo de juego es de tipo colaborativo y se enfoca en el desarrollo de la habilidad social compartir. Las habilidades sociales asociadas a este juego son la de escuchar, tomar iniciativa y afrontar críticas.

Este juego consiste en que los niños deberán construir la torre más alta evitando que se destruya. Posteriormente los estudiantes forman grupos y deberán hacer el mismo juego pero ahora de manera grupal.

Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: La torre más alta.					
FECHA:					
HABILIDAD A DESARROLLAR: Compartir					
HABILIDADES ASOCIADAS: Escuchar, tomar iniciativa y afrontar críticas.					
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
Elabora su torre de manera individual, haciendo uso de sus materiales.	Tomar iniciativa				
Pone a disposición todos sus materiales para el trabajo en grupo.	Compartir				
Hace uso de					

sus materiales y el de sus compañeros para la construcción de la torre grupal.	Compartir				
Utilizan todos los materiales para la construcción de la torre grupal sin dejar de lado alguno.	Compartir				
Deja que su material sea utilizado por todos los integrantes de su equipo.	Compartir				
No está pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego.	Escuchar				
Aporta y acepta ideas para la construcción de la torre	Escuchar/ tomar iniciativas				
Acepta el triunfo o derrota de su equipo, como resultado del trabajo realizado por todos.	Afrontar críticas				

Juego 2: Yo tengo la palabra.

Este juego es de tipo cooperativo que busca desarrollar la habilidad de escuchar en los niños. Las habilidades asociadas son: Hablar en público y tomar iniciativas. Este juego consiste en que los niños estarán sentados formando un círculo y uno de ellos iniciará la narración de una historia creativa apoyado de una imagen que ha sido entregada previamente por la docente. Todos los niños deben estar atentos para continuar la historia cuando llegue su turno.

Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: Yo tengo la palabra.					
FECHA:					
HABILIDAD A DESARROLLAR: Escuchar.					
HABILIDADES ASOCIADAS: Hablar en público y tomar iniciativas.					
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
Mira atentamente al compañero que está hablando.	Escuchar				
Demuestra su Atención mediante su expresión facial.	Escuchar				
Muestra una postura de atención al compañero.	Escuchar				
No distrae a los compañeros cuando hablan.	Escuchar				
No realiza otra actividad mientras su compañero habla.	Escuchar				

Espera con calma su turno para hablar.	Escuchar				
Continúa la historia de manera coherente.	Hablar en público/ Tomar iniciativas				
Opina sobre lo que sus compañeros han narrado.	Hablar en público/ Tomar iniciativas				

Juego 3: Formando figuras

El juego aplicado a los estudiantes es un juego de tipo cooperativo y tiene como objetivo principal el desarrollo de la habilidad social de compartir. Las habilidades sociales asociadas a este juego son: tomar iniciativas y escuchar.

Este juego consiste en agrupar a los niños en pequeños grupos; cada estudiante debe tener palitos de helado de diferentes colores para que en sus grupos de trabajo intenten formar la figura que la docente menciona, esta puede ser una estrella, una casa, etc. El grupo ganador es aquel que forma las figuras de manera más rápida.

Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: Formando figuras					
FECHA:					
HABILIDAD A DESARROLLAR: Compartir.					
HABILIDADES ASOCIADAS: Escuchar, tomar iniciativa.					
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
Comparte sus útiles con sus compañeros.	Escuchar				
Pone a disposición los útiles más apropiados	Escuchar				

para la actividad.					
Se preocupa por que su grupo forme la figura indicada.	Escuchar				
Colabora en la construcción de la figura.	Escuchar				
Muestra aceptación por todos los materiales sin rechazar los de algún compañero.	Escuchar				
No está pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego.	Escuchar				
Aceptan las ideas de sus compañeros como parte del trabajo en equipo.	Hablar en público/ Tomar iniciativas				
Acepta el triunfo o derrota de su equipo, como resultado del trabajo realizado por todos.	Hablar en público/ Tomar iniciativas				

Juego 4: Descifrando frases

Este juego busca desarrollar la habilidad de hablar en público, las habilidades asociadas son escuchar y tomar iniciativa. Este juego consiste en que los niños forman grupos y luego se colocan en columna uno detrás de otro. La docente transmite un mensaje a cada uno de las columnas que debe trasladarse hasta llegar al primer compañero, el primer niño de cada fila menciona la frase y la explica brevemente. Posteriormente, se repite el mismo procedimiento hasta que todos los alumnos lleguen a ser primero.

Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: Descifrando frases.					
FECHA:					
HABILIDAD A DESARROLLAR: Hablar en público.					
HABILIDADES ASOCIADAS: Escuchar, tomar iniciativa.					
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
Menciona la frase en voz alta.	Hablar en público.				
Utiliza la postura correcta mientras habla.	Hablar en Público.				
Explica con sus propias palabras lo que entiende de la frase.	Hablar en Público.				
Muestra seguridad al expresarse.	Hablar en Público.				
Muestra una fluidez del lenguaje	Hablar en público				

mientras habla.					
Evita el uso de muletillas al expresarse.	Hablar en Público.				
Gesticula correctamente.	Hablar en público				
Se expresa haciendo uso de un tiempo prudente.	Hablar en público				

Juego 5: Formando grupos.

Este juego combina el juego cooperativo con el juego de reglas, desarrolla la habilidad social de tomar iniciativa, busca que el niño sea capaz de organizarse para alcanzar los objetivos planteados en el desarrollo del juego. Las habilidades asociadas son escuchar y afrontar críticas. Este juego consiste en formar grupos y a cada uno de ellos se les entrega imágenes de frutas, animales, útiles escolares, etc. Los alumnos deben organizarse dividiéndose las imágenes, de tal manera que cuando el docente diga un criterio para agruparse, ellos se ordenen y formen el grupo que se ordena. Ganará el grupo que sea más ágil organizado en el desarrollo del juego.

Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: Formando grupos.					
FECHA:					
HABILIDAD A DESARROLLAR: Tomar iniciativa					
HABILIDADES ASOCIADAS: Escuchar y afrontar críticas.					
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
Se organiza en su grupo.	Tomar iniciativa				
Es capaz de colocarse en el Orden correspondiente.	Tomar iniciativa				
Forman las					

palabras siguiendo el orden establecido.	Tomar iniciativa				
Hablan entre sí para ubicarse correctamente.	Escuchar				
Muestra agilidad y coordinación durante los movimientos realizados en la actividad.	Tomar iniciativa				
Propone alternativas para agilizar la formación de las palabras.	Tomar iniciativa				
Participa activamente en la formación de palabras.	Tomar iniciativa				
Acepta cuando los otros grupos formaron antes las palabras.	Afrontar críticas				

Juego 6: Juguetes pequeños.

Es un juego de tipo simbólico, busca desarrollar la habilidad de escuchar, pretende que el niño busque una solución a la situación planteada. Las habilidades asociadas son participar, seguir instrucciones, disculparse. En dos cajas medianas se encuentran los diferentes tipos de juguetes como: muñecas pequeñas, muebles y artículos de cocina, animales pequeños, los cuales fomentarán al grupo a proponer diferentes situaciones. La educadora convoca a las participantes para así poder exponer las reglas del juego. La educadora es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas. Los niños deben crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir, todo el grupo participa para crear una dramatización.

Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO					
JUEGO A EVALUAR: Juguetes pequeños.					
FECHA:					
HABILIDAD A DESARROLLAR: Escuchar.					
HABILIDADES ASOCIADAS: Participar, seguir instrucciones.					
INDICADORES	HABILIDAD	LOGRADO	% LOGRADO	NO LOGRADO	% NO LOGRADO
Escucha con atención las reglas del juego.	Escuchar				
Propone alternativas de cómo realizar el juego.	Participa				
Dialoga con el grupo y eligen el juego.	Participa				
Comunica la decisión que tomaron.	Participa				
Participa activamente de la actividad programada.	Participa				
Acepta las opiniones de sus compañeros.	Escuchar				
Cumple con el tiempo designado.	Seguir instrucciones.				
Cumple las normas y reglas establecidas.	Seguir instrucciones.				

CONCLUSIONES

- La propuesta de actividades de juegos educativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de 5 años de la IEIPM N° 16823 basándonos en los fundamentos teóricos de Claudia Gutiérrez Pinzón y Cordero Paucar Doris Judith y Macas Lalangui Gabriela Jeanett tiende posiblemente a mejorar la convivencia escolar.
- Realizado el instrumento para conocer el diagnóstico a los estudiantes de 5 años de la IEIPM N° 16823 se comprueba que la convivencia escolar es deficiente.
- Los fundamentos teóricos de Claudia Gutiérrez Pinzón y Cordero Paucar Doris Judith y Macas Lalangui Gabriela Jeanett han servido para fundamentar el trabajo de investigación.

SUGERENCIAS

- Aplicar la propuesta de actividades de juegos educativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de educación inicial.
- Las docentes de educación inicial deben capacitarse en el tema de juegos educativos para mejorar la convivencia escolar.
- Vivenciar las habilidades sociales trabajadas en actividades de juegos educativos y evaluar qué otras habilidades se pueden trabajar según las necesidades que presenta el aula.

BIBLIOGRAFÍA

Arango, M. (2001). Boletín n.1, Cinde.

Benites, L. (2011) Convivencia Escolar y Calidad Educativa. Lima – Perú.

Cagigal, J. (1996). Obras selectas. Cádiz: COE.

Caillouis, R. (1986). Clasificación de los juegos. Mexico.

Carozzo, J. (2009). La violencia en la escuela: El caso del bullying, Mod. IV Convivencia. Lima: Observatorio sobre violencia y convivencia en la escuela. Tomo 2.

Cordero, D. (2010) Los juegos infantiles y su incidencia en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas del primer año de educación básica, del centro educativo fiscomisional. Catamayo.

Dávila, R. J. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.

Dávila, J. (1993). El juego y la ludoteca. Mérida: Talleres gráficos de la Universidad de los Andes.

Decroly, O. Y E. Monchamp, (1998). El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid, Morata.

Delors, J. (1997). La Educación Encierra un Tesoro. Santillana –UNESCO.

Dewey, J. (2004). Democracia y educación: una introducción a la filosofía de la educación. Buenos Aires: LOSADA.

Erikson, E. (1972). "Juego y actualidad". En Piaget, J., Lorenz, K. Juego y desarrollo. Barcelona, Grijalbo.

Fernández, I. (2005). Escuela sin violencia: Resolución de conflictos. Lima: Alfa Omega.

Gutiérrez, C. (2008). Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de parvulario del colegio Montessori British School. Universidad de la Sabana. Bogotá.

Huizinga, J. (1998): Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura. Madrid: Alianza.

Ministerio de Educación. (2009). Aprendiendo a resolver conflictos en las instituciones educativas. Orientaciones para directivos y tutores de primaria y secundaria. Lima: MINEDU – Dirección de Tutoría y Orientación Educativa.

Navarro, V. (1997). El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, deporte y educación. Iceps. Las Palmas.

Ortega, R. (1997). El Proyecto Sevilla anti-violencia escolar. Un modelo de intervención preventiva contra los malos

Olivares, S. (2015) El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura. (Tesis de pregrado en Educación primaria). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.

Orlick, T (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo.

Ortega, R. & Del Rey, R. (2003). La violencia escolar. Estrategias de Prevención. Barcelona: Editorial Grao.

Paredes, J. (2002) Aproximación Teórica a la realidad del juego. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España: Aljibe.

Piaget, J (1946). La formación del símbolo en el niño. México: F.C.E

Prieto, L. (1984). Principios generales de la educación. Caracas: Monte Ávila Editores.

Viciana, V (2003). El juego y la motricidad en la etapa de Educación Infantil. Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años. España, Publicaciones INDE. Primera edición.

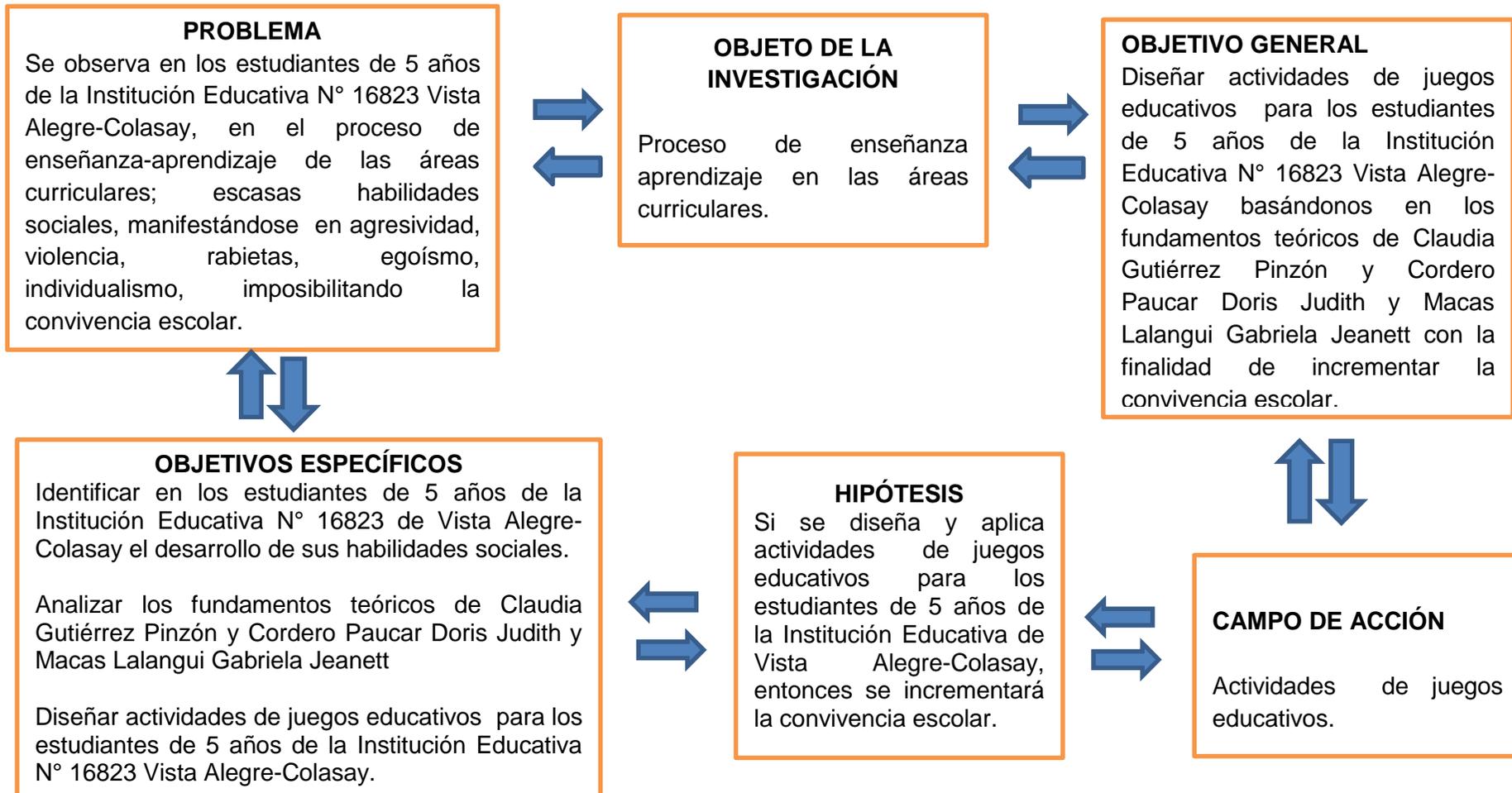
Vigotsky, L.(1966). "El papel del juego en el desarrollo del niño". En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.

Vygotsky, L. (1979) El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. México: Editorial Grijalbo.

ANEXOS

MATRIZ LÓGICA

Actividades de juegos educativos para incrementar la convivencia escolar en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 16823 de Vista Alegre – Colasay.



**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DE
HABILIDADES SOCIALES.**

IEIPM N° 16823 VISTA ALEGRE – COLASAY

EDAD: 5 Años

FECHA: 19-03-2018

La información que se proporcione es para fines de investigación educativa, la misma que se orienta a identificar las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 16823 de Vista Alegre del distrito de Colasay.

1. Se integra en las actividades que realizan dentro del aula.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

2. Se integra con facilidad fuera del aula.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

3. Se integra con entusiasmo a los juegos realizados por la maestra.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

4. Se interesa por realizar actividades en grupo.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

5. Comparte sus trabajos y materiales con sus compañeros.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

6. Invita a otros niños a compartir el juego que realiza.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

7. Acepta a sus compañeros por igual.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

8. Respeta las opiniones de sus compañeros.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

9. Muestra empatía con sus compañeros.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

10. Apoya a sus compañeros cuando le solicitan.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

11. Es prepotente al momento de pedir las cosas.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

12. Es agresivo cuando no logra sus objetivos.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

13. Resuelve sus conflictos con agresividad.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

14. Actúa con agresividad cuando se le llama la atención.

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.

IEIPM N°: 16823

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 19-03-2018

N°	Se integra en las actividades que realizan dentro del aula.				Se integra con facilidad fuera del aula.				Se integra con entusiasmo a los juegos realizados por la maestra.				Se interesa por realizar actividades en grupo.				Comparte sus trabajos y materiales con sus compañeros.				Invita a otros niños a compartir el juego que realiza.					
	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	N	S	CS	AV	N	
1		x				x				x					x					x					x	
2		x					x				x				x					x					x	
3		x				x				x				x					x					x		
4			x				x				x				x					x				x		
5			x				x				x			x					x					x		
6		x				x				x				x					x						x	
7			X				x				x				x					x					x	
8			x				x				x				x				x						x	
9		x					x				x				x					x					x	
10			X				x				x				x				x						x	
11			x				x				x				x					x					x	
12		x				x				x				x					x					x		
13			X				x				x				x					x					x	

14			x			x					x				x				x			x	
15			x				x				x				x				x			x	
TOTAL	-	6	8	-	-	5	10	-	-	6	9	-	-	4	11	-	-	6	9	-	-	5	10

N°	Acepta a sus compañeros por igual.				. Respeta las opiniones de sus compañeros.				. Apoya a sus compañeros cuando le solicitan				Es agresivo cuando no logra sus objetivos				Resuelve sus conflictos con agresividad.				Actúa con agresividad cuando se le llama la atención.			
	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N
1		x				x				x				x				x				x		
2		x				x					x			x				x				x		
3			x			x					x			x				x				x		
4			x				x				x				x			x					x	
5		x				x					x			x				x					x	
6			x				x				x			x				x					x	
7		x					x					x				x				x				x
8		x					x				x			x					X			X		
9			x				x				x				x				x			X		
10			x			x					x				x				x			x		

11			x			x					x			x				x					x	
12			x			x					x			x				x					x	
13			x				x				x			x				x					x	
14			x				x			x				x				x					x	
15		x					x				x			x				x					x	
TOTAL	-	6	9	-	-	7	8	-	-	6	9	-	-	7	8	-	-	8	7	-	-	8	7	-