

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN



TESIS

Programa de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de socialización de los niños y niñas de la I.E.P.M. N° 821028, de progreso La Toma, distrito de la Encañada- provincia y region de Cajamarca

Tesis presentada para optar el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Psicopedagogía Cognitiva.

Autor: Rodriguez Vigo Rolando

Asesora: Rios Rodriguez Martha

LAMBAYEQUE – PERU
2019

Programa de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de socialización de los niños y niñas de la I.E.P.M. N° 821028, de progreso La Toma, distrito de la Encañada- provincia y region de Cajamarca

PRESENTADO POR:



Rodriguez Vigo Rolando
Autor



Dra. Martha Rios Rodriguez
Asesora

Presentada a la Unidad de Posgrado de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la FACHSE de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo para optar el Grado de MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA.

APROBADO POR:



MsC. Daniel Edgar Alvarado León
PRESIDENTE DEL JURADO



MSc. Elmer Llanos Díaz
SECRETARO DEL JURADO



MSc. Wilder Alvarado Castillo
VOCAL DEL JURADO



Nº 000206



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 13:30 horas del día 03 de octubre del año dos mil diecinueve, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 1272-2019 UP-D-FACHSE, de fecha 03/05/19 conformado por:

Daniel Edgar Alvarado León PRESIDENTE(A)

Elmer Llanos Díaz SECRETARIO(A)

Wilder Alvarado Castillo VOCAL



con la finalidad de evaluar la tesis titulada

Programa de Estrategias lúdicas para mejorar el proceso de so-
cialización de los niños y niñas de la I.E.P.M. N° 821028, de
Progreso, La Tona, distrito de La Encarnada - Provincia y Región
de Cajamarca

presentado por el (la) / los (las) tesista(s) Rolando Rodríguez Vigo

Y asesorado por Martha Ríos Rodríguez

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 2328-2019 UP-D-FACHSE, de fecha 23/09/19

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 97° 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a el sustentante(s), quien(es) procedió (ieron) a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 80 puntos que equivale al calificativo de Bueno

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en
Psicopedagogía Cognitiva

Siendo las 14:25 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

Daniel

PRESIDENTE

Elmer

SECRETARIO

Wilder

VOCAL

Observaciones:

Declaración jurada de originalidad

Yo, Rodriguez Vigo Rolando, y Dra. Martha Rios Rodriguez asesora del trabajo de investigación "Programa de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de socialización de los niños y niñas de la I.E.P.M. N° 821028, de progreso La Toma, distrito de la Encañada- provincia y region de Cajamarca", declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 01 de septiembre del 2019



Rodriguez Vigo Rolando
Autor



Dra. Martha Rios Rodriguez
Asesora

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Rios Rodriguez Martha, usuario revisor del documento titulado: Programa de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de socialización de los niños y niñas de la I.E.P.M. N° 821028, de progreso La Toma, distrito de la Encañada- provincia y region de Cajamarca.

El autor es Rodriguez Vigo Rolando, identificado con documento de identidad N° 26696489 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 20%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.



Lambayeque, 02 de septiembre del 2023

Rios Rodriguez Martha

DNI: N° 16655814

ASESORA

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

DEDICATORIA

A mis hijos: Andersson y Joseph,
por ser lo mejor que Dios me ha dado; y,
son ellos los que me inspiran a ser cada día un mejor padre.

A mi esposa Gladis por su inmensa comprensión,
paciencia y apoyo incondicional, acciones que me permiten
seguir profesionalizándome y ser cada día un mejor ciudadano.

AGRADECIMIENTO

 Mi sincero agradecimiento a cada uno de
 los profesionales que nos enseñaron durante
los ciclos de la maestría en Psicopedagogía Cognitiva.

 Mi sincero agradecimiento
 al Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
por tener la competencia profesional y gentileza
en apoyarme con el asesoramiento de mi tesis.

ÍNDICE

Pág

.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I:

ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Ubicación geográfica.....	12
1.2. Contexto histórico tendencial del objeto de estudio.....	17
1.3. Características del problema de investigación.....	21
1.4. Metodología del estudio.....	23
1.4.1. Tipo y diseño del estudio.....	23
1.4.2. Población y muestra.....	24
1.4.3. Técnicas de recolección de datos.....	24
1.4.4. Métodos de estudio.....	24

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio.....	26
2.2. Sustento teórico.....	28
2.2.1. Teoría constructivista cognitiva de las relaciones interpersonales	28
2.2.2. Teoría de los juegos educativos.....	31

2.2.3. Modelos explicativos de la inteligencia emocional.....	35
2.3. Bases conceptuales.....	39
2.3.1. Las relaciones interpersonales.....	39
2.3.2. Actividad lúdica.....	43
2.3.3. La actividad lúdica y el aprendizaje.....	45
2.3.4. El desarrollo emocional en la etapa de los 6 a los 12 pm.....	45
2.3.5. El juego como estrategia de socialización.....	48
2.3.6. La interacción social en el aula.....	50
2.3.7. Clima socio afectivo del aula.....	51
2.3.8. Desarrollo de las capacidades comunicativas, Perspectiva Sociocultural.....	52
2.3.9. Socialización.....	

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y PRESENTACIÓN DE PROPUESTA

3.1. Análisis e interpretación de los datos.....	57
3.2. Modelo teórico.....	65
3.3. Presentación de la Propuesta.....	66

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

RESUMEN

La problemática, se origina de la observación, donde los niños y niñas cada vez tienen problemas para relacionarse con sus compañeros, se muestran muy tímidos, no quieren voluntariamente participar en clase, algunos son agresivos, no son solidarios, ni muestran emociones a sus compañeros; esto se ha visto reflejado en la Institución Educativa N°821028. Por ello, se plantea como objetivo diseñar y aplicar un programa de estrategias lúdicas con el fin de mejorar el proceso de socialización de las niñas y niños multigrado de educación primaria de la I.E.P.M. N° 821028, de progreso La Toma, distrito de La Encañada, provincia y región de Cajamarca, con énfasis en las relaciones intrapersonales e interpersonales.

La Investigación fue de tipo cuantitativa, explicativa, con diseño aplicativa – cuasiexperimental; la población estuvo conformada por 22 niños y niñas del quinto y sexto grado de la I.E.P.M. N° 821028, de progreso La Toma, distrito de La Encañada, provincia y región de Cajamarca, la misma empleada para la muestra; a quienes se le aplicó una lista de cotejo; donde se evalúan las acciones positivas y negativas que presentan en las relaciones intrapersonales e interpersonales.

En consecuencia, se diseñan y aplican juegos educativos basadas en la teoría constructivista cognitiva de las relaciones interpersonales y en los modelos explicativos de Inteligencia Emocional y en la teoría de los juegos educativos; en la que se desarrollarán 08 sesiones abordando juegos dramáticos, juego psicomotriz, juego colectivo, juego constructivo, juego creativo, juegos deportivos, juegos psíquicos y juegos afectivos; con el fin de reforzar las relaciones intrapersonales e interpersonales. Al término de esta investigación se obtuvo en el Post test, un 70% de mejora en las actitudes positivas, hasta el 91% manifiesta satisfacción con lo que hace; además, el 77% dice que NO, otro compañero no toma la iniciativa y así en los demás ítems muestra un % mayor al 50% implicando que el programa de juegos educativos que se han aplicado ha traído mejora de la socialización en los niños y niñas.

Palabras claves: programa, estrategias lúdicas, proceso de socialización.

ABSTRACT

The problem is born as a result of the fact that it is observed that children increasingly have problems to interact with their peers, they are very shy, they do not voluntarily want to participate in class, some are aggressive, are not supportive, nor show emotions to their companions; This has also been reflected in the Educational Institution N° 821028. Therefore, the objective is to design and implement a program of recreational strategies in order to improve the process of socialization of multigrade girls and boys in primary education of the I.E.P.M. N° 821028, of progress La Toma, district of La Encañada in the province and region of Cajamarca, with emphasis on intrapersonal and interpersonal relationships.

The research was quantitative, explanatory, with application design - quasi-experimental; The population consisted of 22 boys and girls of the fifth grade of multigrade of the I.E.P.M. N° 821028, of progress La Toma, district of La Encañada in the province and region of Cajamarca, the same used for the sample; to whom a checklist was applied; where the positive and negative actions they present in intrapersonal and interpersonal relationships are evaluated. Obtaining that, less than 50% does not recognize that he is happy, he apologizes, he likes what he does and about 5% is not valued.

Consequently, educational games based on cognitive constructivist theory, relationships of interpersonal relationships and explanatory models of Emotional Intelligence and the theory of educational games are designed and applied; in which 08 sessions will be held addressing dramatic games, psychomotor play, collective play, constructive play, creative play, sports games, psychic games and emotional games; in order to strengthen intrapersonal and interpersonal relationships. At the end of this investigation, it was obtained in the Post test, achieving a 70% improvement in positive attitudes, up to 91% expressing satisfaction with what they do; In addition, 77% say NO, another partner does not take the initiative and thus in the other items shows a% greater than 50% implying that the educational games program that has been applied has brought improvement of socialization in childhood.

Keywords: program, playful strategies, socialization process

INTRODUCCION

Actualmente, con todas las dificultades que presenta la sociedad en muchos de sus ámbitos, busca nuevos caminos con miras hacia la construcción de mejores individuos con el objeto de proyectar y enfrentar los retos para el advenimiento de los nuevos e impredecibles tiempos. Esos caminos están sujetos a las regulaciones necesarias en la construcción de individuos socialmente adaptados y comprometidos entre sí, con un proyecto social; es decir, todo individuo requiere de un proceso cognitivo, que le permita, además, en su desarrollo y crecimiento ir incorporando e interiorizando las normas que va adquiriendo de su entorno y, a la vez, desarrollando formas particulares en la manera como los asimila y utiliza el proceso de socialización.

Puede decirse que el ser humano desde que nace es un ser social, destinado a vivir en comunidad y para ello, necesita la ayuda de los demás. Ese ser social, además, se va haciendo poco a poco a través de la interacción con los otros, en un proceso continuo de socialización.

Así, el proceso de socialización será el proceso de aprendizaje de a) las conductas sociales consideradas adecuadas dentro del contexto donde se encuentra el individuo en desarrollo junto con b) las normas y valores que rigen esos patrones conductuales. Es más, a medida que los niños maduran física, cognoscitiva y emocionalmente buscan su independencia de los adultos, por lo que el necesario paso del control externo al autocontrol hace imprescindible la interiorización de las normas y valores característicos de la cultura donde deben insertarse.

El proceso de socialización también puede concebirse como continuo, que está en permanente desarrollo. Se inicia desde el momento del nacimiento y va progresando y evolucionando durante todas las etapas del ciclo vital. La socialización exige, por tanto, adoptar unos patrones sociales determinados como propios, con el objetivo de conseguir la necesaria autorregulación que nos permita una cierta independencia a la hora de adaptarnos a las expectativas de la sociedad. De hecho, puede decirse que la autorregulación es el fundamento de la socialización, la cual no sólo requiere conciencia cognoscitiva sino también, y de manera importante, control emocional.

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Así, podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia (Feldman, 2005). En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas).

El problema que se plantea en la presente tesis está dado por que en la Institución Educativa N° 821028 del centro poblado Progreso La Toma, del distrito La Encañada, provincia y región de Cajamarca, los niños y niñas no logran una armonía en su convivencia, evidenciado en que reaccionan de manera impulsiva, ofensiva y agresiva debido a que asumen rápidamente de forma negativa todas las actitudes de su compañero, no practican valores ni modales, les cuesta ser empáticos entre ellos, tienden a guardarse sus sentimientos y pensamientos; todo esto repercute negativamente en la imagen de los docentes y de la Institución Educativa.

En tal sentido, el presente trabajo de investigación tiene como propósito, de mejorar el proceso de socialización de los niños y niñas de Educación Primaria, en el entendimiento que las relaciones interpersonales son base para el actuar en la sociedad; es así que se debe estimular, desarrollar y orientar para que el ser humano desarrolle su proceso formativo integralmente; además, necesitamos fortalecer desde los primeros años el control de emociones como seres netamente holísticos para enfrentar complejidad que demanda la actual sociedad y los cambios que ésta ha logrado en su evolución.

Ante este hecho problemático el objeto de investigación fue el proceso de socialización de los niños y niñas de educación primaria, con énfasis en las relaciones intrapersonales e interpersonales. Por ello, el objetivo planteado es: diseñar y aplicar un programa de estrategias lúdicas con el fin de mejorar el proceso de socialización de las niñas y niños multigrado de educación primaria de la I.E.P.M. N° 821028, de progreso La Toma, distrito de La Encanada en la

provincia y región de Cajamarca, con énfasis en las relaciones intrapersonales e interpersonales.

Los objetivos específicos son: 1) Identificar el nivel del proceso de socialización con énfasis en las relaciones intrapersonales e interpersonales, de los niños y niñas de quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 821028 Progreso La Toma, del distrito de La Encanada en el distrito y región de Cajamarca; 2) Diseñar y aplicar un programa de estrategias lúdicas basado en la teoría constructivista cognitiva de las relaciones interpersonales y en los modelos explicativos de Inteligencia Emocional; y 3) Contribuir a la mejora del proceso de socialización en los niños y niñas de educación primaria de dicha Institución Educativa, corroborado con la aplicación del post test.

Además, el campo de acción fue el diseño de la propuesta de los juegos educativos dirigido a los niños y niñas de educación primaria; mientras que la hipótesis se definió como: “Si se diseña y aplican juegos educativos basados en la teoría constructivista cognitiva de las relaciones interpersonales y en los modelos explicativos de Inteligencia Emocional, entonces se logrará mejorar el proceso de socialización de las niñas y niños multigrado de educación primaria de la I.E.P.M. N° 821028, de progreso La Toma, distrito de La Encanada, provincia y región de Cajamarca”

El trabajo de investigación se ha dividido en tres capítulos que se detallan a continuación: **capítulo I**, contiene inicialmente el análisis del objeto de estudio que considera la ubicación del objeto precisando el lugar, seguido del análisis tendencial de cómo surge el problema, cómo se manifiesta, qué características tiene el objeto de estudio y finalmente la descripción de la metodología empleada. **Capítulo II**, se expone la información concerniente al marco teórico, que abarcan las bases teórico conceptuales de diferentes fuentes escritas e internet, con la finalidad de facilitar la comprensión del problema de estudio; y el **capítulo III** se encuentra constituido por el análisis e interpretación de los datos obtenidos de la encuesta realizada a los niños y niñas, además del modelo teórico y la presentación de la propuesta. Finalmente, se muestran las conclusiones, recomendaciones, la bibliografía empleada y los anexos correspondientes.

CAPITULO I:
ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA

La región de Cajamarca está situado en la zona norte del país, cubre una superficie de 33 318 Km², que representa el 2,6 por ciento del territorio nacional. Limita por el norte con la República del Ecuador, por el este con el departamento de Amazonas, por el sur con La Libertad y por el oeste con Lambayeque y Piura. Políticamente está dividido en 13 provincias y 127 distritos, siendo su capital la ciudad de Cajamarca. El territorio comprende dos regiones naturales, sierra y selva, siendo predominante la primera. La altura de la región Cajamarca oscila entre los 400 m.s.n.m. (Distrito de Choros - Provincia de Cutervo) y los 3 550 m.s.n.m. (Distrito Chaván - Provincia de Chota). El relieve cajamarquino es muy accidentado debido a que su territorio es atravesado de sur a norte por la cordillera occidental de los Andes.

Cajamarca como provincia, en los alrededores hay una gran oportunidad para visitas turísticas. El cronista de viajes D. López Mazzotti nos describe el cerro Santa Apolonia y "la silla del Inca", la Catedral e iglesias de Cajamarca, el Cuarto del Rescate (donde se tuvo prisionero al Inca Atahualpa), el conjunto monumental Belén, las Cascadas de Llacanora, los Baños del Inca, las Ventanillas de Otuzco, el complejo arqueológico de Cumbemayo, la hacienda La Colpa, la Granja Porcón y Las cavernas de Callacpuma, entre otras.

La provincia tiene una extensión de 2.979,78 kilómetros cuadrados y se divide en doce distritos: Cajamarca, Asunción, Chetilla, Cospán, Jesús, Llacanora, La Encañada, Los Baños del Inca, Magdalena, Matara, Namora y San Juan.

El Distrito de La Encañada es uno de los 12 distritos de la Provincia de Cajamarca ubicada en el departamento de Cajamarca, fue creado mediante Ley del 2 de enero de 1857, en el gobierno de Ramón Castilla. actualmente es uno de los distritos territorialmente más grandes de la región está construido por 9 Centros Poblados, más de 130 unidades territoriales de los cuales 109 a 115 son caseríos reconocidos como tal y la diferencia son sectores y anexos construidos más reciente. Es un distrito con una larga historia de ocupación prehispánica y debido a los restos que aún se hallan en buen estado de conservación, es posible que

este distrito se haya construido en el pasado en un centro importante de la cultura Caxamarca. Los restos arqueológicos existentes pueden dar fe que lugares como Combayo no pueden haber sido únicamente aldeas campesinas, sino más bien centros Religiosos importantes donde tal vez regían importantes señores de aquella desaparecida cultura.

Los vestigios hallados en esta zona nos indican que la Encañada lleva consigo una larga tradición minera. La cultura Caxamarca, la Inca y finalmente los señores que la poseyeron posteriormente se dedicaron a tal actividad. Se cree que en Maqui Maqui antiguos encañadinos se dedicaron a la Minería, ya que en este lugar se ha hallado restos del minero más antiguo del Norte del Perú y aún se Conservan Restos importantes de la Casa Hacienda de El Triunfo de Combayo donde la Familia Santolalla procesó el oro que se trasladaba desde las diferentes minas que explotaban en su misma hacienda cuyos límites abarcaron parte del actual Distrito de Sorochuco.

Es en éste distrito donde se encuentra ubicada la Institución Educación N° 821028 Progreso La Toma, en el Caserío del mismo nombre; situado a una distancia aproximada de 45 km desde la ciudad de Cajamarca; con una longitud -78.2873, latitud -7.0624 y una altitud de 3 592 msnm. al lado izquierdo de la carretera a la comunidad de Carhuaquero en el caserío de Progreso La Toma.

La Institución Educativa por ser multigrado por ser de zona rural acoge estudiantes de diversos caseríos e incluso estudiantes de extra edad y con necesidades especiales, dichas Institución por pertenecer a la comunidad campesina de Michiquillay, son dotados anualmente con paquetes escolares que consta de útiles, buzos y zapatillas para todos los estudiantes. Implementando además los programas Matemáticas para Todos y Leer para Crecer. Desde el año dos mil quince la Institución Educativa a través de la Evaluación Censal de los Estudiantes (ECE) ha visto logros importantes en los aprendizajes de los estudiantes, lo que ha permitido obtener el bono escuela.

Si bien es cierto la I.E. fue creada resolutivamente el 25 de enero de 1981, a la actualidad cuenta con una nueva infraestructura de material noble construida en dos periodos de alcaldía de la Municipalidad de la Encañada debido a que sufrió daños considerables en su infraestructura por el terremoto de Moyobamba en el 2005, los dos módulos construidos de dos piso cada uno permite brindar un ambiente acogedor, además se hace uso de luz eléctrica por la empresa Hidrandina y agua potable por una Junta Administradora del Servicio de Agua (JAS), que habilitan a las dos baterías de baños, una para hombres, una para mujeres.

Para complementar los alimentos que proporciona Qaliwarma, desde el 2015 se viene recibiendo de la ONG “Villa Milagro” el proyecto “PAN CON AMOR”, lo que ha permitido complementar el desayuno escolar de cada uno de los estudiantes. En la actualidad se cuenta con 42 estudiantes y 28 padres de familia, lo que en comparación al año anterior ha disminuido.

Las fortalezas dentro de la institución educativa, es que se cuenta con un Consejo Educativo Institucional (CONEI), Comité de Municipio Escolar, Comité de Alimentación Escolar (CAE), Asociación de Padres de Familia (APAFA), Comité de tutoría y Convivencia Democrática, los que coordinan con la dirección de la institución educativa para afrontar y resolver las necesidades que presentan los estudiantes.

Desde su fundación hasta la actualidad ejecutaron su gestión como directores, los señores Prof. Rosa Bazán Medina, Reverendo Villanueva Juana Elizabeth Mendoza, César Augusto, Cáceres Velásquez, Clara Luz, Pajares Villanueva Chacón y Gladis Teresita Chávarry Sánchez.

Actualmente nuestra institución alberga a 42 alumnos en el nivel Primario de menores; con un perfil humanístico cristiano, dirigido por la actual directora: la Profesora Ingrid Lilian Flores Vargas.

La Institución Educativa tiene como visión:

“Somos una institución educativa multigrado que para el 2020 imparta una educación en valores, con ambientes seguros y acogedores,

comprometidos en formar estudiantes críticos, creativos y reflexivos promoviendo la participación de la comunidad educativa dentro de una convivencia democrática”.

1.2. CONTEXTO HISTÓRICO TENDENCIAL DEL OBJETO DE ESTUDIO

Los orígenes del hombre puede situarse en un contexto inhóspito en el que unos seres vivos con unas características físicas similares o parecidas a los hombres actuales, presentaban bastantes de los rasgos propios de una típica desadaptación al medio: debilidad física, piel demasiado fina, falta de medios naturales de ataque y defensa, poca adecuación para una alimentación diversificada (carencia de incisivos punzantes, mandíbulas poco fuertes), insuficiente madurez psicomotora en los primeros años de vida, etc. En suma, de acuerdo con la lógica de las leyes de la naturaleza, una especie de este tipo parecía en principio claramente destinada a desaparecer.

El proceso de socialización se inicia al nacer, cuando el niño se encuentra indefenso y requiere indiscutiblemente de un adulto que lo ayude a sobrevivir; que, de acuerdo con Piaget, esto se da durante los primeros dos años y, aún no tiene la capacidad mental de representarse al mundo circundante: físico y social; a pesar de que según Konrad Lorenz “los humanos somos seres sociales por naturaleza”, necesitamos aprehender lo social de la mano del adulto.

En otras palabras, la aprehensión del mundo social se da cuando el individuo asume que no está solo, tal como lo afirma Germán Muñoz cuando dice que: “Esta aprehensión no resulta de las creaciones autónomas de significado, por individuos aislados, sino que comienza cuando el individuo asume el mundo en el que ya viven otros”

Pero dicho proceso no depende totalmente de su voluntad, ya que el individuo (niño) en su más temprana edad no es totalmente autónomo y, por ende, depende del adulto, que será quien finalmente lo conduzca como sujeto social, tal como asegura Henri Wallon: “Lo único que sabe el

niño es vivir su infancia. Conocerla corresponde al adulto”, y agrega más adelante “En definitiva el mundo de los adultos, es el mundo que el medio impone al niño [...]. Pero el adulto no debe deducir de ello que tiene el derecho de reconocer en el niño solo aquello que él le ha dado”.

De todo lo anterior, se desprende lo siguiente: sí el adulto es quien induce al niño hacia la aprehensión del proceso socializador en la construcción de la norma, factor regulador social, se puede preguntar con Henri Wallon: “¿Qué es lo que va a predominar en este conocimiento, el punto de vista del adulto o del niño?”, y, agregar, que sí la socialización esta mediada por la norma, en éste sentido, ¿el niño debe vivir bajo la norma de un mundo adulto?

He aquí el planteamiento del problema, sí, de acuerdo con Germán Muñoz (quien, muy seguramente, basó su teoría a partir de los postulados de Peter Berger y Thomas Luckman descritos en el texto: La construcción social de la realidad): “La socialización primaria es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez”; ésta, requiere de un proceso a través del cual el niño se convierte en miembro de la sociedad y corresponde a quienes sirven de interlocutores sociales, establecer dicho vínculo, es decir, corresponde a la familia desempeñar el papel que la sociedad le encarga respecto a la crianza en la primera socialización, para que la escuela asuma su rol social de la formación y lograr el objetivo final en la segunda socialización; esto depende: ¿Del niño y su disposición a asimilar lo que el adulto le proporciona? lo que puede generar obstáculos, dificultades, rechazos o trasgresiones por parte del niño respecto a la norma.

Por otro lado, para León, Cantero y Medina (1998) la socialización conlleva la adquisición del "estilo de vida" característico de la sociedad en la que se vive. Se entiende el concepto de "estilo de vida" como cada una de las formas diferentes de vivir que incluyen pautas de comportamiento basadas en valores y actitudes sociales. Así pues, el estilo de vida de una persona es el conjunto de sus pautas de conducta y hábitos cotidianos,

estando determinado en gran medida por las condiciones socio-culturales del entorno en el que se inserta.

También se basa en las preferencias y necesidades del individuo, que quedan reflejadas en el conjunto de sus valores sociales. Por todo ello, el estilo de vida es mucho más que una determinada conducta, aunque pueden ser los comportamientos que lleve a cabo la persona los que definan su estilo de vida particular y no al revés. En este sentido, y de forma pareja, se crean las actitudes y se construyen las representaciones sociales, que explican subjetivamente la interacción de la persona con su contexto, pudiéndose llegar a seleccionar aquellos valores que justifiquen determinadas pautas de comportamiento.

Por otra parte, puede que los choques que se producen entre el estilo de vida de la juventud y el estilo de vida adulto sean el origen de discusiones y preocupaciones familiares. La explicación que habitualmente se da es que ha fallado el proceso de educación familiar y escolar en la socialización de los individuos jóvenes; sin embargo, aceptar sin ninguna objeción esta afirmación sería analizar los hechos de forma sesgada. En el proceso de socialización intervienen diferentes agentes sociales que potencian, modulan y modifican la socialización primaria o familiar. Si acudimos a ellos y analizamos los estilos de vida transmitidos, podremos observar en qué medida los resultados del proceso de socialización se ajustan o no a las prácticas culturales que en realidad se están llevando a cabo.

La sociedad del siglo XXI es bastante diferente a la de hace unas décadas, en la que se educaron nuestros padres. De hecho, lo que caracteriza en mayor medida a nuestra sociedad es su carácter cambiante, lo que conlleva la presencia de patrones conductuales, valores y creencias diferentes entre generaciones. Estos cambios afectan muy directamente a la vida cotidiana de las personas en todos los ámbitos de su quehacer - personal, familiar, profesional y social, produciendo estilos de vida diferentes para cada uno de los diferentes ámbitos de actuación de la persona. Por ejemplo, dentro de la vida en familia, influirían en la

distribución del tiempo de trabajo y ocio, en la crianza de los hijos o en la formación laboral.

Múltiples factores determinan esta dinámica de cambio social: transformaciones políticas, transformaciones sociales - como el aumento de la esperanza de vida, descenso de la natalidad, envejecimiento de la población, movimientos migratorios, modificación de la estructura familiar, transformaciones económicas como la universalización de los mercados, nuevas formas de producción, exclusión social, creciente pobreza, etc. (Peña, Tora y Viñuela, 2002), si bien dos temas, directamente vinculados a los procesos de socialización, preocupan principalmente a la sociedad actual:

- a) El conflicto, la violencia y el maltrato. La prevención y el tratamiento del conflicto y la violencia es un problema que no compete exclusivamente a las instituciones educativas, sino a todos los agentes socializadores. El bullying escolar o el maltrato entre iguales marca un estilo de vida asocial que se considera imprescindible analizar desde los procesos de socialización.
- b) La atención a la multiculturalidad, con la incorporación de cada vez más individuos procedentes de culturas distintas a la nuestra, exige pensar y explicitar valores de tolerancia junto a procesos de socialización que ya están consolidados o en vías de desarrollo. El problema principal de la multiculturalidad no se encontraría en las diferencias culturales en sí mismas sino, como afirman Lalueza, Crespo, Pallí y Luque (2001), en la subordinación que genera el grupo mayoritario sobre el minoritario. De hecho, el trabajo de Romero, Cuellar y Roberts (2000), encuentra que la identificación con la cultura de origen actúa como predictor de la medida de aculturación del individuo.

Así, la intervención ante los problemas de socialización de un individuo o grupo de individuos no se reducirán a la eliminación de las conductas no deseadas socialmente, ya que estamos básicamente ante estilos de vida que se engranan como un todo y que implican unos valores que también

han sido contruidos socialmente. Aunque en algunos casos los comportamientos no se adapten, en parte, a las normas sociales imperantes y se demande un proceso de resocialización, no debe impedirse que se replanteen y analicen con detenimiento los procesos socializadores que actúan sobre los miembros de nuestra sociedad.

1.3. CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La socialización es un proceso interactivo necesario al niño y al grupo social donde nace, a través del cual el niño satisface sus necesidades y asimila la cultura, a la vez que, recíprocamente, la sociedad se perpetúa y desarrolla. En el desarrollo social quedan implicados diversos procesos cada uno de los cuales conlleva a su vez diversas adquisiciones.

Estos tres procesos son interdependientes porque para que el niño esté bien socializado es necesario que adquiera un conocimiento de lo que es la sociedad y lo que ésta espera de él, se vincula afectivamente a determinados adultos y tenga un comportamiento adecuado a las expectativas de la sociedad. Estos procesos son los siguientes:

1. Procesos Mentales de Socialización: Se refieren al conocimiento social, conocimiento de los valores, normas, costumbres, personas, instituciones y símbolos sociales, adquisición del lenguaje y de conocimientos transmitidos a través del sistema escolar y otras fuentes de información.
2. Procesos Afectivos de Socialización: Se refieren a la formación de vínculos afectivos que el niño establece con los padres, hermanos, amigos, etc. Los vínculos como la empatía, el apego y la amistad van a condicionar. Todo el desarrollo social. Estos procesos se estudiarán en el apartado cuatro del tema referente al desarrollo afectivo.

Los niños nacen con una gran capacidad de aprender, pre orientados a buscar y preferir estímulos sociales y necesitados de vínculos afectivos con algunos miembros de su especie. El apego y la amistad son los

vínculos afectivos básicos, jugando el apego un papel fundamental en los primeros años de vida.

1. **Productos Conductuales de Socialización:** Se refieren a la adquisición de conductas socialmente deseables y a la evitación de las juzgadas como antisociales, a la conformación social de la conducta.

Los procesos conductuales de socialización incluyen: Aprendizaje de hábitos sociales: comer, vestir, etc.; aprendizaje de habilidades sociales; y adquisición de conductas pro sociales y evitar conductas consideradas indeseables.

El problema que se plantea en la presente tesis está dado por que en la Institución Educativa N° 821028 del centro poblado Progreso La Toma, del distrito La Encañada en la provincia y región de Cajamarca, los niños y niñas no logran una armonía en su convivencia, muchos niños tímidos, callados, mientras que otros son agresivos, abusivos con otros compañeros, son temerosos, tienden a quedarse en silencio ante una pregunta por miedo a equivocarse, socializan solo entre compañeros por afinidad; toda esta situación encontrada repercute negativamente en la imagen de los docentes y de la Institución Educativa.

1.4. Metodología del estudio

1.4.1. Tipo y diseño del estudio

La investigación por su enfoque es de tipo cuantitativo, ya que supone la obtención de datos sobre la propuesta en escalas numéricas, lo cual permite un tratamiento estadístico. (Velázquez y Rey, 1999).

Explicativo, debido a que su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno (en este caso el resquebrajamiento de las habilidades sociales) y en qué condiciones se da éste. (Zavala, 1999).

Es básica, porque permite generar nuevos conocimientos, para la mejora de la actividad docente y aplicada, ya que va a plantear una propuesta dentro de la investigación de acción.

En tal sentido utilizaremos en la investigación el Diseño Cuasi experimental, llamada el diseño así; porque será sometido a Pre Test y Post Test, además se trabaja con unos grupos. Sin embargo, para el estudio el grupo control y experimental será conformado por el mismo grupo. Después de la aplicación de las Estrategias, se comparan el grupo experimental y el grupo control para restar las diferencias.

El diagrama de este diseño de investigación es el siguiente

G.E: O1 X O2

Dónde:

- G.E : Estudiantes del quinto grado de educación primaria
- O1 : PRE TEST
- X : Programa de estrategias lúdicas
- O2 : POST TEST

1.4.2. Población y muestra

La población del presente estudio estuvo conformada por 24 niños y niñas del quinto grado de primaria en la Institución Educativa N°821028 del centro poblado Progreso La Toma, en el distrito de La Encañada, provincia y región de Cajamarca. La muestra comprende a la misma población.

1.4.3. Técnicas de recolección de datos

- Técnicas de Gabinete: De carácter documental, tiene como objetivo fundamentar y complementar la investigación a realizarse de donde se utilizará los siguientes instrumentos:
- Fichas bibliográficas: Se identificará la fuente documental que sirve de sustento científico a nuestro trabajo.

- Ficha de resumen: Consignamos la versión del autor y que forma el antecedente de estudio y marco conceptual del trabajo.
- Técnicas de campo: Tiene por objetivo realizar acciones directamente en el medio donde se presenta el fenómeno de estudio.

1.4.4. Métodos de estudio

Los métodos que se utilizaron en la presente investigación fueron:

- Método de la Observación Científica: Permite conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos. Se utiliza en distintos momentos de la investigación: en su etapa inicial, para la formulación del problema y es de gran utilidad en el diseño de la investigación.
- Método de la Abstracción: Nos permite aislar mentalmente la esencia de los fenómenos o procesos, despojándolo de lo casual, para alcanzar su forma pura, que es la que forma el concepto; esto conlleva a precisar las particularidades de los fenómenos, sus regularidades y cualidades generales y estables.
- Método Descriptivo: Mediante este método se logró describir, analizar e interpretar sistemáticamente los hechos ocurridos, identificando las causas de nuestro problema y las características de éste.
- Método Analítico: Se empleó el método para conocer más el objeto de estudio, con lo cual pudimos: explicar y comprender mejor el nivel de producción de textos en los estudiantes, así como seleccionar que teorías fueron adecuadas para su estudio y establecer que estrategias aplicar para la solución.
- Método Sintético: Este método permitió resumir las teorías, la base conceptual; rescatando sólo lo primordial para nuestra investigación.
- Método propositivo: Es una actuación crítica y creativa, caracterizada por plantear opciones o alternativas de solución a los problemas suscitados por una situación. Se empleó el método al diseñar estrategias didáctico-motivacionales para mejorar la problemática abordada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Córdova, (2012), en su estudio titulado “El juego como potencializador de las destrezas de niñas y niños de 4 y 5 años de edad”, donde se utilizó una muestra de 60 estudiantes y cuyo instrumento de medición fue una escala de observación sistemática, concluye que el juego es muy importante en la edad preescolar, ya que permite el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, así como el desarrollo social; es decir, el desarrollo de la autonomía, autocuidado y la oportunidad de relacionarse con otros niños de la escuela, así como también desarrolla el aspecto cognitivo. En esta investigación, se sostiene que por medio del juego, de actividades donde se promueve la motricidad gruesa y fina de los niños y niñas, se promueve el desarrollo de las habilidades sociales; lo mismo que se busca lograr en la presente investigación

García, (2010), en su investigación denominada “Estudio sobre la asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación Social”, realizado en una muestra de 195 estudiantes de la universidad de Huelva, utilizando técnicas de análisis cuantitativo para extraer la información del cuestionario mediante procedimientos de estadística descriptiva y de correlación a través del paquete estadístico SPSS. Utilizó como instrumento la Escala de Habilidades Sociales. Llegando a concluir que los alumnos y alumnas que han recibido una adecuada formación en habilidades sociales, mejoran su conducta interpersonal en aceptación social entre sus compañeros/as, asertividad, repertorio de habilidades sociales, auto concepto y autoestima. Esta será nuestra hipótesis y finalidad en el proyecto de intervención de habilidades sociales en el alumnado de educación social. Este estudio, demuestra que el desarrollo de habilidades sociales favorece las relaciones interpersonales, por eso mientras más temprano se desarrollen habilidades, los niños y niñas empezarán forjando relaciones más fuertes y duraderas.

Martínez, (2012), en su tesis denominado: “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial”

realizado con tres jardines de 70 alumnos por turno utilizando como método de estudio de caso y un diseño cualitativo descriptivo, donde se tenía como propósito indagar el modo mediante el cual los docentes de los jardines de infantes trabajaban, concluye: Los juegos cooperativos, por su estructura de base, ofrecen una excelente posibilidad para adquirir habilidades sociales. Además, se debe tomar conciencia de que los niños adquieren conocimiento a través del juego. En este estudio, también sostienen que el juego es el medio para que los niños aprendan y que por medio de ello también se pueden desarrollar sus habilidades sociales.

A nivel nacional, se han encontrado los siguientes estudios:

Ballena, (2010) en su tesis denominado “Habilidades sociales en niños y niñas de instituciones educativas del distrito Callao”, donde se utilizó una muestra total 109, 55 niñas y 54 niños, participantes y cuyo instrumento aplicado fue la Escala de Apreciación de las de las Habilidades Sociales en la Infancia, llegó a la conclusión de que no existen diferencias significativas entre niños y niñas en lo que se refiere a las habilidades sociales básicas de interacción social, habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales, habilidades para cooperar y compartir, habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos ni en la habilidades de autoafirmación. Esta investigación, nos indica que mediante el juego, el desarrollo de habilidades sociales tanto en niñas como niños se da al mismo tiempo, es decir que tanto niños como niñas se desarrollan de manera similar según el entorno.

Camacho, (2012), en su tesis denominada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, con una muestra de 16 niños concluyó que los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades

sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. En el presente estudio, podemos ver que el juego cooperativo ayudará a promover una de las dimensiones de las habilidades sociales, de los que se guiará para ejecutar el programa de actividades lúdicas.

Ojeda, (2006), en su tesis denominada “Estrategias de Aprendizaje Cooperativo y el Desarrollo de Habilidades Cognitivas” en el área de Ciencias en los alumnos de segundo año de secundaria Sociales; en la cual tenía como objetivo demostrar como la aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo mejora al desarrollo de habilidades cognitivas concluyó que las estrategias de aprendizaje cooperativo son una alternativa y uno de los caminos o medios más eficaces para alcanzar aprendizajes óptimos y significativos.

La investigación tuvo tres fases y en cada una de ellas se procedió pensando en demostrar la eficacia didáctica del aprendizaje cooperativo. En la primera fase se aplicó estrategias de aprendizaje cooperativo que permitió conocer las habilidades cognitivas que manejan los alumnos. En la segunda fase se orientó y explicó el desarrollo de cada estrategia de aprendizaje cooperativo con el fin que cada grupo cooperativo mejore el desarrollo de habilidades cognitivas y en la tercera fase se evaluó el nivel de logro de los alumnos en el manejo de habilidades cognitivas.

Pósito, (2010) en su tesis Denominada “Programa de Habilidades Sociales Para Mejorar la Convivencia Escolar” en los Estudiantes del Quinto Grado de Educación Secundaria de la I.E. “Alonso de Alvarado” Bagua Grande – Amazonas- Perú 2012”, donde su objetivo fue: Determinar el efecto de un programa de habilidades sociales en la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la Institución Educativa Alonso de Alvarado, Bagua Grande – Amazonas, concluye que la aplicación del programa de habilidades sociales mejoró significativamente la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la Institución Educativa Alonso de Alvarado, Bagua Grande – Amazonas. El presente estudio, demuestra también que el desarrollo de las habilidades

sociales mejora las relaciones interpersonales en el ámbito escolar, mejorando la convivencia, a partir del uso adecuado de las normas de convivencia.

2.1. SUSTENTO TEÓRICO

2.1.1. TEORÍA CONSTRUCTIVISTA COGNITIVA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

Los logros de la civilización actual, son principalmente el resultado de la compleja y frenética actividad de la red de relaciones que interpersonales conforman la humanidad que construimos. Los fenómenos sociales y culturales que caracterizan a las sociedades, no serían posible sin la trama de interacciones que existen entre la gran diversidad de sujetos que la componen. Es más, esta red es condición esencial para la sobrevivencia de los seres humanos, puesto que, es la cercanía protectora y reguladora con los demás, la que en una constante dinámica de reciprocidades polares que se expresan en conductas que le permiten apegarse a una figura protectora (identificarse), o distanciarse de ella (individuarse), la responsable de la construcción del particular modo de ser que en psicología llamamos: Estilo de Personal, Sí mismo o Personalidad, haciendo referencia a aquellas características que permiten distinguir certeramente a una persona de otra.

En otras palabras, la idea es que llegamos a ser quienes somos, gracias a la convivencia diaria con los demás, distintos de nosotros mismos, y que en ese proceso, está el origen de la inconmensurable diversidad de subjetividades. El desafío consiste precisamente en hacer que este mundo de interacciones se incremente, mantenga y proyecte hacia el futuro, puesto que de este modo se crean las condiciones para el crecimiento de las personas, de un grupo, organización o sociedad. El principio que propongo es que estas condiciones se suscitan principalmente a partir de micro dinámicas interpersonales cotidianas de alta frecuencia, en las cuales estamos involucrados y sobre las que

tenemos un substancial grado participación y de responsabilidad. Respecto de esta misma idea, Garfinkel señala que sus investigaciones van “dirigidas sobre todo a la acción práctica, a las interacciones cotidianas y a la forma de razonamiento práctico... el orden, la regularidad, la congruencia que muestran los fenómenos sociales son el resultado de operaciones interactivas realizadas en el momento” (Garfinkel, 1967, “Studies in Ethnophenomenology”, Englewood Cliffs, Prentice-Hall).

Philippe Corcuff, señala: “Al contrario que en ciertas interpretaciones de Durkheim [...] la realidad objetiva de los hechos sociales [se concibe] como la realización continua de actividades concertadas en la vida diaria” (Las nuevas Sociologías, Alianza Editorial, 1998, página 58).

La interacción cotidiana es patrimonio del sujeto que a diario despliega su quehacer rutinario y sobre el cual se descargan las complejas presiones y demandas sociales, tales como el trabajo, el progreso, la política, la familia, la economía, las redes de interacción, etc. Es en esa interacción donde crece y se desarrolla como tal, pero también yerra y detiene su andar tras un traspié que lo inhibe de enfrentar sus propias desventuras, en el entendido que son las aventuras que sobre esa rutina diaria la que lo provee de oportunidades de cambio personal generalizable a los demás y al mundo, pero que a veces no las enfrentamos por el miedo a las amenazas de lo desconocido, en otras palabras: lo no rutinario. Un sujeto para crecer al máximo de sus potencialidades, debe ser competente en el área de las relaciones interpersonales, tener un buen manejo de sí mismo, de los demás y de las circunstancias en las cuales se desempeña. Ello se vería reflejado en la calidad y extensión de las redes de relaciones interpersonales, en su utilización y en el lugar que en ellas ocupe el sujeto. Gran parte de su identidad depende de la capacidad de estas redes para responder a su necesidad de vinculación protección y proyección.

En este contexto dinámico y cambiante, se elabora progresivamente un mundo subjetivo simbólico (cognición) y experiencial (emoción), con el

cual el sujeto se despliega (conducta) en sus ámbitos vitales: familia, trabajo, amistades, cultura, etc.

En cada una de las actividades el sujeto, no sólo se revela a sí mismo, sino que deja su huella en las cosas que forja, pero su sello principal se expresa en las relaciones que establece con los demás, en una interacción constante entre influir a los otros y ser influido por ellos. Es por esto que no podemos sustraer el valor y la importancia que tienen las relaciones interpersonales en los distintos ámbitos sociales en que las personas se desempeñan, dado que es en esta dinámica diversa donde se juegan los contenidos que constituyen la identidad personal, que caracterizan al sujeto y que los distinguen entre los demás.

Estas condiciones resultan particularmente interesantes y críticas al ser aplicadas al ámbito de las organizaciones productivas y de servicios, en que la comunicación y las relaciones entre los integrantes están reguladas por metas, objetivos, jerarquías, productividad, incentivos y la obligatoriedad de mantener relaciones, a veces independientemente de los intereses personales de cada sujeto. Técnicas como el Análisis Organizacional, Gestión de Recursos Humanos, Proyectos de Desarrollo Estratégico, Estudios de Clima Laboral, y Cultura Organizacional tienen el buen propósito de ordenar y hacer una puesta en común de las estructuras de las diversas organizaciones; sin embargo el resultado ineludible es que cada una de estas organizaciones productivas o de servicios, a las que pertenecen los sujetos, son finalmente únicas, y esto se explica, porque están compuestas por sujetos diferentes en todos los niveles jerárquicos. Dicho de otra manera, este aspecto, es el valor agregado actual a considerar en cualquier proyecto de negocios o empresarial que pretenda operar en un mundo competitivo, cambiante y complejo.

2.1.2. TEORÍAS DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

2.1.2.1. Las Teorías Psicoanalíticas

Las teorías psicoanalíticas suponen, en líneas muy generales, teorías de las emociones profundas por lo que sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas. Podríamos decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos.

Freud, (1905), en Mas allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por un aparte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva.

El padre del psicoanálisis al observar a un niño de año y medio en una situación de juego se dio cuenta de que el menor manifestaba experiencias repetitivas que habían sido desagradables o traumáticas para él.

En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad, es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego. La explicación es bien sencilla: el niño disfruta viendo sufrir un amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad. De esta manera consigue dominar “la violenta impresión experimentada más completamente de lo que le fue posible al recibirla”.

Estas características del juego suponen un excelente instrumento a la hora de diagnosticar y de llevar a cabo una terapia de los conflictos infantiles. Al igual que sucede en el sueño (función de la vida psíquica normal), el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y dos, la angustia que produce las experiencias de la vida misma. Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a él.

En definitiva, podríamos considerar al juego como catarsis, ya que trata de resolver o dominar las situaciones dificultosas con las que el niño se va encontrando en el día a día. Esta manera de enfocar el juego despierta un gran interés entre los psiquiatras y los psicólogos clínicos.

En los escritos y estudios psicoanalíticos se ha vinculado tradicionalmente el tema del juego con la masturbación y con distintas experiencias sensoriales. Pero Winnicott, (1992), defiende que el juego se debe abordar como un tema por sí mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto.

El juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior. Entonces ¿dónde está el juego? Existe un rasgo especial que se distingue de las otras dos realidades y al que Winnicott llama experiencia cultural o juego. Esta “tercera área o zona mental” permite al niño entender las situaciones “como si” (mamá hace como si se fuera, pero no se va) y supone una zona que se encuentra fuera del niño, pero que no es el mundo real y exterior en el que vive. En este lugar se originan los fenómenos transicionales que más tarde darán lugar al juego, de éste al juego compartido y de él a las experiencias culturales. En este contexto surge el concepto de objeto transaccional, que describe una tercera área de experiencia intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro. Por tanto, es algo interno y externo a

la vez y puesto que supone un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la infancia, jugará un papel importante en la vida adulta.

Por tanto, para Winnicott, (1971) la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre lo subjetivo y lo objetivo. Este espacio potencial es un factor muy variable que varía de individuo en individuo y que depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre. Sin embargo, las otras dos realidades (la psíquica o la personal y el mundo real) son más o menos constantes, ya que la primera está relativamente determinada por lo biológico y la segunda es de propiedad común. El reconocimiento de la existencia de esta zona es de gran utilidad para el analista ya que es el único lugar donde se puede originar el juego; la terapia debe ofrecer oportunidades para los impulsos creadores, motores y sensoriales que constituyen la malaria del juego.

De entre todas las teorías psicoanalíticas de interpretación del juego infantil, la teoría de Winnicott es la más interesante porque aporta un modelo que intenta dar respuesta a los fenómenos interactivos que se producen en el juego teniendo en cuenta tanto los aspectos emocionales como cognitivos del desarrollo del juego infantil.

2.1.2.2. Teoría de la derivación por ficción

Se debe al psicólogo y pedagogo suizo Edouard Claparède, (1934), quien en su obra Psicología del niño propone su teoría que se fundamenta en tres aspectos:

- El juego es un sustituto en la infancia de las actividades más serias que se realizan en la etapa adulta, y a las que el niño no puede tener acceso, porque aún no está capacitado para ello. (Infancia Juego Adulto Trabajo)

- El juego es una actividad que evoluciona adaptándose a los cambios de conducta que se operan durante la infancia, siendo por tanto una actividad de carácter interesante (Juego Adaptación Etapas evolutivas y psicofísicas)
- El juego tiene como función primordial permitir al individuo realizar su “yo”, desplegar su personalidad. El juego se convierte en un instrumento para el modelado de la personalidad. (Juego Desarrollo de la personalidad).

2.1.2.3. Teoría de la Estructura del Pensamiento de Piaget

Piaget, (1959), relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es “su olvido” de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

2.1.2.4. Teoría Sociohistórica de Vygotsky y Elkonin

Vygotsky, (1966) y Elkonin, (1980), defendieron que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Vygotsky consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño.

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que da lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si el niño lograra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la “necesidad” de introducirse en actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico. Sin embargo, no debemos confundir esta situación de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión, ya que lo que resalta Vygotsky es que el deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación.

Esta teoría de la escuela soviética nos permite comprender el papel de la cultura en la elaboración espontánea de conocimientos infantiles, abriéndonos de esta forma la posibilidad de hacer un uso educativo y adecuado del juego.

2.1.3. MODELOS EXPLICATIVOS DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

A. Modelo de la Inteligencia Emocional y Social

Según el modelo de **Bar-On, (1997)**, define a la Inteligencia Emocional como un conjunto de habilidades emocionales, personales e interpersonales que influyen en nuestra habilidad general para afrontar

las demandas y. presiones del medio ambiente. Como tal nuestra inteligencia emocional es un factor importante en la determinación de nuestra habilidad para tener éxito en la vida. Directamente influye en nuestro bienestar emocional general. De acuerdo a este modelo:

Las personas emocionalmente inteligentes son capaces de reconocer y expresar sus emociones, comprenderse a sí mismos, actualizar sus capacidades potenciales, llevar una vida regularmente saludable y feliz. Son capaces de comprender la manera como las otras personas se sienten, de tener y mantener relaciones interpersonales satisfactorias y responsables, sin llegar a ser dependientes de los demás. Son generalmente optimistas, flexibles, realistas, tienen éxito en resolver sus problemas y afrontar el estrés, sin perder el control.

Así, de acuerdo al modelo general del **Bar-On, (1997)** la inteligencia general está compuesta tanto de la inteligencia cognitiva, evaluada por el CI (Coeficiente Intelectual) y la inteligencia emocional, evaluada por el CE (Coeficiente Emocional).

Las personas saludables que funcionan bien y son exitosas poseen un grado suficiente de inteligencia emocional. La inteligencia emocional se desarrolla a través del tiempo, cambia a través de la vida, y puede ser mejorada con entrenamiento y programas remediativos como también por intervenciones terapéuticas. La inteligencia emocional se combina con otros determinantes importantes de nuestra habilidad para tener éxito en adaptarse a las demandas del medio ambiente, tales como las características básicas de la personalidad y la capacidad intelectual cognitiva. El modelo de Bar-On es multifactorial y se relaciona con el potencial para el rendimiento, antes que con el rendimiento en sí mismo (por ejemplo, el potencial para tener éxito antes que con el éxito en sí mismo) es un modelo orientado en el proceso antes que un modelo orientado hacia los logros.

Así mismo, el modelo de **Salovey, (1996)**, define a la inteligencia emocional como la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, habilidad para acceder y/o generar sentimientos que

faciliten el pensamiento; la habilidad para comprender emociones y el conocimiento emocional y la habilidad para regular o controlar las emociones para el crecimiento emocional e intelectual. A su vez, Goleman, (1995): “la inteligencia emocional incluye auto-control, entusiasmo, persistencia y la habilidad para motivarse a uno mismo”.

B. Modelo de cuatro-fases de inteligencia emocional o de habilidad

En sus investigaciones, **Mayer y Salovey, (1997)** definieron la IE como: “La capacidad para identificar y traducir correctamente los signos y eventos emocionales personales y de los otros, elaborándolos y produciendo procesos de dirección emocional, pensamiento y comportamiento de manera efectiva y adecuada a las metas personales y el ambiente”. Es decir, la capacidad del individuo para acceder a sus emociones y crear una sintonización e integración entre sus experiencias. El modelo de cuatro-fases de inteligencia emocional o modelo de habilidad concibe a la IE como una inteligencia per se relacionada con el procesamiento de información emocional, a través de la manipulación cognitiva y conducida sobre la base de una tradición psicomotriz. Esta perspectiva busca identificar, asimilar, entender y, por último, manejar (controlar y regular) las emociones

La I.E. “representa la aptitud o habilidad para razonar con las emociones” y como tal es diferente del logro emocional o competencia emocional. El modelo está compuesto de cuatro etapas de capacidades emocionales, cada una de las cuales se construye sobre la base de las habilidades logradas en la fase anterior. Las primeras capacidades o las más básicas son la percepción y la identificación emocional. En términos de desarrollo, la construcción emocional empieza con la percepción de la demanda emocional de los infantes. A medida que el individuo madura, esta habilidad se refina y aumenta el rango de las emociones que pueden ser percibidas.

Posteriormente, las emociones son asimiladas en el pensamiento e incluso pueden ser comparadas con otras sensaciones representaciones.

En el nivel consciente, el sistema límbico sirve como un mecanismo de alerta frente a los estímulos. Si el aviso emotivo permanece en el nivel inconsciente, significa que el pensamiento –la segunda fase de habilidades– no está siendo capaz de usar las emociones para resolver problemas. Sin embargo, una vez que la emoción está conscientemente evaluada, puede guiar la acción y la toma de decisiones. En la tercera etapa, las reglas y la experiencia gobiernan el razonamiento acerca de las emociones.

Las influencias culturales y ambientales desempeñan un papel significativo en este nivel. Finalmente, las emociones son manejadas y reguladas en la cuarta etapa, en términos de apertura y regulación de los sentimientos y emociones con el fin de producir un crecimiento personal y en los demás. Cada etapa del modelo tiene habilidades específicas, que reunidas construyen una definición de la IE: “como la habilidad para percibir y expresar emociones, asimilar emociones en el pensamiento, entender y razonar con emociones, y regular las emociones en uno mismo y en otros” (**Mayer y Salovey 1997**). Esta propuesta ha originado una serie de investigaciones importantes, cuyos aportes han generado instrumentos de medición que hoy sirven como base para muchos estudios sobre la IE.

C. Modelo de las competencias emocionales

Goleman, (2007), por su parte, definió la IE como la capacidad para reconocer y manejar nuestros propios sentimientos, motivarnos y monitorear nuestras relaciones. El modelo de las competencias emocionales (CE) comprende una serie de competencias que facilitan a las personas el manejo de las emociones, hacia uno mismo y hacia los demás.

Este modelo formula la I.E. en términos de una teoría del desarrollo y propone una teoría de desempeño aplicable de manera directa al ámbito laboral y organizacional, centrado en el pronóstico de la excelencia laboral. Por ello, esta perspectiva está considerada una teoría mixta, basada en la cognición, personalidad, motivación, emoción, inteligencia

y neurociencia; es decir, incluye procesos psicológicos cognitivos y no cognitivos.

El modelo original de Goleman consistió en cinco etapas, las cuales posteriormente se redujeron a cuatro grupos con veinte habilidades cada uno: 1) autoconciencia, el conocimiento de nuestras preferencias, sensaciones, estados y recursos internos; 2) autocontrol, manejo de nuestros sentimientos, impulsos, estados y obligaciones internas; 3) conciencia social, el reconocimiento de los sentimientos, preocupaciones y necesidades de otros y 4) manejo de las relaciones, la habilidad para manejar bien las relaciones y construir redes de soporte.

El modelo de **Goleman, (2001)**, concibe las competencias como rasgos de personalidad. Sin embargo, también pueden ser consideradas componentes de la IE, sobre todo aquellas que involucran la habilidad para relacionarse positivamente con los demás. Esto es, aquellas encontradas en el grupo de conciencia social y manejo de relaciones.

Los modelos mencionados de IE, sin embargo, comparten un núcleo común de conceptos básicos. En el nivel más general, la IE se refiere a las habilidades para reconocer y regular emociones en nosotros mismos y en los otros. Asimismo, dichos modelos comparten la noción base de la insuficiencia del intelecto para operar de manera óptima sin la IE. De esta manera, se busca el balance de inteligencia entre la lógica, la emoción y nuestras capacidades personales, emocionales y sociales.

2.2. BASES CONCEPTUALES

2.2.1. LAS RELACIONES INTERPERSONALES

Son las interacciones reciprocas entre individuos que involucra los siguientes aspectos: La habilidad para comunicarse efectivamente, el escuchar, la solución de conflictos y la expresión autentica de uno. Pueden generar interferencias, conflictos, incertidumbres, tensiones y contradicciones; debido a diferencias ideológicas, culturales, de carácter y otras que dificultan la integración social de las personas.

Dichas interacciones ejercen una influencia recíproca y es de suma importancia la comunicación para afectar en los otros sus conductas, creencias, valores, conocimientos, opiniones, etc.

“Las relaciones interpersonales son contactos profundos o superficiales que existen entre las personas durante la realización de cualquier actividad”. (Mercedes Rodríguez Velázquez).

Las relaciones interpersonales son aquellas que nos ayudan a crecer como individuos, respetando la forma de ser de los demás y sin dejar de ser nosotros mismos. (Anónimo)

“La comunicación interpersonal es no solamente una de las dimensiones de la vida humana, sino la dimensión a través de la cual nos realizamos como seres humanos (...) Si una persona no mantiene relaciones interpersonales amenazará su calidad de vida”. (Marroquín y Villa ,1995: 21)

La comunicación es la matriz en la que están englobadas todas las actividades humanas, es la base y elemento dinamizador muy importante en la interacción y relaciones interpersonales. Es un Proceso de carácter recíproco, de retroacción, feedback o retroalimentación en el cual el receptor se convierte a su vez en emisor operando un circuito completo e interactivo donde la comunicación puede sufrir alteraciones por distorsiones, insuficiencias, etc., provocando malentendidos, separaciones y conflictos. De allí la gran importancia de que las personas desarrollen o perfeccionen habilidades como la empatía, la resolución de conflictos interpersonales, asertividad, congruencia, el manejo de sus sentimientos y emociones, el control de la ansiedad, la toma de perspectiva y destrezas comunicativas, constituyendo una valiosa herramienta para la interacción humana.

La persona con funcionamiento óptimo está abierta a la experiencia, no manifiesta conductas defensivas y por lo tanto todas sus experiencias son accesibles a la conciencia. Sus percepciones son tan exactas como lo permiten sus experiencias; la estructura del yo es congruente con la

experiencia, y es una gestalt fluida que cambia con nuevas experiencias. El proceso de valoración es continuo y no está sujeto a condiciones externas. Tiene un sentimiento de consideración positiva incondicional hacia sí mismo; es adaptable y creativo.

La teoría de las relaciones interpersonales de Rogers es una teoría que se deriva de la teoría de la terapia. Rogers da aquí algunos ejemplos de cómo puede deteriorarse y de cómo puede enriquecerse una relación interpersonal. Sus conclusiones pueden resumirse en la siguiente ley general:

“Cuando existe entre las partes un deseo mutuo de entrar en contacto y comunicación, podemos decir que cuanto más grande sea la congruencia realizada por la percepción, la experiencia y la conducta de una de las partes, la relación se caracterizará en mayor grado por una comunicación recíproca con las mismas propiedades, un funcionamiento psicológico mejor por ambas partes, un mayor grado de satisfacción procurada por la relación y una mejor comprensión mutua del objeto de la comunicación”.

Rogers destaca que las teorías presentadas están aún en vías de desarrollo. Surgieron originalmente de la experiencia clínica terapéutica, y fueron sometidas a verificación y modificadas varias veces por incorporación de nuevos datos. Para poder hacer la verificación se definieron operacionalmente conceptos centrales; en este sentido y en ciertos puntos teóricos difieren las teorías de Rogers y el psicoanálisis, no obstante, lo cual se admite que ambas concepciones pueden coincidir si las investigaciones se profundizan.

2.2.1.1. ¿Cómo nos relacionamos?

Cuando nos relacionamos con los demás, esperamos reciprocidad, esto quiere decir que deseamos dar, pero también recibir; escuchar y ser escuchados, comprender y ser comprendidos.

Dar y recibir requiere seguridad y claridad de quiénes somos. Las dificultades están casi siempre relacionadas con la falta de valores y

apreciación que no hemos aprendido a ver las cosas como "el otro" las ve y a respetar su punto de vista.

Si nos miramos con honestidad, podremos reconocer lo que nos disgusta de nosotros; como sentir rencor, enojo, envidia e incluso, ser agresivos e irrespetuosos al relacionarnos con otras personas.

La aceptación y reconocimiento de nosotros mismos, nos puede ayudar a superar estas actitudes negativas y mejorar la relación con otras personas, es decir, la aceptación de los demás con sus cualidades y defectos, y a que surja la confianza en nosotros mismos y en los demás. En ocasiones llegamos a pensar que si nos relacionamos con gritos y golpes, lograremos que nos vean con estimación y autoridad. ¡Gran equivocación! Si nos queremos y respetamos a nosotros mismos, no podemos permitir relaciones basadas en la violencia.

Nuestras creencias son la parte fundamental de nuestra vida. Nuestros pensamientos son órdenes que serán obedecidas y las veremos reflejadas en nuestra vida como experiencias. Si piensas en miedo, en carencias, en desamor y fracaso, actuarás como un imán para ello, atrayéndolo de manera natural, instantánea, convirtiéndose en tu realidad inmediata.

2.2.1.2. La comunicación y las Relaciones Interpersonales

Todas las personas establecemos numerosas relaciones a lo largo de nuestra vida, como las que se dan con nuestros padres, nuestros hijos e hijas, con amistades o con compañeros y compañeras de trabajo y estudio. A través de ellas, intercambiamos formas de sentir y de ver la vida; también compartimos necesidades, intereses y afectos.

A estas relaciones se les conoce como relaciones interpersonales. Lo que resulta increíble es que día a día, podamos relacionarnos con tantas personas considerando que, como dice el refrán, "cada cabeza es un mundo", con sus propias experiencias, sentimientos, valores, conocimientos y formas de vida. Precisamente, en esa diferencia, reside la gran riqueza de las relaciones humanas, ya que al ponernos

en contacto intercambiamos y construimos nuevas experiencias y conocimientos; pero en esa diferencia está también la dificultad para relacionarnos, pues tenemos que hacer un esfuerzo para lograr comprendernos y llegar a acuerdos.

Esto último no resulta tan complicado, si tomamos en cuenta que la mayor parte de las personas compartimos algunas ideas, necesidades e intereses comunes; por eso, decimos que las relaciones interpersonales son una búsqueda permanente de convivencia positiva entre hombres y mujeres, entre personas de diferente edad, cultura, religión o raza.

En ocasiones, nuestras diferentes formas de pensar y actuar nos pueden llevar a relacionarnos con desconfianza o a vivir conflictos, pero valorar a los demás, aceptar que hay diferencias entre una y otra persona y tratar de comprendernos, puede ayudarnos a superar estos obstáculos.

Tratemos a los demás como nos gustaría que nos trataran. Cada uno de nosotros tenemos el derecho de elegir con quién nos relacionamos, cómo y cuándo. Tenemos también el derecho de esforzarnos para que nuestra relación con los demás sea lo mejor posible, sin perder nuestra dignidad.

2.2.1.3. ¿Existen diferentes formas de comunicarnos?

¡Por supuesto que sí! Nos comunicamos de manera verbal y no verbal. La comunicación verbal es lo que decimos con palabras, de manera oral o escrita, y es una de las formas más importantes para relacionarnos y establecer contacto con otras personas.

La comunicación no verbal es lo que “decimos” a través de la mirada, los movimientos del cuerpo, los gestos; con el tono de voz, con nuestra actitud, con el contacto físico.

A veces la percibimos de manera más directa, porque se nos queda en la mente y llega por varios de nuestros sentidos. Un gesto puede decir más que mil palabras, porque se manifiesta espontáneamente.

2.2.2. ACTIVIDAD LÚDICA

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación, se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Por otro lado, el proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función

integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines, (1981), citada en Malajovic, (2000):

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano.

Por consiguiente, es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el niño desde su ambiente intrauterino para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño desde su concepción, ambiente familia, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un solo mundo el cual requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es participe con sus pre saberes.

2.2.3. LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL APRENDIZAJE

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a

partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta.

La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Según Zabala, (1991) se considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje.

Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras.

2.2.4. EL DESARROLLO EMOCIONAL EN LA ETAPA DE LOS 6 A 12 AÑOS

Para **Bisquerra, (2000)**, la familia es el primer referente social que tiene el bebé al nacer. El entorno le proporciona modelos a imitar, es decir, se reproducirán expresiones agradables si éstas son reforzadas por el adulto, de lo contrario, se extinguirán. El contagio emocional es constante en las relaciones niño-adulto.

Con el transcurso del tiempo los modelos o referentes sociales varían, y al llegar a la escuela el educador entra a formar parte de esos modelos y proporciona estímulos diferentes a imitar. Con la adolescencia el modelo o referente social pasa a ser el grupo de pertenencia y la relación entre iguales.

Por imitación se aprende a expresar emociones de los adultos, especialmente las manifestaciones por los padres, compañeros y educadores del entorno.

Cada vez más emociones se van diferenciando entre sí y se van manifestando con mayor rapidez, intensidad y duración, pudiendo llegar a transformarse en sentimientos.

CONOCIMIENTO SOCIAL

- Mayor autonomía familiar.
- Aumentan las relaciones entre iguales.
- La influencia social es decisiva para la aparición de ciertas emociones. Los niños, para subrayar la importancia de los patrones de conducta y generar su propia responsabilidad, tienen que verse a sí mismos como seres sociales, que tratan de atenerse de forma voluntaria a ciertas normas o patrones y generan diferentes sentimientos de orgullo, vergüenza o culpabilidad en función de los que consigan o no. Esto ocurre al considerar la aprobación o desaprobación de los demás. Este proceso se va interiorizando y los niños comprenden que tales emociones aparecen sin necesidad de audiencia.
- Al finalizar la etapa, se alcanza un conocimiento social suficiente para el inicio de las críticas y valoraciones personales.

EL APEGO

- Periodo afectivo de tranquilidad
- Se ha incrementado la capacidad de autocontrol, de regulación y comunicación, lo que permite tener mantener una relación social más amplia
- En condiciones favorables es una etapa de buenas relaciones con la figura de apego.
- Se desarrolla una notable capacidad para comprender las emociones propias y las de los demás.

- Se controla la expresión de las emociones y los niños son conscientes de la adecuación y la utilización de ellas.

RELACIONES ENTRE IGUALES

- Etapa de cambio en las interacciones entre iguales.
- Se pasa de juegos de imitación a otros con más reglas y empiezan a tener conversaciones entre iguales sobre los demás.
- El grupo pasa a ser la base de las relaciones, creando sus propias normas sociales para organizar y regular la relación; es el momento en el que surgen los roles.
- La amistad pasa a ser cooperación, confianza mutua y ayuda recíproca.

DESARROLLO MORAL

- A medida que aumenta el conocimiento y la comprensión de los demás aumenta la sensibilidad hacia las necesidades del otro.

CONCIENCIA EMOCIONAL

- Las emociones toman forma de vocabulario, se expresan con estas palabras: "Estoy contenta", "me has puesto nervioso", "estoy enfadado".
- El recuerdo es fuente de emoción y las emociones vividas afloran ante situaciones similares. Por ello, si el recuerdo suscita emociones agradables, se muestra más seguridad ante la vida. Si sucede lo contrario se debe vencer el miedo y mostrarnos delante de él con una actitud positiva. El adulto es quien debe ofrecer esta actitud de superación.

DESARROLLO DE LA EMPATÍA

- La comprensión de las emociones ajenas es básica para el desarrollo de las relaciones sociales. Existe una relación directa entre la conciencia emocional y la aceptación entre iguales.

HABILIDADES SOCIO-EMOCIONALES

- Los amigos serán aquellas personas que les traten bien, que jueguen con él y que le proporcionen seguridad emocional.
- La capacidad de querer y ser querido por sus iguales es básica para el desarrollo de la autoestima y para el bienestar social.

2.2.5. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN

El juego es la actividad más importante en el jardín de infancia. Es a través de estas actividades que los niños aprenden jugando y juegan aprendiendo.

El contexto del jardín de infancia, debe estar influido de valores, virtudes y actitudes para que la convivencia del pre escolar sea gratificantes, pero además las instalaciones y los materiales deben ofrecer posibilidades y estímulos óptimos para una multitud de juegos.

“En el juego los niños amplían sus experiencias, adquieren nuevas capacidades y descubren nuevos intereses. En los juegos organizados por la maestra se introducen nuevas modalidades de juego, o se ejercitan determinadas capacidades. En el juego libre los niños eligen ellos libremente los materiales y las modalidades de juego, deciden con qué niños comparten su juego y qué reglas tiene el juego, estando siempre acompañados y apoyados por la maestra”

La actividad lúdica es la más elemental en el trabajo académico con los niños y niñas del Jardín, ya que ello incrementa el estímulo por aprender y enseñar de lo que saben y los que no saben aprenden; sin embargo, se recuerda a los padres, que los mejores educadores de los niños y niñas de la primera infancia son ellos.

Es a través de los juegos que los pre escolares demuestran sus habilidades y capacidades integrales, por ello es que siempre están haciendo construcciones, replanteando sus caminos de inicio en un juego, modificando sus acciones y creando nuevos juegos, es en ese sentido que necesitan horas de tiempo para sus creaciones y para que

su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Ahora, el juego educativo es una planificación de actividades con un profundo carácter libertario, pero que debe ser variado y cada vez incentivar a los pequeños a desarrollar juegos más complejos que van desde los que evocan destrezas motrices, hasta las intelectuales, considerando la edad de los niños, dado que todos ellos son de tres a cinco años de edad, así como incentivar las demás capacidades como emocionales afectivas y actitudinales vienen por sí solas cuando los juegos se socializan. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a campos por nosotros insospechados, explorando el fantástico y real mundo que les rodea; esto les permitirá en la vida adulta tener una amplitud de imaginación y creatividad, capaz de manejar nuevos conocimientos con gran facilidad no solamente de construcción sino además de análisis, por eso es que los adultos, especialmente los padres han de ayudarlo en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Al observar a los niños jugando con sus compañeros, estos también tienen sus amigos imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando o dialogar con amigos invisibles pero que los ha creado para jugar. Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, debe ser como si la idea hubiera surgido de ellos, entonces se sentirán a gusto, satisfechos de hacer sus cosas.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia. El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un

gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

“Los pre escolares no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar. El juego, es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual.” (Romance Solá, 2003).

2.2.6. LA INTERACCIÓN SOCIAL EN EL AULA

Los niños no crecen aislados, por naturaleza siempre interactúan cercanamente con sus padres, hermanos, y demás familiares, luego con los amigos de la familia y luego se extiende con otros niños y/o adultos:

Dependiendo de la cultura y de otras convenciones sociales dominantes, los niños tienen distintos grados de contacto social con las personas, cada una de las cuales ejerce sobre ellos algún impacto.

“La interacción social es el vehículo fundamental para la transmisión dinámica del conocimiento cultural e histórico y establece que son esenciales al menos dos personas que intercambien información, además la interacción social supone la implicación activa de ambos participantes en el intercambio, llevando al niño a diferentes experiencias y conocimientos tanto cualitativa como cuantitativamente.” (Martinez D. A., 1998).

La interacción social tiene lugar desde el mismo momento del nacimiento, de allí a que se anime a las madres para que carguen a sus recién nacidos. Les hablen y establezcan una relación social.

Los comportamientos implicados en la formación de una relación social derivan de varias fuentes y tiene múltiples resultados. Por ejemplo, el estudio del apego (Bowlby, 1969) comporta un examen de la importancia que diferentes relaciones intimas tiene para el desarrollo posterior sano, este punto de vista es muy próximo a la teoría psicoanalítica de Freud.

Otras áreas investigaciones bajo el nombre del desarrollo social incluyen el desarrollo emocional y la percepción social o de las personas (Bremner, 1988). Se ha propuesto que la interacción social de hecho facilita el desarrollo lingüístico y cognitivo, la época de transición entre una vida limitada al ambiente familiar y una en la que los niños son introducidos en una sociedad más amplia, la escuela y sus grupos infantiles.

La formación personal de los sujetos se debe además de la conseguida en el hogar, lo aprendido en la calle con los amigos.

2.2.7. CLIMA SOCIO AFECTIVO DEL AULA

La Institución Educativa siempre tiene que estar franqueada de un ambiente agradable donde todos sus trabajadores, especialmente docentes tengan una voluntad prospectiva positiva, ambiente que los hace más amigos, fraternos y conlleva a la búsqueda de soluciones a la problemática existente.

“Se entiende por clima afectivo, como el conjunto de características psicosociales que presenta el aula, determinado por todos aquellos factores o elementos estructurales, personales y funcionales de la institución que, integrados en un proceso académico dinámico y específico confieren un peculiar estilo o tono al espacio del aula, condicionante, a su vez, para que los educandos se sientan satisfechos de lo que van a hacer.” (Sanmchez Oblitas, 2001).

El clima de clase, funciona como unidad funcional dentro del centro, está influida por variables específicas de proceso que inciden en un contexto determinado dentro de la propia institución. Pero además resulta importante el clima institucional, que representa la personalidad de un centro, en cuanto es algo original y específico del mismo con un carácter relativamente permanente y estable en el tiempo, cuya evolución se realiza lentamente aunque se modifiquen las condiciones.

El concepto de clima institucional tiene un carácter multidimensional y globalizador. En él, influyen numerosas variables: estructura organizativa, tamaño, formas de organización, estilo de liderazgo, características de sus miembros (profesores alumnos, etc.), comunidad en la que está integrado el propio centro. Son éstas las que van a determinar el ambiente de un centro educativo. Es en estas condiciones que los niños y niñas se ven estimuladas para desarrollar sus actividades lúdicas y de trabajo, consecuentemente los aprendizajes le serán significativos.

2.2.8. DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COMUNICATIVAS, PERSPECTIVA SOCIOCULTURAL

Un proceso educativo para el desarrollo integral de la primera infancia según la Dra. Cubana Ana María Silverio Gómez (2008) del Centro de Referencia Latinoamericano para la educación Preescolar, “constituye una etapa fundamental en el proceso de desarrollo y formación de la personalidad. Los múltiples datos científicos obtenidos en innumerables estudios e investigaciones han evidenciado que en esta etapa se sientan las bases, los fundamentos esenciales para todo el posterior desarrollo; así como, la existencia de grandes reservas y posibilidades que en ella se dan para el desarrollo y formación de las más diversas capacidades y cualidades personales”.

Para la explicación de los factores que influyen en el desarrollo de la infancia temprana, las fuerzas que lo mueven, las condiciones en que se realiza, es necesario partir de consideraciones de carácter general. En primer lugar, resulta indispensable considerar que el desarrollo, en una determinada etapa de la formación de la personalidad, ha de insertarse en una teoría o concepción general. En nuestra posición teórica de partida, se muestra la especificidad del desarrollo humano y en ella se integran de forma peculiar lo biológico, lo ambiental y lo específicamente socio-cultural del desarrollo de la personalidad en general, y en cada una de sus etapas. “Cada ser humano nace con determinadas estructuras

biológicas que pueden considerarse como condiciones necesarias para su desarrollo pero que constituyen eso precisamente, condiciones; es preciso nacer con un cerebro humano para llegar a ser hombre."

El niño nace en una etapa histórica determinada y, por lo tanto, en un mundo de objetos materiales y espirituales culturalmente determinados; es decir, su medio más específico está condicionado por la cultura tanto de la etapa histórica en que le tocó vivir, como por las de su medio más cercano, por las condiciones de vida y educación en las cuales vive y se desarrolla; no se trata de un medio abstracto y metafísico. El medio social no es simplemente una condición externa en el desarrollo humano, sino una verdadera fuente para el desarrollo del niño ya que en él están contenidos todos los valores y capacidades materiales y espirituales del género humano que el niño ha de hacer suyas y es en ese proceso de apropiación que se desarrolla como ser humano. Lo expresado tiene su base en la idea esencial y básica acerca de la concepción del proceso educativo: la relación existente entre la educación y el desarrollo."

En nuestra concepción Sociocultural, la educación adquiere el valor de promotor del desarrollo, de su conductor e impulsor. La educación debe ir por delante y guiar el desarrollo, contrariamente a aquellas teorías maduracionales y biologicistas en las que el desarrollo se produce primeramente como algo natural y espontáneo y solo después, sobre la base de lo logrado, es que puede implementarse el proceso educativo, el que se adapta al desarrollo ya alcanzado. María Silverio al respecto manifiesta," para que la educación se convierta en fuerza que promueve el desarrollo, el proceso educativo ha de cumplir determinadas características, responder a determinados requerimientos: en primer lugar, debe basarse en el desarrollo ya alcanzado previamente por los sujetos para, desde su plataforma, moverlo a un nivel superior, teniendo en cuenta las potencialidades de cada uno. Este proceso debe estar dirigido, fundamentalmente, al logro de un desarrollo integral, es decir, al logro de formaciones intelectuales, socio-afectivas, actitudinales, motivacionales y valorativas".

Todo momento de su vida del niño, constituye un momento educativo; cuando adquieren conocimientos especialmente concebidos, conforme a las características de la etapa; cuando se apropian de procedimientos de actuación, de formas de comportamiento social, siempre que estas tengan para ellos un sentido personal, que tomen en cuenta sus intereses, sus motivos. Cuando el niño juega, cuando realiza cualquier otro tipo de actividad cognitiva -constructiva, productiva-, cuando se asea, cuando se alimenta y aun cuando duerme, todo se convierte en momento para influir en su desarrollo y formación, en el que se dan en una unidad inseparable lo instructivo y lo educativo. Debe ser un proceso en el cual el niño ocupe el lugar central, protagónico o, lo que significa que todo lo que se organiza y planifica debe estar en función del niño y tener como fin esencial su formación y no lo que generalmente se interpreta que ha de hacerse lo que él quiera y decida, sino que deben concebirse las acciones educativas en función de sus necesidades e intereses, para lograr una participación activa y cooperadora, no como algo que el educador da y el niño se limita a recibir, sino como acciones que él desea realizar y que le proporciona satisfacción y alegría.

El proceso, además, debe considerarse como participativo. Si el niño constituye el eje central de la actividad educativa, es lógico que de ello se derive su participación en todos los momentos que la conforman. En la concepción y planificación de las actividades que el adulto-educador, familiar o cualquier otro agente educativo realizan, se tiene que tener en cuenta que el niño ha de participar y cómo debe hacerlo para que realmente ejerzan las influencias que de ellas se esperan. Los niños participan en la sugerencia de cosas que quisieran saber y hacer, respondiendo a sus intereses, inquietudes y experiencias vividas; participan en las ideas acerca de cómo hacerlas, el proceso de realizarlas y más aún, en los momentos de análisis de los resultados alcanzados por todos y cada uno, y, por supuesto, de su propio resultado. Esta cadena de acciones indispensables contribuirá a que el niño se haga más consciente de lo que hace, para qué lo hace, cómo y

con qué lo hace y qué resultados se pueden obtener, no solo en la actividad, sino en su propio desarrollo.

Otra de las características del proceso educativo es su carácter colectivo y cooperativo; cada niño o niña al interactuar con otro, le brinda ayuda, cooperación, le ofrece sugerencias, contribuye a sus reflexiones y toma de decisiones. Así, el proceso se considera en acción grupal, sin dejar de tener presente, que, en última instancia, se traduce en un resultado personal ya que cada sujeto está mediado por su subjetividad, por lo interno individual y por sus propias vivencias, producto de las condiciones de vida concretas y personales.

Un problema crucial en la concepción del proceso educativo es el papel que en él se le asigna al adulto, fundamentalmente al educador. En oposición a las tendencias en las cuales se le asigna el papel de facilitador, se rescata la idea de que es el adulto, sea familia, educador u otro agente educativo, el que por su posición y experiencia como tal, tomando en cuenta la necesaria preparación científico pedagógica que debe recibir es quien ha de organizar, orientar y dirigir el proceso educativo de los niños, de qué debe lograr y cómo puede alcanzarlo. “El conocimiento de las particularidades anatómo-fisiológicas y psicológicas del niño y la niña en la etapa de su infancia resulta fundamental para lograr que la educadora encargada o encargado de su atención educativa pueda dirigir adecuadamente este proceso con una adecuada fundamentación científica. No se puede dejar a la espontaneidad ni al empirismo la conducción del proceso educativo; este debe responder por una parte al sólido conocimiento del niño y su desarrollo en esta etapa y por la otra, al dominio de los procedimientos pedagógicos. Todo ello, guiado por las aspiraciones y objetivos que se planteen para alcanzar en la etapa.”

El clima socio-afectivo en el que tiene lugar el proceso educativo es otra de sus características insoslayable. La interrelación social de todos los participantes y el grado de afectividad, como elemento esencial del desarrollo, ha sido demostrada en múltiples investigaciones de los

estudiosos de estas edades. Mientras más pequeños son los niños y niñas mayor efecto tiene sobre ellos la satisfacción de las necesidades afectivas. Sentir esta afectividad expresada en las sonrisas, en los gestos, en el nivel de aceptación, constituye fuente de implicación personal, de comprometimiento, de motivación para un hacer mejor. No puede pensarse en la creación de un clima socio-afectivo ni de una interacción e interrelación entre los niños y de ellos con los adultos, sin la consideración de la comunicación como un momento tan importante como la propia actividad.

“Toda actividad requiere de la comunicación, sobre todo si estamos hablando de aquellas que tienen lugar dentro de un proceso educativo; a su vez, la comunicación se encuentra en la base de cualquier actividad, aun cuando esta se realice individualmente, ya que trasmite todo lo generacionalmente acumulado, lo que los demás expresan a través de sus logros, desde los más sencillos hasta los altamente complejos; es por ello, que el acto comunicativo se considera una característica altamente valorada en el proceso educativo”.

No es posible dejar de destacar el enfoque lúdico de todo el proceso educativo. El juego constituye la actividad fundamental en la edad preescolar y, mediante sus distintas variantes: juegos de imitación, de movimientos, de mesa, didácticos y, esencialmente, el juego de roles, también a veces llamado dramatizado, los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional, lo que al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus intereses, contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal. Por todo ello, el juego constituye una forma organizativa crucial del proceso educativo, pero a su vez, se convierte en un procedimiento fundamental presente en cualquier tipo de actividad. Lo expresado, permite enfatizar la concepción acerca del enfoque lúdico, en la organización y conducción del proceso educativo en esta etapa del desarrollo infantil.

Hablar del carácter protagónico y activo del niño en el proceso educativo significa que, como señalara Vigotsky, es mediante las acciones que el niño realiza que puede apropiarse, hacer suyos, los logros de la cultura material y espiritual teniendo en cuenta sus intereses, producto de las experiencias y vivencias previas, que forman parte de su subjetividad; es decir, de su mundo interno. La cooperación, la colaboración, entre el adulto y los niños y de ellos entre sí, es expresión de una ley fundamental de la teoría histórico-cultural en la cual un papel fundamentalmente juegan las interrelaciones sociales en el plano externo, inter-psíquico, que al interiorizarse se transforman en procesos psíquicos internos.

2.2.9. LA SOCIALIZACIÓN

Socialización es la acción y efecto de socializar, es decir, es el proceso mediante el cual el ser humano aprende la información de su entorno, especialmente las normas de convivencia, costumbres, modos de comunicación (lenguaje) y manejo de los símbolos, para poder integrarse a la sociedad y relacionarse de manera eficaz.

Como es un proceso, la socialización es sumamente compleja, y requiere de fases y niveles de relación. En cada etapa del desarrollo del individuo, irá aprendiendo cómo convivir con el entorno social partir de un tejido de **valores** esenciales.

Fases de socialización

La socialización se produce por etapas acordes con el nivel de desarrollo del individuo. En ese sentido, se pueden hablar de hasta tres fases o formas de socialización.

Socialización primaria

La socialización primaria es la que tiene lugar desde el nacimiento. Esta se da esencialmente en el seno familiar, pues la familia es el primer núcleo de relaciones sociales

No tiene una fecha de finalización específica, sino que esta dependerá del sujeto. Sin embargo, suele abarcar hasta el momento en que inicia la escuela formal, momento en el que el niño se incorpora, finalmente, a una nueva etapa de socialización.

En el seno familiar los niños aprenden a comunicarse por medio de gestos y lenguaje, adquieren hábitos como comer y hacer sus necesidades, así como también aprenden normas mínimas de convivencia, como identificar y respetar los roles de autoridad.

Socialización secundaria

La socialización secundaria es la que acompaña al individuo a lo largo de toda su vida desde que se inserta en la escuela. Durante este período, el sujeto aprende a identificar y reconocer el papel de las instituciones sociales, por ejemplo, las educativas.

Este período permite también al sujeto consolidar sus capacidades de comunicación, desarrollar habilidades intelectuales, informarse sobre la realidad circundante, aprender a interpretar la realidad y asimilar estructuras cognitivas para optimizar su pensamiento.

Socialización terciaria

Este tipo de socialización solo corresponde a las personas que violan el sistema de códigos y valores de la sociedad. Aplica, e hecho, sobre las personas que han cometido delitos o sobre las personas cuyas conductas representan un peligro para la sociedad. Este proceso también suele llamarse resocialización. En el caso de aquellos que han cometido delitos, la socialización terciaria inicia durante su permanencia en prisión.

Es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su sociedad, los asimilan y los convierten en sus propias reglas personales de vida.

Según DURKHEIM:

- Los hechos sociales son exteriores al individuo.
- Hecho social: modo de actuar, pensar y sentir, exteriores al individuo, y que poseen un poder de coerción en virtud del cual se lo imponen.
- La educación cumple la función de integrar a los miembros de una sociedad por medio de pautas de comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea.
- La finalidad de la sociedad es crear miembros a su imagen.
- El individuo es un producto de la sociedad.

Según WEBER:

- La sociedad no puede existir sin la acción de los individuos.
- El punto de partida de los hechos sociales son las acciones de los individuos.
- Acción social: toda acción orientada en un sentido, el cual está referido a las acciones de los otros.
- Relaciones sociales: acciones sociales recíprocas.
- La sociedad son los sujetos actuantes en interacción.

Según BERGER y LUCKMAN:

- Las realidades sociales varían a través del tiempo y el espacio, pero es necesario dualizar un hecho común de todas las realidades.
- Realidad: todo fenómeno que es independiente de la voluntad del individuo.
- Se propusieron a demostrar de la posición de DURKHEIM (facticidad objetiva) y la de WEBER (complejo de significados objetivos) sobre la sociedad, pueden completarse, en una teoría amplia de la acción social sin perder lógica interna.

- Las instituciones surgen a partir de que el individuo necesita cumplir con una externalización de un modo de ser, sentir y pensar.
- Internalización: el proceso por el cual el individuo aprende de una porción del mundo objetivo se denomina socialización. Es internalización de los aspectos significativos de la realidad objetiva que los rodea. Solo a partir de la internalización el individuo se convierte en miembro de una sociedad.

Agentes de Socialización

Existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel de mayor o menor importancia según las características peculiares de la sociedad, de la etapa en la vida del sujeto y de su posición en la estructura social. En la medida que la sociedad se va haciendo más compleja y diferenciada, el proceso de socialización deviene también más complejo y debe, necesaria y simultáneamente, cumplir las funciones de homogeneizar y diferenciar a los miembros de la sociedad a fin de que exista tanto la indispensable cohesión entre todos ellos, como la adaptación de los individuos en los diferentes grupos y contextos subculturales en que tienen que desempeñarse.

Se puede decir que la sociedad total es el agente de socialización y que cada persona con quien se entre en contacto es en cierto modo un agente de socialización. Entre la gran sociedad y la persona individual existen numerosos grupos pequeños, que son los principales agentes de socialización de la persona. El comienzo natural del proceso para cada niño recién nacido es su inmediato grupo familiar, pero éste pronto se amplía con otros varios grupos.

En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante en la vida del individuo. Algunos autores plantean que los cambios sociales producidos por los procesos de industrialización y modernización han llevado a una pérdida relativa de su relevancia ante la irrupción de otras agencias socializadoras como el sistema educacional, los grupos de amigos y los medios masivos de comunicación. Sin embargo, su importancia sigue siendo capital. La familia es el primer agente en el tiempo,

durante un lapso más o menos prolongado tiene prácticamente el monopolio de la socialización y, además, especialmente durante la infancia, muchas veces selecciona o filtra de manera directa o indirecta a las otras agencias, escogiendo la escuela a la que van los niños, procurando seleccionar los amigos con los cuales se junta, controlando /supuestamente/ su acceso a la televisión, etc. En este sentido, la familia es un nexo muy importante en el individuo y la sociedad. Toda familia socializa al niño de acuerdo a su particular modo de vida, el cual está influenciado por la realidad social, económica e histórica de la sociedad en la cual está inserta. Hay autores que han señalado la existencia de diferencias en las prácticas de socialización, según sea la clase social a que pertenezca la familia.

Es posible, distinguir dos tipos o modos de socialización familiar: en primer término, socialización represiva o autoritaria, que se da más frecuentemente en las familias de clase baja "la cual enfatiza la obediencia, los castigos físicos y los premios materiales, la comunicación unilateral, la autoridad del adulto y los otros significativos" ; en segundo término, socialización participativa, que se da con mayor frecuencia en familias de clase media y superior "en donde se acentúa la participación, las recompensas no materiales y los castigos simbólicos, la comunicación en forma de diálogo, los deseos de los niños y los otros generalizados". Las influencias preescolares inciden sobre el niño desde diversos puntos. Los pequeños círculos de relaciones en que participa con sus padres, parientes, amigos, niñeras y otros, tienen su importancia para mostrarle como ha de ser un buen niño.

El barrio, la escuela y en ciertos casos la parroquia son importantes agentes de socialización para los niños.

En el proceso de la socialización uno de los factores principales es la educación; y más especialmente la formación social que se da dentro de la educación secundaria. Este punto podemos abordarlo desde varios ángulos. El primero de ellos es el punto de vista del educador. Para conocer este punto de vista hemos conversado con diversos profesores de secundaria, obteniendo importantes conclusiones. Respecto al contacto

extraescolar profesor-alumno, la opinión general es que es positivo, ya que ayuda a un mejor conocimiento mutuo fuera del ambiente docente. Dentro de este trato, se puede incluir la atención personalizada, presente en tutorías, ayudas, interés por el desarrollo del alumno-compañero. Creando así una corriente interactiva muy productiva para la socialización y el rendimiento académico.

Otro elemento es la mentalización sobre temas tabú en nuestra sociedad. El ambiente académico parece más propicio a esta "enseñanza", ya que dentro del ámbito familiar existe, por una enseñanza tradicional, una mayor resistencia a tratar estos temas, con el consiguiente peligro para los jóvenes debido a que se ven obligados a buscar la información a través de métodos poco ortodoxos; sin embargo, dentro de la enseñanza puede ser incluido dentro de los distintos temarios que abordan las diferentes asignaturas. Estos valores se encuentran en permanente conflicto con la realidad social que se produce alrededor.

Otros medios de socialización tienen diversos y variados efectos en las diferentes fases de la vida de una persona. Como el aprendizaje social es un proceso continuado en todos los niveles de edad, la persona se ve constantemente refrenada en alguno de sus impulsos y estimulada en otros. Fracasos y satisfacciones, esfuerzos y readaptaciones, todo con experiencias que ayudan a aprender. La madre que explica las diferentes maneras como sus diversos hijos han atravesado las fases del crecimiento, indirectamente está afirmando que ella misma ha aprendido no poco de estas experiencias.

Atendiendo al tema de los agentes de socialización examinaremos el rol que desempeñan los medios de comunicación de masas, en especial la televisión, como agencias de socialización. Un hecho fuera de discusión hoy día es que en el mundo actual los medios de comunicación han alcanzado una difusión sin precedentes. Los diarios, las revistas, el cine, la radio y, sobre todo, la televisión, son usados por una cantidad muy significativa y creciente de personas para satisfacer, principalmente, las necesidades de información y entretenimiento, dedicando un número muy grande de horas a ver, escuchar o leer los mensajes difundidos por estos medios. Para los

niños, se ha dicho que al cabo del año están más tiempo frente al televisor que frente al maestro en el aula. Tal situación tiene un claro efecto socializador, planteándose que una buena parte de la construcción social de la realidad está determinada por los medios de comunicación masiva. Estos medios, particularmente la televisión, darían una imagen del mundo, elaborarían un mapa de la realidad, que resultaría de capital importancia en la conducta social. Se enfatiza que el usuario decide usar o no los medios, selecciona que medio usar, que programa ver, etc. Las preferencias en estas decisiones o selecciones están fuertemente determinadas por los valores, creencias o actitudes que han conformado otras agencias de socialización, particularmente la familia.

Todos los grupos y asociaciones de adultos, en los negocios y en las profesiones, en el recreo, en la política y en la religión, influyen continuamente en el cambio y en el desarrollo de la persona social. Los medios modernos de información, como el cine, la televisión, las radios, los libros de cuento y las grandes revistas ilustradas, influyen en la formación del comportamiento social más de los que la mayoría se imagina. Los padres y los educadores que se preocupan por el impacto que tales agentes causan en los niños ordinariamente no caen en la cuenta de que ellos mismos siguen los ejemplos y las sugerencias y recogen las opiniones y las actitudes que le presentan esos medios. Se están socializando en forma subconsciente.

El Ciclo Vital

1. **Etapas de la Infancia.** Desde los primeros meses de vida, el bebé irá ampliando el repertorio de sus conductas a medida que interactúe con sus cuidadores, ya que dependen completamente de ellos para sobrevivir, estableciendo una relación especial con ellos. El tipo de vínculo que se desarrolla con la madre en el primer año de vida se verá reflejado en las relaciones que mantendrá con los demás y el mundo, en un futuro.

Uno de los primeros logros del bebé es la capacidad de diferenciarse de la madre y reconocer los límites de su cuerpo. Esto constituirá la columna vertebral de su esquema corporal y futura identidad. Al principio necesitará de su madre para que ella decodifique sus gestos y llantos, que son la única manera de comunicarse que posee. La madre suele ser la primera en comprender su lenguaje. Por eso es que se dice que en un primer momento el mundo del bebé es él y su mamá. Poco a poco, el bebé necesitará menos de ella para sobrevivir.

Es fundamental que el bebé se reconozca como una persona separada de su madre y pueda proveer un entorno de apoyo, además que pueda conformar un esquema corporal adecuado y pueda experimentar. La conformación del mismo se logra gracias a la elaboración de las sensaciones relacionadas con los estados de necesidad y saciedad (hambre, dolor, sueño, entre otras), y las relaciones con el medio ambiente. Para ello los padres deben anticiparse y reconocer las necesidades del bebé. La medida en que sus necesidades son satisfechas, y la cualidad (el grado en que son satisfechos) así como también la rapidez de las respuestas de sus cuidadores, podrá ser capaz de relacionar sus impulsos con sus funciones corporales, ayudando a desarrollar su propio ser y podrá alcanzar aspectos esenciales para el sano desarrollo del bebé.

Alrededor de los 8 meses, cuando generalmente empiezan a gatear, los infantes suelen pasar por un período en el cuál le temen a los extraños, lo que demuestra que poseen la capacidad para reconocer a las personas de su entorno mediato. A este miedo se lo conoce como angustia de separación, denotando una transición importante en el desarrollo psicológico del bebé.

Es cuando empiezan a caminar, al año aproximadamente, cuando se siente suficientemente seguro como para comenzar un conjunto de actividades exploratorias en el ambiente. Ya tiene las bases de su identidad formada y posee una base segura a quien remitirse (es decir, sabe que cuenta con un cuidador que está allí para protegerlo, alimentarlo y cuidarlo). El niño desea experimentar por su propia cuenta

y para esto es necesario que los padres le permitan ejercitar sus nuevas capacidades, teniendo siempre en cuenta que existen limitaciones. Es muy importante considerar los tiempos propios de los niños.

Con la adquisición del lenguaje, que aparece al año y medio o dos años, llega la capacidad simbólica que les permite usar las palabras y el jugar. También comienzan a razonar y a escuchar las explicaciones de los adultos. Hacen demostraciones abiertas de afecto, como abrazar, sonreír y dar besos, pero también son capaces de demostrar protesta, sea llorando, golpeando contra el suelo o gritando. Es muy común que en esta época prefieran estar con la familia que con extraños, de los cuales suelen huir. La angustia de separación, que comenzó a los 8 meses, cesa recién a los dos años, momento en el que ya son capaces de entender que aunque la madre no está presente, ella regresará, y además pueden prever su regreso.

Es durante este período que se debe comenzar con el entrenamiento del control de esfínteres, pero considerado a la vez, ayuda al niño a poseer un sentimiento de autocontrol, sin perder su autoestima. A su vez, adquieren la capacidad para ir incorporando las reglas y normas de la sociedad. Los niños comienzan a identificarse con el padre, el que impone la ley. En un primer momento se aprenden las regulaciones de la familia y luego se extienden a otros grupos, y finalmente a la sociedad en su totalidad. De esta manera el niño aprende que existe cierta manera de comportarse con los demás, que hay cosas que están permitidas (proscripciones) y cosas que están prohibidas (prescripciones). Poco a poco empieza a entender que las personas que se hacen cargo de él esperan que se comporte de cierta manera y no de otra. También descubre que él mismo puede crear reglas y modos de comportarse.

Es hacia los dos años y medio que adquieren la identidad de género, y esto se observa en la elección de sus adquieren y juguetes, que a su vez estarán influenciados por las costumbres sociales y culturales.

2. Etapa de la Niñez

Se entenderá a la niñez como el período que abarca de los tres a los doce años, etapa en la que se produce un importante desarrollo físico, emocional y de ingreso al grupo social más amplio.

La edad preescolar se extiende de los tres a los seis años, etapa en la cual los niños ya controlan esfínteres y no tienen estallidos de rabia tan frecuentemente como en años anteriores.

Es importante que el niño se adecue al sistema escolar, pero no se le debe exigir más allá de sus capacidades. Su lenguaje se fue ampliando y ya puede utilizar frases completas. Utilizan más los símbolos y el lenguaje. Son capaces de expresar sus sentimientos de amor, tristeza, celos, envidia, curiosidad y orgullo. Empiezan a preocuparse por los demás.

El niño comienza la inserción social más allá de la familia, incorporándose al mundo exterior. Aprende nuevas maneras de interactuar con las personas. El nacimiento de un nuevo hermanito pone a prueba su capacidad de compartir y ayudar.

En esta etapa comienzan a distinguir entre lo real y lo fantaseado, principalmente a través de los juegos que realizan. Son frecuentes los juegos de personificación, en los que, por ejemplo, una niña "hace de cuenta que es una ama de casa" y "un varón personifica a un camionero. Esto les permite analizar situaciones reales de la vida cotidiana. Los amigos imaginarios suelen ser frecuentes en el 50% de los niños entre 3 y 10 años, mayormente en niños con una inteligencia superior. Los amigos imaginarios pueden ser tanto objetos como personas.

Una cuestión muy importante en esta etapa es la de la diferenciación sexual. Los niños atraviesan por un período de discriminación de las diferencias entre los sexos (distinción de géneros). Cada uno reconoce en el otro una diferencia.

Al final de esta etapa distinguen entre lo que quieren y lo que deben hacer, logrando conseguir poco a poco un sentimiento moral de lo bueno

y lo malo. Los niños entienden las normas como creadas sin ningún motivo ("porque sí). No entienden los dilemas morales. Irán adquiriendo progresivamente el sentido de responsabilidad, seriedad y autodisciplina.

Algunos niños rechazan la escuela, ya sea debido a la ansiedad de separación o al miedo de separación que le trasmite su cuidador. De igual manera, tal problema suele ampliarse a otras situaciones sociales, por lo cual es vital que, en vez de ceder al miedo, se lo ayude a superarlo.

Alrededor de los seis años, el niño comienza a participar de la comunidad escolar, un contexto organizado, con normas diferentes, en ocasiones, a las del propio hogar. En esta etapa cobra importancia la interacción y relación con sus compañeros, ya que comienza a buscar un sentimiento de pertenencia y de aceptación de los otros. Estas relaciones pueden llegar a ser consideradas incluso más importantes que las de su ámbito familiar. Suelen preferir rodearse de niños de su mismo sexo.

Al lenguaje lo comienzan a utilizar para transmitir ideas complejas. Adquieren la capacidad de concentración a los nueve o diez años y dejan la fantasía de lado por la exploración lógica.

El hecho de sentirse discriminado o desanimado en la escuela, ser sobreprotegido en su casa, decirles que son inferiores, puede influenciar la autoestima negativamente. Es muy positivo animar al niño a valorar el ser productivo y perseverante en una tarea.

La experiencia escolar representa un mundo muy importante para los niños, con metas propias, frustraciones y limitaciones. En la primaria se asientan las bases estructurales, herramientas que les permitirá a los niños a desenvolverse en el plano concreto, para luego, en la secundaria, aprender a manejarse mediante la abstracción.

El niño, al atravesar esta etapa, va adquiriendo la capacidad de trabajar y de adquirir destrezas adultas. Aprende que es capaz de hacer cosas, de dominar y de concluir una tarea.

3. Etapa de la Adolescencia

La adolescencia es una etapa del desarrollo humano, la cual se caracteriza por profundos cambios del desarrollo biológico, psicológico y social. La adolescencia se divide, arbitrariamente, en tres etapas:

- Pubertad: entre 12 y 14 años.
- Adolescencia media: entre 15 y 16 años.
- Adolescencia tardía: entre 17 y 20 años

La adolescencia es un período primordialmente de duelos. Se produce la pérdida del cuerpo infantil, de los roles infantiles y de la identidad. Se entiende la identidad como el ser uno mismo en tiempo y espacio, en relación con los demás y con uno mismo. Es el sentimiento de seguridad sobre sí mismo. Durante esta etapa el adolescente lucha por la construcción de su realidad psíquica, por la reconstrucción de sus vínculos con el mundo exterior, y por su identidad.

La actividad hormonal produce ciertas manifestaciones en la pubertad. Lo característico de éste período es el desarrollo de los órganos reproductores y los genitales externos. Este cambio hormonal también afecta el funcionamiento del sistema nervioso central, afectando factores como el humor y el comportamiento.

Generalmente las chicas inician la pubertad dos años antes que los varones, pueden empezar a salir con chicos y mantener relaciones sexuales a una edad más temprana. Los chicos, por su parte, suelen sufrir erecciones frecuentemente debido a que responden con rapidez a varios estímulos.

Es común que se produzcan enamoramientos desorbitados hacia personas del otro sexo, generalmente inalcanzables. También es posible que en la adolescencia media se tengan relaciones homosexuales, pero en forma transitoria. Los estudios estadísticos indican que la mayoría de los adolescentes se inician en las relaciones sexuales aproximadamente a los 16 años.

Parte de la resolución de la crisis de identidad consiste en pasar de ser dependiente a ser independiente. Es frecuente que los padres y sus hijos adolescentes discutan sobre la elección de amigos, pandillas, planes de estudio y temas relacionados con la filosofía, modo en que los adolescentes van afianzando su propia identidad.

Durante la adolescencia también se producen cambios a nivel del pensamiento. Es el momento donde empieza a existir un pensamiento lógico formal, el cual les permite pensar en ideas y no sólo en objetos reales. Este tipo de pensamiento permite al sujeto la capacidad de reflexionar. En un primer momento el adolescente reemplaza los objetos por ideas. Las palabras y la acción son reemplazadas por el pensar. El intelectualismo es un mecanismo de defensa que el adolescente utiliza asiduamente. Esto se manifiesta en el interés de las ideas, la lectura, siendo normal que discuta ideas e ideologías con su grupo de pares.

A partir de este nuevo tipo de pensamiento formal el adolescente se incorpora al mundo adulto, liberando su pensamiento infantil subordinado, programando su futuro y reformando el mundo donde va a vivir. También le permite incorporarse en la sociedad y un mayor dominio de sus impulsos.

En este momento muchos adolescentes muestran una destacada creatividad, que expresan por medio de la música, el arte y la poesía. La creatividad también puede expresarse en el deporte, y en el mundo de las ideas, discutiendo, reflexionando, por ejemplo, sobre moral, religión, ética, labores humanitarias. El escribir en un diario personal es otra manifestación de la creatividad en éste periodo.

El grupo de compañeros entre los adolescentes es un fenómeno esperable. Permite al adolescente sentirse contenidos dentro de una zona intermedia, que ya no es la familia ni la sociedad. Le permite al adolescente mantener la ilusión que pertenece a un sistema que lo protege de la responsabilidad social. Le da al individuo la ilusión de un cierto manejo omnipotente sobre los objetos. El grupo es el contexto de

descubrimiento más favorable del adolescente, y los tranquiliza durante el período de cambio. Durante la adolescencia se cuestiona el núcleo de pertenencia familiar por la necesidad de buscar nuevos núcleos de pertenencia que defina su identidad. El grupo de pares le permite al adolescente la apertura hacia lo no- familiar, dándose el espacio para el duelo por el rol infantil. Es un momento donde el adolescente intenta ser libre, pero todavía depende de sus padres y se siente muy ligado a ellos. Suelen verse a través de los ojos de sus compañeros, y su autoestima puede sentirse disminuida ante cualquier desviación en su apariencia física, en el código de la ropa o de conducta.

En la adolescencia media, el desarrollo físico ha concluido, y falta realizar la integración con la sociedad. En éste momento los adolescentes tiene fuerza personal y no solo grupal. Esta necesidad de independencia de la familia por parte del adolescente, genera en los padres mucha ansiedad.

El final de la adolescencia se produce cuando el sujeto empieza a desarrollar y asumir tareas propias del adulto joven, como por ejemplo, la elección y responsabilidad de un trabajo, el desarrollo del sentido de intimidad (que más tarde va a conducir a la constitución del matrimonio y la paternidad). Se produce el reconocimiento del sí mismo como un ser adulto.

CAPITULO III:

RESULTADOS Y PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Los resultados muestran Información del Pre Test y Post Test.

RELACIONES INTRAPERSONALES

TABLA Nº1: ACCIONES POSITIVAS

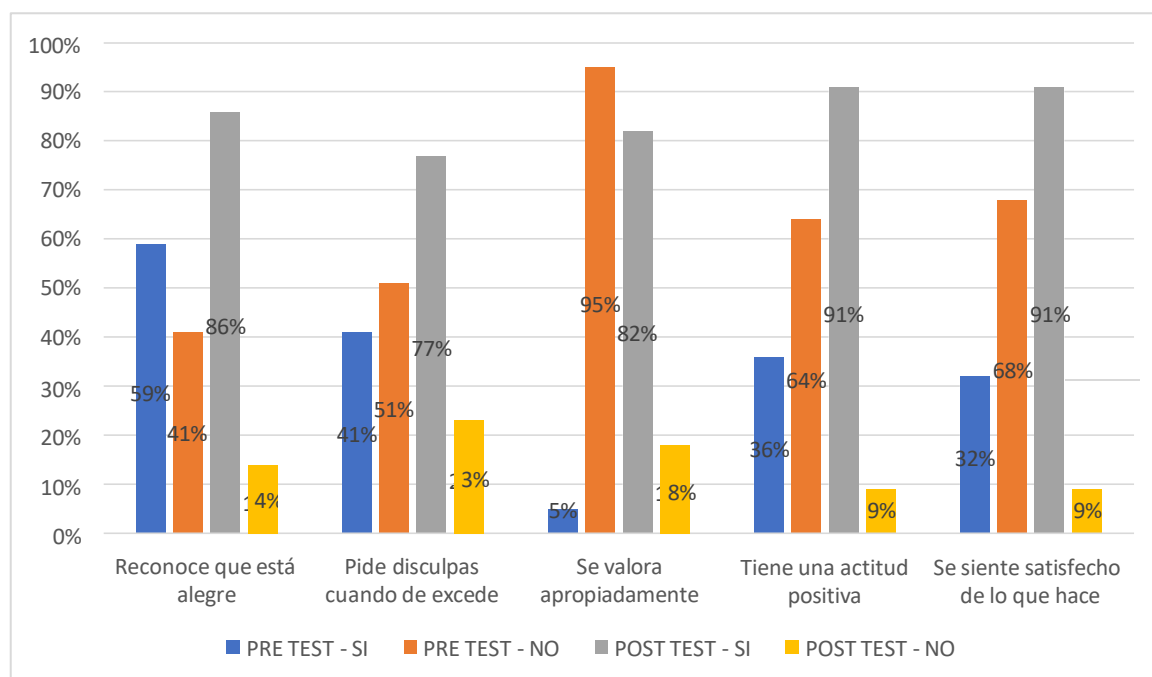
ITEMS	INDICADORES			
	PRE TEST		POST TEST	
	SI	NO	SI	NO
1. Reconoce que esta alegre.	13	9	19	3
2. Pide disculpas cuando se excede	9	13	17	5
3. Se valora apropiadamente	1	21	18	4
4. Tiene una actitud positiva	8	14	20	2
5. Se siente satisfecho de lo que hace	7	15	20	2

FUENTE: Instrumento aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E.P.M. N° 821028

ANÁLISIS

El presente cuadro que se refiere a las acciones positivas de los 22 niños que contestaron los Items de la Lista de Cotejo observamos que en el Pre test en los ítems del 2 al 5 la mayoría de los niños contestaron negándose a realizar estas acciones positivas y solo en el ítem 1 contestaron una mayoría sentirse alegres, este pre test nos demuestra la poca estimulación a la inteligencia intrapersonal; en cambio, después de aplicar el programa de juegos educativos con el Post test observamos una mayoría.

GRÁFICA N°01: ACCIONES POSITIVAS



FUENTE: Instrumento aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E.P.M. N° 821028

ANÁLISIS

De la Grafica N° 01 en porcentaje podemos ver en el pre test que el 59 % de los niños reconocieron estar alegres en el 1º ítem en el resto de ítems sobre acciones positivas contestaron por debajo del 50% afirmativamente pedir disculpas, valorarse, actitudes positivas y estar satisfechos lo que nos indica claramente la escasa estimulación de la inteligencia intrapersonal. Con el Post test, en este grafico de barras se demuestra que con un programa de juegos educativos los niños responden favorablemente a las acciones positivas, aquí el porcentaje está sobre el 70% en todos los ítems, llegando hasta el 91% en el ítem 4 y 5 que tienen que ver con la actitud positiva y la satisfacción con lo que hace.

CUADRO N° 02: ACCIONES NEGATIVAS

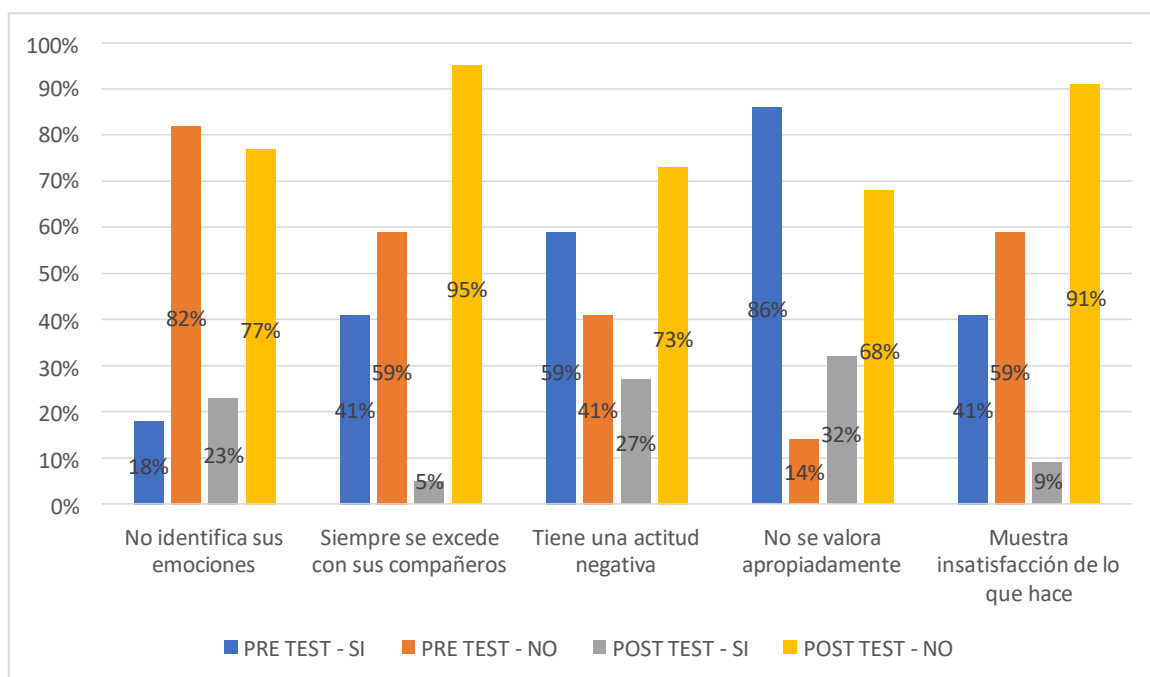
ITEMS	INDICADORES			
	PRE TEST		POST TEST	
	SI	NO	SI	NO
1. No identifica sus emociones	4	18	5	17
2. Siempre se excede con sus compañeros	9	13	1	21
3. Tiene una actitud negativa	13	9	6	16
4. No se valora apropiadamente	19	3	7	15
5. Muestra insatisfacción de lo que hace	9	13	2	20

FUENTE: Instrumento aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E.P.M. N° 821028

ANÁLISIS

En cuanto a las acciones negativas de la Inteligencia Intrapersonal, los niños de la Institución Educativa que contestaron esta Lista de Cotejo de pre test y pos test nos expresan claramente en su mayoría no identifican sus emociones, siempre se exceden con sus pares, que poseen una actitud negativa, poco se valoran y hasta muestran insatisfacción de lo que hacen; en cambio con el Pos Test después de un programa de estimulación de inteligencias personales, los resultados son favorables, aquí vemos de los 22 niños 20 niños no muestra insatisfacción de lo que hacen, han mejorado en las relaciones con sus compañeros, empiezan a valorarse, esto implica que estimulando siempre la inteligencia intrapersonal la persona se va sentir más realizada, con mejor autoestima, con autonomía y con confianza en sí mismo.

GRÁFICA N°02: ACCIONES NEGATIVAS



FUENTE: Instrumento aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E.P.M. N° 821028

ANÁLISIS

El gráfico de barras nos demuestra porcentualmente que existe un cambio palpable cuando se desarrolla un programa para estimular, en lo que se refiere al pre test el 86% de los niños sostenían en el ítem 4 que no se valoran apropiadamente pero que en la aplicación del Pos tes esto se ha mejorado enormemente, llegando a reducirse a un 32% no se valoraría apropiadamente; en el ítem 1 sobre identificación de emociones, solo un 18% de los niños reconocía o identificaba sus emociones por su parte, en la aplicación del Pos Test el avance es muy poco; en el ítem 2 el 41% de los niños según los resultados del pre tes siempre se excedían con sus compañeros, pero con la aplicación del Pos test después de un programa de estimulación de la inteligencia se redujo drásticamente a un 5% se excedía; y así observamos porcentajes favorables a los niños que pueden mejorar su autoestima como no mostrando insatisfacción de lo que hacen caso del ítem 5 que llega en el pos test a un 91%.

RELACIONES INTERPERSONALES

CUADRO N° 03: ACCIONES POSITIVAS

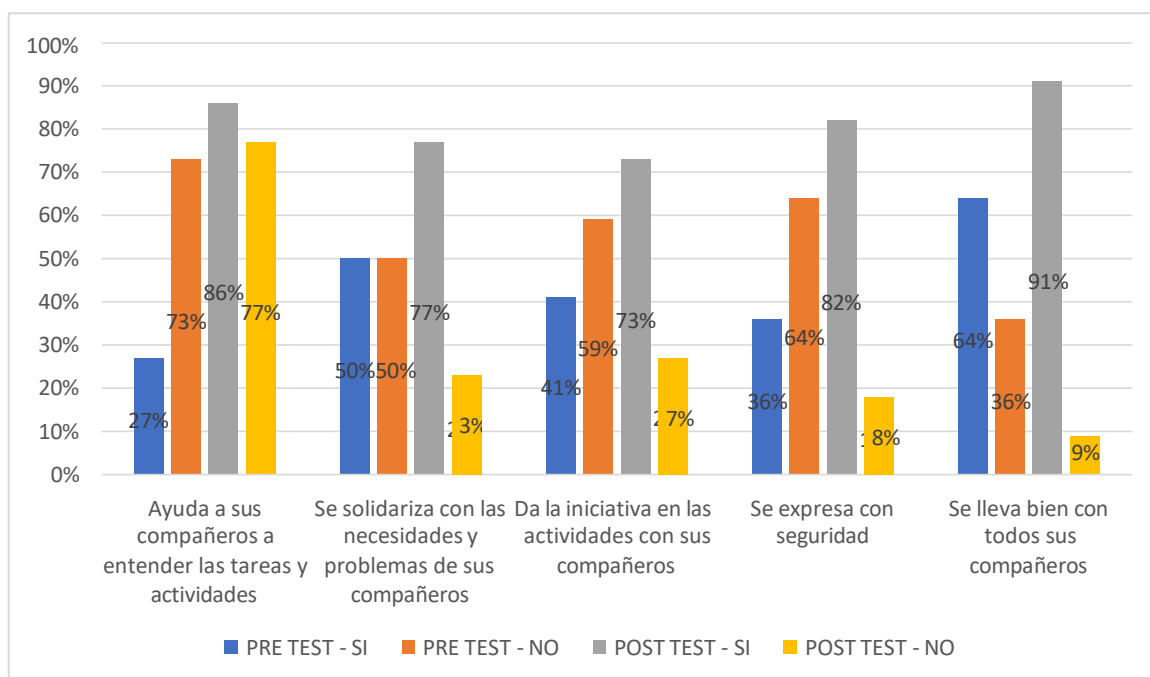
ITEMS	INDICADORES			
	PRE TEST		POST TEST	
	SI	NO	SI	NO
1. Ayuda a sus compañeros a entender las tareas y actividades	6	16	19	3
2. Se solidariza con las necesidades y problemas de sus compañeros	11	11	17	5
3. Da la iniciativa en las actividades con sus compañeros	9	13	16	6
4. Se expresa con seguridad	8	14	18	4
5. Se lleva bien con todos sus compañeros	14	8	20	2

FUENTE: Instrumento aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E.P.M. N° 821028

ANÁLISIS

Los resultados del presente cuadro en lo que se refiere al pre test, vemos en el ítem 1 que solo 6 niños ayudan a sus compañeros a entender las tareas y actividades que desarrollan en sus aulas, esto demuestra que no se practica la ayuda mutua, pero con el pos test se ha mejorado vemos que de 22 niños contestaron 19 niños ya comprometidos a ayudar a sus compañeros, esto implica que estimulándolos sus inteligencias personales mejoraríamos la convivencia en el aula. En el resto de ítems en el pre test vemos que la mitad o menos, en algunos casos más responden favorablemente, aplicado el programa de juegos educativos para estimularlo en el post test los resultados son de mayor incidencia en lo positivo lo que se demuestra que las inteligencias, la autoestima necesita estimulación. En el ítem 5 en el pos test vemos que una mayoría contundente ha mejorado en las relaciones con sus compañeros, es decir se lleva bien.

GRÁFICA N°03: ACCIONES POSITIVAS



FUENTE: Instrumento aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E.P.M. N°821028

ANÁLISIS

En el presente grafico de barras, comparamos porcentualmente los resultados obtenidos en una aplicación de una Lista de Cotejo como pre test y pos test, las afirmaciones en el pre teste son menores al 50%, salvo en el ítem 5 donde se llega al 64% que se refiere a llevarse bien con todos sus compañeros, en cambio las afirmaciones en el pos test en todos los ítems son mayores, llegando hasta el 91% en el caso del ítem 5, reduciéndose contundentemente las negaciones en todos los ítems del pos test, lo que no ha sucedido en el pre test que se evidencia claramente las negaciones son más altas que las afirmaciones en todos los ítems. Este grafico nos muestra claramente que aplicando un programa de juegos educativos la inteligencia interpersonal en los niños al estimularla trae mejoras en sus relaciones de convivencia en el aula, la escuela y el contexto social, y por ende mejores resultados en su formación educativa.

CUADRO N° 04: ACCIONES NEGATIVAS

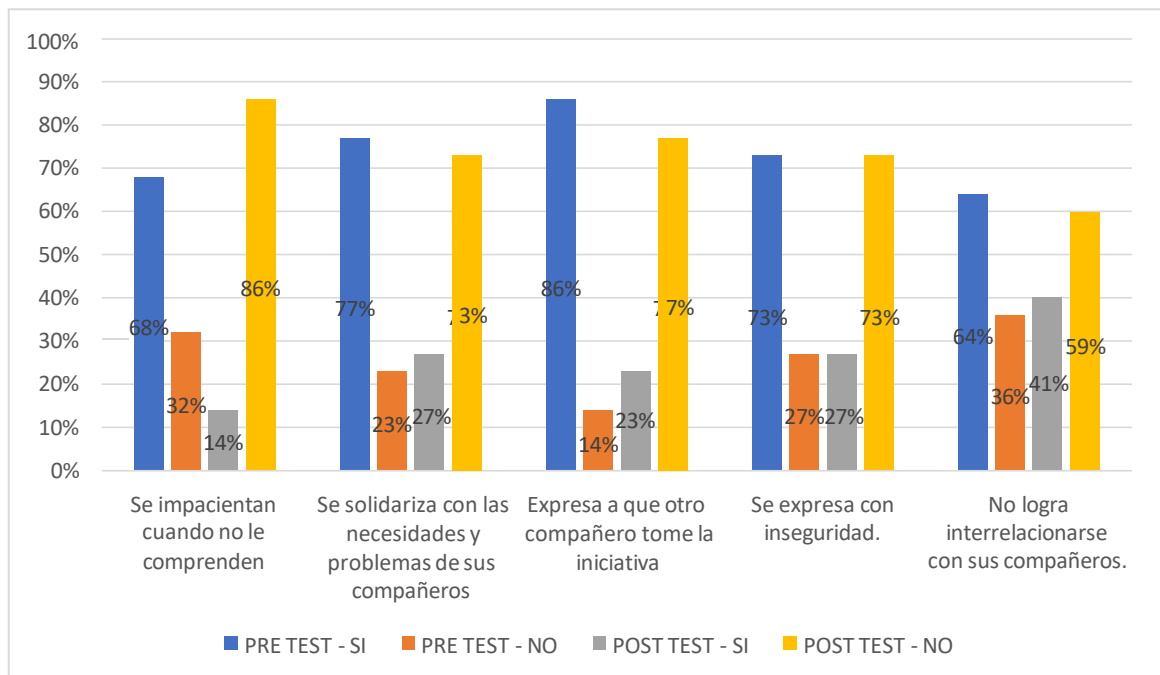
ITEMS	INDICADORES			
	PRE TEST		POS TEST	
	SI	NO	SI	NO
1. Se impacientan cuando no le comprenden	15	7	3	19
2. Expresa actividades burlescas cuando erran sus compañeros	17	5	6	16
3. Expresa a que otro compañero tome la iniciativa	19	3	5	17
4. Se expresa con inseguridad.	16	6	6	16
5. No logra interrelacionarse con sus compañeros.	14	8	9	13

FUENTE: Instrumento aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E.P.M. N° 821028

ANÁLISIS

El presente cuadro comparativo de los resultados de la aplicación de la lista de cotejo de pre y pos test en lo que se refiere a las acciones negativas, observamos que la mayoría afirma que se impacienta cuando no la comprenden en el ítem 1, de 22 niños 15 sostienen que SI, pero en el resultado del Pos Test vemos lo contrario aquí 19 niños dicen no impacientarse cuando lo le comprende, claro después de un programa de estimulación; en cambio el ítem 2 que dice “expresan actividades burlescas cuando erran sus compañeros” 17 niños dicen que SI expresan actividades burlescas cuando erran sus compañeros pero con el Pos Test 16 niños revierten este resultado al sostener que no expresan este tipo de actividades; en el ítem 3 vemos una mayoría absoluta afirmar que otro compañero asuma la iniciativa pero que en el Pos Test esto se ha revertido a solo 5 niños han sostenido que otros compañeros asumen la iniciativa en los ítems 4 y 5 se observa un gran cambio de afirmar positivamente que se expresan con inseguridad ya con el pos test sostienen todo lo contrario que es sumamente importante, igual en el ítem 5 niegan la mayoría la negación a interrelacionarse con los demás.

GRAFICO N°04: ACCIONES NEGATIVAS



FUENTE: Instrumento aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E.P.M. N° 821028

ANÁLISIS

El gráfico de barras porcentualmente nos demuestra la comparación de la aplicación de la lista de cotejo pre y pos test a 22 niños de la I.E.P.M. N° 821028, De Progreso La Toma, distrito de La Encañada- provincia y región de Cajamarca, observamos que la afirmación de todos los ítems es superior al 50% en el pre test, incluso en el ítem 3 se llega al 86% que se refiere a que otro compañero toma la iniciativa, lo que se revierte con el pos test que el 77% dice que NO, otro compañero no toma la iniciativa y así en los demás ítems muestra un % mayor al 50% implicando que el programa de juegos educativos que se han aplicado ha traído mejora en la estimulación de la inteligencia interpersonal.

3.2. MODELO TEORICO



3.3. PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA

3.3.1. DENOMINACIÓN

“Programa de Estrategias Lúdicas para mejorar el proceso de socialización de los niños y niñas de la I.E.P.M. N° 821028, De Progreso La Toma, distrito de La Encañada, provincia y región de Cajamarca”

3.3.2. PRESENTACIÓN

El programa se fundamenta en la filosofía funcionalista, que preconiza las ventajas del trabajo de campo. Este consta de ocho sesiones de aprendizaje, con diferentes actividades de juego que ayudaran al niño y niña a socializarse preparándolo para su vida futura. Este utiliza como estrategia metodológica la teoría de juego.

Sin duda uno de los problemas que más preocupa a los docentes de cualquier nivel es la socialización se preguntan cómo enseñar a los niños las actividades lúdicas, el presente trabajo de investigación recoge esta necesidad por lo tanto se propone aplicar plan de actividades lúdicas para desarrollar la socialización de los niños que ayudará una fluida participación, integración al grupo, soltura al realizar sus actividades y alto rendimiento académico.

El plan de actividades lúdicas son acciones que se van a desarrollar en el aula, para resolver una determinada tarea que tenga que ver con la socialización, lo cual le lleva al niño a adoptar una serie de decisiones en la construcción de sus aprendizajes.

Porque se debe procurar que los niños se socialicen a través de las actividades lúdicas, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad mirar, tocar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar, interrelacionar con otros individuos. El jugar es la principal actividad infantil, jugar es una necesidad, un impulso vital que empieza desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

Los niños van construyendo continuamente su aprendizaje acerca del medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan las relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presenta. De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda, sobre el mundo de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, les permite expresar sentimientos que le son propios y que se encuentran. Por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

Al no jugar el niño pierde la mitad de su vida, no tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, mostrará escasa participación, poca integración al grupo, timidez al realizar las actividades en el aula de clase y bajo rendimiento escolar. Además en el momento de jugar los niños aprender a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes, a respetar su punto de vista personal, teniendo en cuenta el del otro; en general se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

3.3.3. OBJETIVOS

Objetivo General

El objetivo fundamental es fortalecer la socialización de los niños y niñas de quinto grado de educación primaria

Objetivos Específicos

- Diseñar, fundamentar y aplicar el Programa de Estrategias Lúdicas que ayudará a fortalecer la socialización de los niños y niñas de la I.E.P.M. N° 821028, De Progreso La Toma, distrito de La Encañada- provincia y región de Cajamarca

3.3.4. FUNDAMENTACIÓN

FUNDAMENTO FILOSÓFICO

Estos principios hacen referencia al contenido de la enseñanza que ha de regirse. Las docentes desarrollaran en los niños determinadas aptitudes desarrollando en ellos los aspectos sociales y poniéndolos en práctica con sus compañeros de aula estos deben realizarse a través de juegos, trabajo de equipo.

Los docentes facilitarán a los niños las herramientas necesarias que les servirán para valerse por si mismo, así adquirirán seguridad capacidad para desarrollar actividades con libertad. Los niños adquirirán conocimiento de auto disciplinarse a través de actividades lúdicas, se les irá dando libertad a medida que vaya asimilando como desarrollar esta disciplina.

Adquirirá de una forma completamente natural sin cansarse un sin fin de conocimiento, maneras sociales, costumbres aprendiendo de ellas y del mundo que lo rodea. A los niños se les proporcionará objetivos claros considerando que en esta etapa de la infancia realiza muchos movimientos corporales lo que logrará a través de juegos, poniendo en marcha el proceso de socialización con sus compañeros de aula.

Si los niños no tienen clara cuál es la meta a conseguir y cuál es su utilidad, mal pueden poner en marcha los procesos ejecutivos de las actividades lúdicas. El profesor a de monitorear el plan de actividades lúdicas que se realiza a través de sesiones de aprendizaje que desarrollarán los niños.

La docente respetará el ritmo de aprendizaje de cada niño, teniendo consideración en éste el aprendizaje será más efectivo. La docente adecuará el ambiente siendo este importante, en él se desarrollarán las actividades lúdicas y considerando que el niño aprende del entorno. Debemos proporcionarle un clima social tranquilo.

El trabajo es en grupo con distintas edades dentro de una misma sala de clase motivando a enseñar, colaborar y ayudarse mutuamente. La maestra desempeña un papel sin obstáculos en la actividad del salón de clase, se muestra creativa en las propuestas de las actividades. El ambiente y el método alientan la autodisciplina interna, se crea un ambiente tranquilo en donde cada uno desarrolla su trabajo sin perjudicar o molestar a sus compañeros.

FUNDAMENTO CIENTÍFICO

La socialización ha sido motivo de gran preocupación desde hace mucho tiempo atrás, debido a que el desarrollo y la conducta del ser humano se hallan en función de lo que aprende, mejor dicho de lo que logra aprender. Por eso se debe tener en claro: Cómo, por qué y para qué se aprende, ya que de ello dependen las posibilidades del éxito o fracaso que tengan los niños en su vida. Para un mejor entendimiento en el presente trabajo tomaremos como base aportes de María Montessori, que nos permitan proponer el plan de actividades lúdicas que ayuden a mejorar la socialización.

El aprendizaje es aburrido manteniendo a los niños sentados en sus silla, siendo unos meros observadores el mundo evoluciona y la educación también recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos a través de entornos lúdicos de allí la importancia de esta actividad

Estos principios hacen referencia al contenido de la enseñanza que ha de regirse. Las docentes desarrollaran en los niños determinadas aptitudes desarrollando en ellos los aspectos sociales y poniéndolos en

práctica con sus compañeros de aula estos deben realizarse a través de juegos, trabajo de equipo.

Los docentes facilitarán a los niños las herramientas necesarias que les servirán para valerse por sí mismo, así adquirirán seguridad capacidad para desarrollar actividades con libertad. Los niños adquirirán conocimiento de auto disciplinarse a través de actividades lúdicas, se les irá dando libertad a medida que vaya asimilando como desarrollar esta disciplina.

Adquirirá de una forma completamente natural sin cansarse un sin fin de conocimiento, manera sociales, costumbres aprendiendo de ellas y del mundo que lo rodea.

A los niños se les proporcionará objetivos claros considerando que en esta etapa de la infancia realiza muchos movimientos corporales lo que logrará a través de juegos, poniendo en marcha el proceso de socialización con sus compañeros de aula

Proporcionar objetivos claros a los estudiantes: Si los niños no tienen clara cuál es la meta a conseguir y cuál es su utilidad, mal pueden poner en marcha los procesos ejecutivos de las actividades lúdicas.

El profesor ha de monitorear el programa de estrategias lúdicas que se realiza a través de sesiones de aprendizaje que desarrollarán los niños. La docente respetará el ritmo de aprendizaje de cada niño, teniendo consideración en éste el aprendizaje será más efectivo.

La docente adecuará el ambiente siendo este importante, en él se desarrollarán las actividades lúdicas y considerando que el niño aprende del entorno. Debemos proporcionarle un clima social tranquilo.

FUNDAMENTO EPISTEMOLÓGICO

La construcción del conocimiento y adquisición de un aprendizaje que le permitan al niño, niña a comprender analizar, interpretar explicar su realidad física y social.

Los niños alcanzaran el máximo de iniciativas de responsabilidad de vida social a través del plan aplicado y se integraran como miembro de una comunidad social.

FUNDAMENTO PSICOLÓGICO- PEDAGÓGICO

Tiene como finalidad formar al individuo como ser sociable, solidario afectivo, permitiendo desarrollarse a través del juego. Esto se plantea como único principio: la unidad entre lo cognitivo, el juego y lo social.

Si queremos que nuestros niños se conviertan en seres sociales, sin temores, participativos, se integren al equipo de trabajo, no sean tímidos y tengan un alto rendimiento académico y no sean niños pasivos, es necesario cambiar la forma de enseñar. Para ello debemos modificar nuestra práctica pedagógica de clase a través del plan de actividades lúdicas.

- 1) Presentar a los niños y niñas la dramatización de actividades diarias que ocurren en nuestro contexto y que ellos participen voluntariamente y que elijan el personaje que desean representar.
- 2) Los niños acordarán las reglas de convivencia que van a cumplir durante y después de la dramatización, y luego ponerlas en práctica.
- 3) En los juegos de psicomotricidad durante las sesiones de aprendizaje mostrará iniciativa de juego haciéndolo sentir acogido e integrado.
- 4) En los juegos colectivos los niños se mostrarán solidarios, compartirán material con sus pares.
- 5) En el desarrollo del juego constructivo los niños y niñas desarrollan despertarán sus habilidades cognoscitivas, pero sin descuidar el aspecto social.
- 6) adecuarlo al ritmo y las capacidades necesarias del niño y niñas para lograr aprendizajes deseados.
- 7) Conectar los nuevos conocimientos previos para así poder incorporarlos a sus esquemas cognoscitivos.

3.3.5. PRINCIPIOS

A. PRINCIPIO DE AUTONOMIA:

Uno de los principales aportes de la Dra. Emmi Pikler, fue sin lugar a dudas el descubrimiento de que, en ciertas condiciones materiales y relacionales, los bebés organizan una serie de movimientos en forma autónoma, a los que ella les dio el nombre de posturas y desplazamientos intermedios.

Es conocida la importancia de que el niño alcance la postura sedente y de pie como dos grandes adquisiciones que finalmente conducen a la organización de la marcha. Por lo general la idea de niño, es la de un sujeto pasivo al que hay que entretener, estimular y enseñar, para que se desarrolle.

Sin embargo, las investigaciones de Pikler pusieron de manifiesto que si se brindan ciertas condiciones, entre las cuales se hallan la actitud del adulto, la ropa, el espacio, los objetos, la postura y el lugar en el que el niño es colocado para su actividad, todas ellas dispuestas de modo tal que faciliten la actividad autónoma, los niños se muestran muy activos, interesados por descubrir y explorar el entorno y desarrollan una serie de movimientos y acciones que serán la base para funciones más evolucionadas.

B. PRINCIPIO DE INTEGRALIDAD:

La integralidad es “un proceso de transformación en la convivencia”, en el que distinguimos un conjunto de transformaciones estructurales, gatilladas por interacciones al interior de nuestro organismo.

La aplicación de este Principio le sirve al educador para aplicarlo en su acción educativa.

Pero enfocado al niño la integralidad implica que toda acción educativa debe abarcar todos los aspectos de su desarrollo, tales como: cognitivo, socio afectivo, psicomotriz, los cuales son planteados en este programa.

3.3.6. METODOLOGÍA

Se elaboran una serie de actividades, donde se detallan: objetivo, título, desarrollo del programa, tiempos de empleo, medios y/o materiales y evaluación para cada sesión (VER ANEXOS).

3.3.7. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

✓ Momento Inicial: Calidad Intrínseca del Programa

1.1. Contenido del Programa

Para el desarrollo de este Programa, fue necesario tener en cuenta las necesidades y retos a los que los estudiantes se enfrentan día a día al ingresar a una institución educativa, así como; sus características físicas, socio psicológicas y cognitivas, las cuales sirvieron como base para la elaboración y fundamentación de los objetivos y contenidos de este programa; teniendo en cuenta la edad y el grado de escolaridad de los estudiantes.

1.2. Evaluabilidad

La información que se brindará durante el desarrollo del Programa será clara y precisa, en relación a los aspectos metodológicos y proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.3. Adecuación al Contexto

Para la evaluación y monitoreo del Programa, se tendrá en cuenta las características de los agentes involucrados (estudiantes, docentes y padres de familia). Además, se utilizarán instrumentos de evaluación diagnóstica, informes y registros.

1.4. Adecuación al punto de partida

El Programa será planteado de acuerdo a las necesidades, demandas e intereses de los estudiantes. Los horarios para el desarrollo de las sesiones serán flexibles, sin interferir con el trabajo

en aula. Así mismo, la institución contara con los medios y materiales adecuados para la aplicación del programa, así como un ambiente para su desarrollo.

✓ **Segundo Momento: Proceso de Aplicación del Programa**

1.1. Puesta en Marcha del Programa

La metodología seleccionada permitirá que los estudiantes logren adquirir y utilizar la información brindada de forma objetiva. Por otra parte, la metodología y los recursos despertaran el interés por los estudiantes en el programa y por consiguiente el logro de objetivos.

1.2. Marco de Aplicación del Programa

La ejecución de este programa tendrá como fundamento y base la ideología, valores, principios institucionales y visión de la I.E. y podrá ser incluida como un proyecto de innovación pedagógica que podrá ser aplicado y adaptado en niños con iguales condiciones.

✓ **Tercer Momento: Evaluación Final del Programa**

1.1. Medida y Logros

Los instrumentos aplicados, serán seleccionados con la mayor objetividad, además estos deberán tener un fundamento teórico, así como; validez y confiabilidad. Así mismo, se aplicarán diversas técnicas y estrategias que permitirán abordar diversos temas y establecer los criterios de evaluación y de logro.

1.2. Valoración

Los criterios para determinar los resultados se detallarán de manera clara y precisa, para ello se valorarán las actitudes, participación y disposición de los participantes del programa. Los criterios de evaluación determinaran el logro de los objetivos propuestos por el programa.

1.3. Continuidad

Se espera que este programa sirva como base para la elaboración de futuros programas de innovación pedagógica, que tengan como objetivo beneficiar no solo a los niños y adolescentes; sino a toda la comunidad educativa en todos sus ámbitos.

CONCLUSIONES

- En el diagnóstico realizado se puede evidenciar en los niños(as) del 5° grado de educación primaria, no logran una armonía en su convivencia escolar, reaccionan de manera impulsiva, ofensiva y agresiva; no practican valores ni modales, les cuesta ser empáticos entre ellos, tienden a guardarse sus sentimientos y pensamientos.
- Se diseñaron y aplicaron estrategias lúdicas basadas en teoría constructivista cognitiva las relaciones de las relaciones interpersonales y en los modelos explicativos de Inteligencia Emocional y en la teoría de los juegos educativos; en la que se desarrollarán actividades para reforzar cada componente, dirigido a los estudiantes; donde se desarrollan 08 tipos de juegos como: dramáticos, psicomotriz, colectivo, constructivo, creativo, deportivos, psíquicos, afectivos
- Al comparar los logros alcanzados entre el pre test y el post test se puede observar que se logró mejorar el proceso de socialización de los niños, es decir, los resultados se revierten durante la aplicación de las actividades lúdicas y que se demuestra con el pos test., Por lo tanto se puede concluir que el programa de juegos educativos ha traído mejoras en el proceso de relacionarse los niños con su entorno.

RECOMENDACIONES

1. Realizar de forma permanente programas preventivo - promocionales con el resto de estudiantes con el objetivo de promover el desarrollo de una adecuada socialización con su entorno.
2. Brindar talleres a todo el personal docente de la Institución para otorgarles estrategias en el adecuado y sano proceso de socialización que deben llevar los estudiantes y por tanto a un adecuado clima de convivencia escolar.
3. Realizar continuamente Escuela de Padres con el objetivo de brindar herramientas que permitan mejorar las relaciones interpersonales entre padres e hijos así como la comunicación, la empatía y resolución de conflictos.
4. Al sector educativo, fundamentalmente en el nivel inicial, primario y secundario que es de vital importancia la aplicación de esta investigación, para conocer la adecuada ruta que sigue la socialización de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bisquerra, (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis
- Calero, M. Educar Jugando. Primera Edición, Talleres de Empresa Editora El Comercio S.A., Lima-Perú, 2005
- Decroly Y Monchamp, (2005). El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Primera Edición, Editorial orbis Ventures, S.A.C., Lima-Perú.
- Gardner, (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, (1999). Las Inteligencias múltiples: Estructura de la mente. Reimpresión en los talleres de Editorial Nomos, S.A. Santafé de Bogotá-Colombia.
- Goleman, (2000). La Inteligencia Emocional. Ediciones B Argentina S.A., Buenos Aires- Argentina.
- Gómez, (2004). Neurociencia cognitiva y educación. Primera edición. Lambayeque. Compilador.
- Gutierrez, M. La bondad del juego
- Goleman, (2007). *La práctica de la inteligencia emocional*. (20^{va} ed.). Barcelona: Kairós.
- Goleman, (2001). *Inteligencia Emotiva*. Argentina: Paidos del fondo.
- Goleman, (1995). *Emotional intelligence, why it can matter more than IQ*. NewYork: Bantam Books.
- Feldman, (2005). Autoestima para niños: Juegos, actividades, recursos, experiencias creativas...Primera Edición, editorial Orbis Ventures S.A.C., Lima-Perú.
- Kohlberg, (1992). *Psicología del Desarrollo Moral*. Barcelona: Desclee De Brouwer
- Lazarus, (1997). *Emocional Intelligence*. Arkanzas: Prentice Hall & Mc Graw Hill.
- Mayer y Salovey, (1997). *What is emocional intelligence*. New York: Basic Books.

Piaget, (1991). *Seis Estudios de Psicología*. Madrid: Labor S A.

Salovey, (1996). *Estrés emocional*. Connecticut: Universidad de Yale - Facultad de Ciencias Humanas.

Ugarriza y Pajares, (2001). *Test de Inteligencia Emocional* - Adaptación Peruana. Lima: *Bar-On ICE-NA*.

Vivas; Gallego y González, (2007). *Educación las Emociones* (2^{da} Ed.) Mérida: Producciones Editoriales C.A.

Belkys y Castro, (2005). Inteligencias Múltiples en el aula de clases. Revista de Investigación N° 58. Caracas-Venezuela.

Held y McGrew, (2003). Globalización/Antiglobalización. España.

Hernández, (2006). Roberto y otros. Metodología de la Investigación. Cuarta Edición, Mexico.

Machado, (2008). Ampliando Horizontes. Documento Educación para Todos. Material Digitalizado. OREALC, www.unesco.cl.

Marti y Onrubia, (2005). Psicología del desarrollo: El Mundo del adolescente. Primera edición, Lima-Perú.

MORIN, (2007). Los siete saberes necesarios a la educación del futuro. Diseño e impresión Derrama Magisterial, Lima –Perú.

OSHO, (2006). Inteligencia: La respuesta creativa al ahora. 1^a edición. Buenos Aires- Argentina.

Ostrovsky, (2006). Como construir competencias en los niños y desarrollar su talento: para padres y educadores. Primera edición. Buenos Aires- Argentina.

Romero, (2008). La formación de la mentalidad sumisa, Lima-Perú, p.21

Sanchez, (2003). Psicología de la Creatividad. Primera edición. Editorial Visión Universitaria, Lima-Perú.

Vabelo, (2007). Los valores y sus desafíos actuales. Cuarta Edición general ampliada y primera peruana, Lima-Perú.

ANEXOS

LISTA DE COTEJO

FECHA: _____

GRADO: _____

NIÑO(a): _____

✓ ACCIONES POSITIVAS

Nº	ITEMS	INDICADORES	
		SI	NO
01	Reconoce que está alegre		
02	Pide disculpas cuando se excede		
03	Se valora apropiadamente		
04	Tiene una actitud positiva		
05	Se siente satisfecho de las tareas que hace		

✓ ACCIONES NEGATIVAS

Nº	ITEMS	INDICADORES	
		SI	NO
01	No identifica sus emociones		
02	Siempre se excede con sus compañeros		
03	Tiene una actitud negativa		
04	No se valora apropiadamente		
05	Muestra insatisfacción de lo que hace		

✓ **ACCIONES POSITIVAS**

Nº	ITEMS	INDICADORES	
		SI	NO
01	Ayuda a sus compañeros a entender las tareas y actividades		
02	Se solidariza con las necesidades y problemas de sus compañeros		
03	Da la iniciativa en las actividades con sus compañeros		
04	Se expresa con seguridad		
05	Se lleva bien con todos sus compañeros		

✓ **ACCIONES NEGATIVAS**

Nº	ITEMS	INDICADORES	
		SI	NO
01	Se impacientan cuando no le comprenden		
02	Expresa actividades burlescas cuando erran sus compañeros		
03	Espera a que otro compañero tome la iniciativa		
04	Se expresa con seguridad		
05	No logra interrelacionarse con sus compañeros		

OBSERVACIÓN:

TEMA Nº 01 JUEGOS DRAMÁTICOS

OBJETIVO: Socializar a los niños dramatizando ir a un planeta lejano

OBJETIVO	TÍTULO	DESARROLLO	TIEMPO	MEDIOS Y/O MATERIALES	EVALUACIÓN
Reacción de los niños frente a sus compañeros de juego	Viajamos al espacio	.La maestra dispone los materiales dispersos por el suelo. Propone a los niños el juego de los astronautas: Ellos han viajado durante muchos días en un cohete especial. Han llegado a un planeta desconocido... ¿Cómo será el suelo? ¿Y el clima?¿Habrá habitantes. Encontraremos en el suelo elementos para jugar al planeta desconocido. Permite el juego libre, dando algunas ideas motivadoras como: Ahora llegan los extraterrestres. Después de un rato de juego, da la consigna de volver a la nave para el regreso a la tierra, los extraterrestres, a su casa.	40"	Espacio para jugar sin mesas y sillas Telas Colchonetas Almohadas Globos	Muestra solidaridad con su compañero de juego.

TEMA Nº 02 JUEGO PSICOMOTRIZ

OBJETIVO: Socializar a los niños mediante actividades grupales

OBJETIVO	TITULO	DESARROLLO	TIEMPO	MEDIOS Y/O MATERIALES	EVALUACION
Libertad de movimiento	¿Quién soy yo?	<p>Trozos de cartón o de papel con el nombre escrito o dibujo de algún animal y alfileres.</p> <p>El director de juego hará pasar a los jugadores por turno delante de él, y les colocará en la espalda el letrero con el nombre de un animal conocido, burro, perro, caballito (también puede ser el dibujo).</p> <p>Comienza el juego: Cada jugador podrá entonces preguntar a los otros a qué animal representa: ¿Soy un animal doméstico? ¿Soy un animal feroz? ¿Cómo carne? ¿Tengo plumas?, etc. Se deberá responder solamente con un sí, o un no.</p> <p>El primer jugador que haya descubierto a que animal representa, deberá gritar como ese animal y se hará colocar el letrero sobre su pecho.</p> <p>Él podrá continuar interviniendo en las preguntas de los otros competidores. El juego termina, ya sea al tiempo prefijado o cuando los niños hayan descubierto a qué animal representan.</p>	40"	<p>Dialogo</p> <p>Trozos de papel</p> <p>Cartón</p> <p>Imágenes de animales</p>	

TEMA Nº 03 JUEGO COLECTIVO

OBJETIVO: Socializar a los niños mediante juegos dinámicos, formando parejas, triso, etc., etc.

OBJETIVO	TITULO	DESARROLLO	TIEMPO	MEDIOS Y /O MATERIALES	EVALUACIÓN
Participación de los niños y niñas voluntariamente del juego	Las lanchas	<p>Todos los participantes se ponen de pie. El coordinador, entonces, cuenta la siguiente historia:</p> <p>Estamos nadando en el mar, pero de pronto vino una tormenta y está subiendo la marea. Para salvarse hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha sólo pueden entrar (se dice un número de personas).</p> <p>El grupo tiene entonces que formar círculos en los que éste el número exacto de personas que puedan entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos, se declara hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar.</p> <p>Inmediatamente, se pide a los que quedan que sigan nadando y se cambia el número de personas que puedan entrar en cada lancha, se va eliminando a los ahogados y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo formado por los sobrevivientes del naufragio.</p>	40"	Dialogo Participantes	Muestra integración con sus pares

TEMA Nº 04 JUEGO CONSTRUCTIVO

OBJETIVO: Socializar a los niños mediante juegos lógicos, de agrupar, diferenciar, organizar

OBJETIVO	TITULO	DESARROLLO	TIEMPO	MEDIOS Y / O MATERIALES	EVALUACION
Ayudar que los niños y niñas aprendan a compartir material	El tren con vagones de colores	<p>Sobre el suelo, utilizando tiza o lanas de color, la docente traza un camino recto o curvo por donde deberá ir el tren.</p> <p>Empleando los bloques lógicos (los grandes) Les dirá Para construir este tren no pueden colocarse dos bloques juntos con el mismo color. Hagan el tren más largo y bonito posible.</p> <p>Al terminar de colocar los bloques la docente pregunta: ¿Dónde va ésta pieza que tiene la forma circunferencia? En este caso, completar el tren con las 24 piezas no es fácil, al final puede quedar piezas que no pueden colocarse porque tienen el mismo color, lo que obligará a volver a armar el tren intercalando las piezas sobrantes.</p>	40"	Dialogo Bloques lógicos Trozos de madera	Demuestra compañerismo durante la actividad

TEMA Nº 05 JUEGOS CREATIVOS

OBJETIVO: Socializar a los niños actividades recreativas

OBJETIVO	TITULO	DESARROLLO	TIEMPO	MEDIOS Y / O MATERIALES	EVALUACION
Despertar en los niños el sentido de la ayuda mutua para resolver problemas	Los aeros números	Este material consta de un tablero rectangular de tamaño variable de 10 casillas, en los cuáles van impresos los números más una tarjeta anexada al juego, comodines e iconos en el que el participante perderá un tiro y asimismo cuadro dados, puede jugar cuatro participantes, empieza el que saca seis en el dado y así sucesivamente. Gana aquél o aquéllos que llegan primero	40"	Dialogo Tablero Hilo Cartilla de cartón Dados	Ayuda mutua entre los compañeros.

TEMA Nº 06 JUEGOS DEPORTIVOS

OBJETIVO: Socializar a los niños mediante reglas simples

OBJETIVO	TITULO	DESARROLLO	TIEMPO	MEDIOS Y / O MATERIALES	EVALUACION
Trabajar en equipo solidariamente	Campo azul	<p>Los jugadores repartidos en dos equipos, están diseminados en el patio. Los jugadores de cada equipo tratan de hacer siete pasos consecutivos sin que la pelota caiga al suelo o que llegue a las manos del adversario.</p> <p>El jefe lanza la pelota al centro del terreno. No se debe pasar la pelota de mano a mano sino tirarla. No se debe devolverla al que la tiró. No se debe arrancar la pelota de las manos del adversario, ni coger a un jugador. Está permitido correr con la pelota .Gana el equipo que más lanzamiento haya tenido en el centro del terreno.</p>	40"	Dialogo Participantes Pelota	Muestra cooperación en equipo

TEMA Nº 07 JUEGOS PSIQUICOS

OBJETIVO: Socializar a los niños mediante la observación e identificación

OBJETIVO	TITULO	DESARROLLO	TIEMPO	MEDIOS Y/O MATERIALES	EVALUACION
Vencer la timidez de los niños y niñas	El detective	<p>Los niños y niñas se sientan en el suelo formando un círculo. Uno de ellos será el detective, que observa a los demás y se fijará al lado de quién esta cada niño y que ropa lleva puesta.</p> <p>La docente le dice cierra los ojos y entonces dos niños se cambiarán de sitio. El detective tiene que decir quien se ha cambiado si acierta sigue jugando y si no los niños que se cambiaron será los detectives. También se puede hacer cambio de ropa, sombrero, camiseta el que hace de detective tiene que decir que prenda se ha cambiado.</p>	40"	Participantes Dialogo Camisetas Sombreros Chalinas	Libertad de participación en equipo

TEMA Nº 08 JUEGOS AFECTIVOS

OBJETIVO: Socializar a los niños mediante la integración y aceptación

OBJETIVO	TITULO	DESARROLLO	TIEMPO	MEDIOS Y/ O MATERIALES	EVALUACION
Despertar emociones afectivas entre compañeros	Sonríe si me quieres	<p>Todos los niños y niñas forman un círculo, sentados o parados.</p> <p>La docente se pone en el centro y le explica al grupo lo siguiente :</p> <p>Ahora, vamos a jugar, pero, eso sí con seriedad(lo que puede decir con cierta picardía)</p> <p>Yo voy a acercarme a uno de ustedes y voy a decirle .Sonríe si me quieres. Ahora, la persona con quien he hablado me va a contestar, seriamente. Sí te quiero, pero no puedo sonreír. Sí esta persona se ríe me acompaña aquí en el centro para ayudar a</p>	40"	<p>Participantes</p> <p>Dialogo</p>	<p>Muestra cariño hacia sus compañeros</p>

		<p>buscar más gente que se ría ¿Lo probamos?</p> <p>Vamos entonces todos serios 8acercandose a Ana, sonríe si me quieres. Comentario serio (para que no se rían)</p> <p>Se debe buscar formas creativas y cómicas para que los niños se rían</p> <p>El juego termina cuando los del centro hacer reír a todos.</p>			
--	--	--	--	--	--

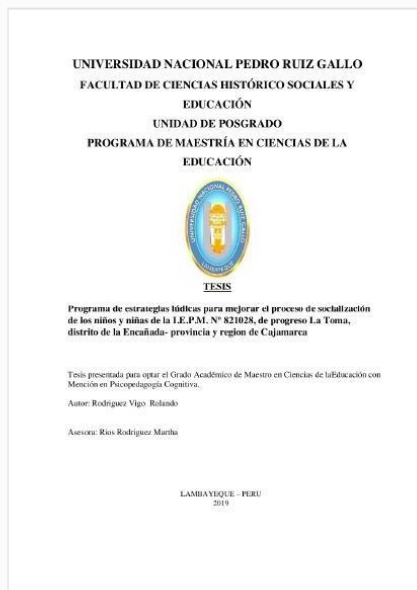


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Rolando Rodriguez Vigo
Título del ejercicio: Metodología
Título de la entrega: Programa de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de...
Nombre del archivo: ROLANDO_RODRIGUEZ_VIGO_1.docx
Tamaño del archivo: 1.67M
Total páginas: 108
Total de palabras: 26,261
Total de caracteres: 140,367
Fecha de entrega: 07-sept.-2023 06:26a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2159778892



Derechos de autor 2023 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Rios Rodriguez Martha
DNI: N° 16655814
ASESORA

Programa de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de socialización de los niños y niñas de la I.E.P.M. N° 821028, de progreso La Toma, distrito de la Encañada- provincia y region de Cajamarca

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

proyectoinvestigacioncampo-
accion.blogspot.com

Fuente de Internet

1%

2

Submitted to Universidad Católica de Santa
María

Trabajo del estudiante

1%

3

www.galeon.com

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.unemi.edu.ec

Fuente de Internet

1%

5

ansares.org.ar

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.unesp.br

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

Rios Rodriguez Martha
DNI: N° 16655814
ASESORA



8	Submitted to Universidad Anahuac México Sur Trabajo del estudiante	1 %
9	Submitted to Universidad Catolica San Antonio de Murcia Trabajo del estudiante	1 %
10	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	1 %
11	efiesconselleria.files.wordpress.com Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	www.iica.int Fuente de Internet	1 %
14	www.ucv.ve Fuente de Internet	<1 %
15	vsip.info Fuente de Internet	<1 %
16	www.monografias.com Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %

Rios Rodriguez Martha
DNI: N° 16655814
ASESORA



19	www.psychiatriapolska.pl Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Universidad de San Martin de Porres Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
23	repositorio.ufsc.br Fuente de Internet	<1 %
24	takey.com Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
26	www.xuletas.es Fuente de Internet	<1 %
27	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
28	cynthiafiche.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Rios Rodriguez Martha
DNI: N° 16655814
ASESORA

