



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES
Y EDUCACIÓN**



PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADEMICA DOCENTE

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“TALLERES LÚDICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN
LOS NIÑOS DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82300
DEL CASERÍO DE CALLASH-CAJABAMBA”**

**PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN.**

Autores:

Félix Ausberto Gamboa Urbano

Rosa María Paredes Cruchaga

Asesor: MSc.Grimaldo Dermalí Benavides Campos

Cajabamba, Marzo 2018

RESUMEN

Las habilidades sociales, como toda habilidad, necesita ser aprendida, por ello consideramos importante la función de la escuela en el desarrollo de las mismas. Los docentes, como agentes socializadores, pueden incorporar en su didáctica, estrategias de enseñanza cooperativa para favorecer el desarrollo esta competencia social. En la Institución Educativa la situación problemática es que hay varias tendencias referentes a los juegos escolares, por eso, hay más tendencia al desarrollo individual, selectivo y competitivo en el aspecto cognitivo del niño y la niña a través de las áreas curriculares, temas transversales de la IE. y el calendario de la zona; en tal sentido, carecen de momentos y eventos donde los niños sean partícipes de un aprendizaje cooperativo; esto es la causa por el cual el niño adquiere muchas dificultades en las habilidades sociales los cuales se evidencian en las actividades que organiza el aula y la institución como danzas, canciones, dramatizaciones donde se observan las dificultades de organizarse, comunicarse, agruparse; y por tanto, no hay espacios ni actividades implementadas para la aplicación de los talleres lúdicos que son unas dinámicas activas a manera de juegos con los cuales se dirige y se avanza en la persecución de un objetivo de grupo, esto se alcanza a la ayuda mutua dentro de las interacciones. La hipótesis planteada fue, la aplicación de los Talleres Lúdicos mejora las habilidades sociales en los niños del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamba, el objetivo general será diseñar los talleres lúdicos para fortalecer la expresión oral en los niños del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamaba, las bases teóricas científicas son las teorías del aprendizaje social de Piaget y Vygotsky, la población en estudio está constituida por 80 niños y niñas de la I.E. N° 82300 del Caserío de Callash-Cajabamba , la muestra se determinó por manera intencional, la muestra está constituido por 15 niños y niñas del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamaba, constituidos por 8 varones y 7 mujeres cuyas edades cronológicas oscilan entre 10 y 12 años de edad, es una muestra de estudio mixta, proceden de la misma zona de influencia del caserío. Los resultados diagnósticos demuestran que solo 1 de 12 en 16 de 18 indicadores muestran estar en un nivel muy bueno en habilidades sociales.

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Título:

“TALLERES LÚDICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82300 DEL CASERÍO DE CALLASH-CAJABAMABA”

1.2. Autores:

GAMBOA URBANO, Felix Ausberto

PAREDES CRUCHAGA, Rosa María

1.3. Asesor: Grimaldo Benavides Campos

1.4. Línea de investigación: Didáctica del proceso enseñanza - aprendizaje

1.5. Lugar: I.E. N° 82300

1.6. Duración estimada del proyecto

1.6.1. Fecha de inicio: Abril 2017

1.6.2. Fecha de término: Diciembre 2017

2. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Síntesis de la situación problemática

La educación, responsable de la formación de seres humanos ha sido un componente que ha permanecido a lo largo de la historia de la humanidad. Una crítica bastante extendida que se hace al sistema educativo anterior es su clara desviación hacia la enseñanza y aprendizaje de contenidos favoreciendo, en muchos casos, un aprendizaje mecánico de los mismos.

Autores como Ontoria, Gómez y Molina (2005) señalan que estamos inmersos en cambios de orden social, político, tecnológico,

económico y cultural que configuran una nueva sociedad denominada era de la información o sociedad de las nuevas tecnologías. El cambio que ha originado se evidencia en el funcionamiento de todos los organismos y de todas las sociedades industriales y culturales.

En ese sentido, el sistema educativo que se implanta en el presente siglo exige un cambio de perspectiva. Esto supone desarrollar en los estudiantes múltiples habilidades, entre ellas las habilidades sociales. Los estudiantes pasan gran parte de su tiempo en interacción con otros, de ahí la necesidad de crear vínculos interpersonales que favorecerán relaciones sociales positivas y que los harán competentes en múltiples contextos en los cuales se desenvuelvan.

Las habilidades sociales, como toda habilidad, necesita ser aprendida, por ello consideramos importante la función de la escuela en el desarrollo de las mismas. Los docentes, como agentes socializadores, pueden incorporar en su didáctica, estrategias de enseñanza cooperativa para favorecer el desarrollo esta competencia social.

En el contexto internacional los gobiernos han enfatizado y establecido en la política educativa la importancia en la educación primaria, especialmente el desarrollo integral de los niños a través de más opciones de atención y dedicación por parte de las instancias administrativas y educativas del Ministerio de Educación.

En la realidad peruana, a diario se conocen informaciones noticiosas sobre hechos que denotan agresividad, violencia, insatisfacciones las que se expresan mediante protestas de todo tipo; dejando entrever las pobres relaciones sociales con los que cuentan las personas; lo que produce indudablemente una serie de actos que debilitan tanto el desarrollo armónico de la persona como la convivencia armónica entre los seres humanos. Por otra parte, ante los nuevos

retos del sistema educativo nacional, se requiere una nueva visión y acción de los actores de la educación. En Educación Primaria el inadecuado manejo de las habilidades sociales conlleva a un gran problema que no se supera y muy poco se ha profundizado en dichos estudios, a pesar de constituir la base para futuros éxitos en los niveles de primaria y consecuentemente secundaria.

En la región Cajamarca, las fuentes periodísticas y estadísticas reportan un descuido, demora y desarrollo pasivo en la educación inicial de las comunidades andinas, a pesar que se tiene factores económicos favorables por parte de la administración pública; asimismo, muchas zonas o instituciones educativas no están implementadas con buenas infraestructuras y ambientes con criterios didácticos, los cuales aún son considerados como circunstancias sociodemográficas y socioeconómicas.

A nivel local, hay una preocupación y dedicación de los padres de familia de acuerdo a sus posibilidades de brindarles una adecuada y efectiva influencia en sus hijos; sin embargo, hay factores externos que influyen imperantemente, como la proliferación de los medios tecnológicos y por ende el uso desequilibrado e irracional de los mismos, los cuales no permiten un juego natural y mucho menos no existen talleres lúdicos para los niños y las niñas. Asimismo, hay diferentes instituciones que brindan espacios de esparcimiento y recreación para los niños donde algunas familias participan conjuntamente con sus hijos, sin embargo, muchos de los juegos tienden más a un desarrollo individual y competitivo, pero pocos para una integración grupal en base a contenidos y procedimientos significativos.

Fuera de las instituciones educativas muchos niños están propensos y expuestos a los juegos que entre ellos se organizan; pues, muchos formadores y padres de familias lo desconocen el paradero de

los niños, y son en esas circunstancias donde los niños aprenden con sus pares unos juegos que carecen de disciplina y valores y como consecuencia hay muchos resultados negativos a medida que van creciendo en la institución educativa y en la sociedad.

En la institución educativa la situación problemática es que hay varias tendencias referentes a los juegos escolares, por eso, hay más tendencia al desarrollo individual, selectivo y competitivo en el aspecto cognitivo del niño y la niña a través de las áreas curriculares, temas transversales de la IE. y el calendario de la zona; en tal sentido, carecen de momentos y eventos donde los niños sean partícipes de un aprendizaje cooperativo; esto es la causa por el cual el niño adquiere muchas dificultades en las habilidades sociales los cuales se evidencian en las actividades que organiza el aula y la institución como danzas, canciones, dramatizaciones donde se observan las dificultades de organizarse, comunicarse, agruparse; y por tanto, no hay espacios ni actividades implementadas para la aplicación de los talleres lúdicos que son unas dinámicas activas a manera de juegos con los cuales se dirige y se avanza en la persecución de un objetivo de grupo, esto se alcanza a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

En el Currículo Nacional para Educación Primaria en el área Personal Social considera organizadores, entre otros, como Desarrollo de la Psicomotricidad y la Construcción de la Identidad Personal y Autonomía, en ellos consideran estructuralmente las capacidades, conocimientos y actitudes; sin embargo, en muchos casos se han quedado solamente en la planificación y ejecución sesgada. No existen talleres lúdicos implementados, por eso muchos lo priorizan únicamente el juego libre e individual, lo cual es básico e indispensable, sin embargo, coordinar y ejecutar unos talleres lúdicos son más complejos y requiere más predisposición por parte de los educadores para lograr resultados en beneficios trascendentales de los educandos en este caso de los niños; es por ello que, debido a las expectativas de

los educadores y padres de familia, se plantea el presente trabajo de investigación.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se formula el siguiente enunciado:

2.2. Formulación del problema de investigación

¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales en los niños del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamba?

¿De qué manera la aplicación de los Talleres Lúdicos mejora las habilidades sociales en los niños del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamba?

2.3. Hipótesis

La aplicación de los Talleres Lúdicos mejora las habilidades sociales en los niños del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamba.

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo General

Diseñar los talleres lúdicos para fortalecer la expresión oral en los niños del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamaba.

2.4.2. Objetivos Específicos

- 2.4.2.1.** Evaluar las Habilidades Sociales en los niños y niñas del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300, a través de un pre - test.
- 2.4.2.2.** Aplicar los Talleres Lúdicos en los niños y niñas del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300.
- 2.4.2.3.** Evaluar las Habilidades Sociales en los niños y niñas del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300, a través de un post - test.
- 2.4.2.4.** Determinar el nivel de significancia de los Talleres Lúdicos.

3. DISEÑO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

Becerra (2013) en su trabajo de investigación para optar el título de profesora de educación Inicial, considero como problema de investigación: “La repercusión que tiene la inteligencia emocional en los procesos de aprendizaje”, llegando a las siguientes conclusiones: Para desarrollar en los alumnos aptitudes y actitudes es necesario educar las emociones, utilizándolas como aliadas para corregir los malos hábitos y comportamientos. Con esta base como guía, considero que el manejo emocional ligada a las habilidades sociales repercute directamente sobre varias áreas, entre ellas los procesos de aprendizaje, por lo que es de suma importancia poder desarrollarlas.

Casas (2014) en su trabajo de investigación para optar el título de profesora de educación Primaria, consideró como problema de investigación: “La potencialización de la inteligencia emocional para aumentar el rendimiento académico y la socialización de los niños”, concluyendo que el control de las diversas emociones es útil para generar cambio de actitudes en las personas. Este trabajo reafirma la

importancia de desarrollar en los niños habilidades sociales con el fin de mejorar el rendimiento académico y la socialización de las niñas y niños.

(Arrelucea & Cerna, 2012) en su trabajo de investigación para optar el título de profesora de educación inicial, consideró como problema de investigación: “cómo mejorar el desarrollo del aprendizaje afectivo desde el área de personal social en niños de 4 años”, llegando a las siguientes conclusiones: que las emociones y los sentimientos están relacionados con el aprendizaje afectivo por lo que se debe realizar actividades para desarrollar este aprendizaje, debido a que en las instituciones no se le da la debida importancia. Este trabajo asevera el problema en el que se encuentra la institución motivo de investigación.

(Narro & Tanta, 2015) en su trabajo de investigación para optar el título de profesora de educación inicial, consideró como problema de investigación: “la influencia de las emociones predispone el aprendizaje de los niños”, llegando a las siguientes conclusiones: las emociones forman al niño en su personalidad la cual sobrepone a su comportamiento que presenta constantemente. Este trabajo enfatiza la importancia del manejo adecuado de las emociones como medio para desarrollar la personalidad en los niños.

(López, 2008) En su trabajo de investigación para optar el título de Magister en Psicología, considero como problema de investigación: “Las Habilidades sociales y las estrategias de aprendizaje como predictores del rendimiento académico en estudiantes universitarios-Universidad Nacional Mayor de San Marcos”, llegando a las siguientes conclusiones: que los alumnos que obtuvieron mayores calificaciones en test para medir las habilidades sociales muestran mejores calificaciones en sus evaluaciones académicas. Con este trabajo reafirmo la necesidad de enseñar y lograr desarrollar habilidades sociales en los niños desde edades muy tempranas.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Teoría del aprendizaje social

Existen varias investigaciones hechas por diversos educadores, científicos y psicólogos, quienes a lo largo de los años han establecido y teorizado a las diferentes maneras de aprender. Uno de ellos es el aprendizaje social, el cual tiene dos aspectos de estudio importantes.

El primero es la imitación de modelos, el cual se refiere a que las personas humanas aprendemos a hablar, a jugar, a cantar, a hablar, a usar ciertas herramientas y a comportarnos de manera apropiada en varias situaciones sociales, en su mayor tiempo imitando a otros. En algunas ocasiones aprendemos dependiendo de las situaciones en las cuales nos encontramos, por ejemplo, una fiesta, en una misa, en un concierto etc.

El segundo aspecto estudiado y desarrollado por la teoría del aprendizaje social, es el aprendizaje vicario, el cual refiere que no sólo se puede aprender imitando lo que hacen otras personas, sino también observando cómo son afectadas por acontecimientos en sus vidas. Es importante mencionar que ciertos conocimientos, acciones y habilidades pueden ser adquiridos de manera más simple a través de la observación de modelos e incluye la información acerca de los vínculos estímulo – respuesta – reforzamiento.

Todo niño es esencialmente un ser asociable. Cada uno de ellos posee ciertas características, que son innatas y representativas de la etapa infantil, el primer aspecto es el término denominado “egocentrismo”, una característica natural,

la cual impide comprender al grupo de pares como unidad superior a la suya, lo cual dificulta una verdadera integración grupal.

Piaget (citado por Camacho, 2012) como se desprende de los estudios a partir de los 5 años comienza la etapa de socialización plena del sujeto. A lo largo de ella, comprende que ha de adaptarse a una unidad superior de su propio yo.

El pensamiento de Vygotsky apuesta por el desarrollo cultural del niño, el cual refuerza la tesis presentando y afianzando que toda función de aprendizaje social de niños aparece dos veces; la primera, a nivel social manifestado en su grupo de pares dentro del aula o fuera de ella y más tarde a nivel individual, manifestándose dentro del mismo niño y/o en aspectos intrapsicológicos. Vygotsky proponía que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con las personas que están presentes en el mundo del niño, y las herramientas que la cultura le brinda para apoyar su pensamiento.

Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás.

López (citado por Camacho, 2012) señala que debemos tener en cuenta esta actividad lúdica como un medio pedagógico, que, junto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a enriquecer la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual del niño/a. El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los y las jóvenes para la vida y en particular para el desarrollo de las habilidades sociales.

3.2.2. Talleres Lúdicos

López (2005) los talleres son un espacio social, organizado para facilitar un marco de actuaciones sobre un eje temático determinado, que permite al alumnado el vínculo entre su actividad directa y la construcción social de los conocimientos. Son actividades para desarrollar, fortalecer y mejorar habilidades motrices y físicas.

Jugar es un acto por el cual se otorga significado a hechos, cosas y fenómenos; mediante el cual también se devela un mensaje cifrado sea este en un mapa, un gráfico o un texto.

De este modo viene hacer una respuesta a la inquietud por conocer la realidad, pero también es el interés de conocernos a nosotros mismos, todo ello con propósitos en enfrentarnos con los mensajes y contenidos en todo tipo de materiales cifrados.

Rodríguez y Jesús (2010) el juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado.

No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable; jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que manejan.

Vargas y Basten (2013) la actividad lúdica en el niño y la niña es una de las principales estrategias constructoras del aprendizaje, mediante su uso, se logran manifestar y desarrollar valores que serán útiles para el resto de la vida. Aproximarse a la temática lúdica para el aprendizaje de valores supone acercarse a uno de los grandes temas que se ha ido perfilando a lo largo de décadas, por su importancia en la educación de niños pequeños.

A través de la lúdica se logra un aprendizaje real y significativo que, a la vez, permite a docentes y estudiantes disfrutar del proceso de enseñanza-aprendizaje. La lúdica es un principio fundamental de la educación infantil, especialmente en pre escolar. En esta propuesta se incluyen todas sus manifestaciones (música, arte, danza, juego, psicomotricidad, teatro, literatura, creatividad y humor) para conseguir que la niñez, durante los talleres, pueda convivir de una manera natural y divertida, tanto dentro como fuera del aula.

Ugalde y Vargas (citado por Vargas y Basten, 2013) establecen que el docente debe motivar la creatividad y aportar experiencias de aprendizaje dinámicas, creativas, significativas y reales, con las cuales los niños analicen y se tome en cuenta su nivel de desarrollo. A partir de juegos y de su propia participación e interacción con sus compañeros, los niños y niñas pueden construir e interiorizar valores, permitiéndoles

tener mayor seguridad en sí mismos y desarrollar respeto por otros niños, adultos y la naturaleza a su alrededor.

Romero, Escorihuela y Ramos (citado por Vargas y Basten, 2013) postulan que “la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades por medio de las cuales se cruzan el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”.

Arango (citado por Vargas y Basten, 2013) el juego desarrolla en los niños y las niñas la confianza, el autocontrol y la capacidad de cooperación con los demás, de igual manera ejerce una influencia emocional que favorece la expresión de sentimientos; además, los pone en contacto con valores culturales y morales. La lúdica y la creatividad pueden potenciar la capacidad de entender el trabajo en equipo y promover procesos de cooperación y solidaridad.

Unfried (citado por Vargas y Basten, 2013) afirma que la actividad lúdica propicia la expresión de los sentimientos y emociones, y contribuye a la exteriorización de los conflictos. También, promueve el desarrollo integral del ser humano; favorece la observación, la reflexión, la mejora de la autoestima, y fomenta la creatividad.

Por lo tanto, la lúdica debe partir desde la experiencia interior de cada persona como una actitud de empatía, de afecto, de comprensión y de disfrute; en donde la risa y el amor se conviertan en una parte natural del día a día. Se debe lograr una educación de calidad que potencie un ambiente de humor, tolerancia y esperanza.

Los talleres lúdicos pretenden, fomentar el pensamiento creativo; promover procesos de descubrimiento, de experimentación y de imaginación a partir del análisis de la realidad sociocultural que los rodea. Se busca el desarrollo de seres humanos más creativos, autónomos, críticos, libres y felices, que optimicen, así, sus condiciones de vida y sus interacciones con los demás.

Froebel (1782 - 1852) fue el primer educador en hacer hincapié en el juguete y la actividad lúdica para aprender el significado de la familia en las relaciones humanas.

Ideó recursos sistemáticos para que los niños se expresaran: bloques de construcción que fueron utilizados por los niños en su actividad creativa, papel, cartón, barro y serrín o arena. El diseño y las actividades que implican movimiento y ritmos son muy importantes. Para que el niño sepa, el primer paso sería llamar la atención sobre los miembros de su propio cuerpo y luego llegar a los movimientos de partes del cuerpo.

También valoró el uso de historias, mitos, leyendas, cuentos de hadas y fábulas, así como excursiones y contactos con la naturaleza.

Varela (2012) el juego desempeña un papel central e importante en el desarrollo de los niños de educación pre escolar y por ello se les dedica la mayor parte del tiempo a esta actividad, misma que le servirá para la socialización con sus compañeros y lo preparará para una actividad posterior, además de que le ayuda a desarrollar su creatividad e imaginación. Pero esto no es lo único que el juego logra desarrollar en los niños pues también aumenta su lenguaje que refleja y manifiesta la realidad

ya que está condicionado por la vida social y es transmitido por generaciones anteriores.

El juego es un espacio donde el ser humano supera las condiciones de su medio y produce con ellos algo nuevo. El juego integra actividades de percepción, sensorio motora, verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos, con un alto contenido de afectividad.

Mediante estas actividades lúdicas el niño conoce el mundo que le rodea, soluciona los problemas, que se le presentan, manifiesta sus emociones y refleja sus vivencias al jugar con otros niños, se da cuenta que necesita de la colaboración de los demás y que sus compañeros necesitan de él.

La coordinación de talleres permite recoger las experiencias y también genera la disposición para seguir estudiando y aprendiendo en la práctica con cada uno de ellos, la posibilidad de repensar la tarea y modificar algunos conceptos y también desarrollar la imprescindible intuición que se necesita para realizar esta labor. El trabajo de un taller es mucho más que una metodología; es una forma de aprender, es un dispositivo que permite poner en juego el saber y el saber hacer, la teoría y la práctica, la acción y la reflexión acerca de ella. Es un espacio – tiempo, donde el pensamiento, el sentimiento y la acción se conjugan a través del diálogo y la participación a partir de una concepción integral del sujeto. El taller se constituye en una propuesta pedagógica, una manera de aprender rica y facilitadora que puede tener lugar en ámbito formales o no formales. Las propuestas de taller deben ser tan atractivas y placenteras. Siempre se debe tener claro el objetivo.

El taller como una nueva pedagogía, se puede afirmar que es una importante alternativa que permite superar muchas limitantes de las maneras tradicionales de desarrollar la acción educativa, facilitando la adquisición del conocimiento por una más cercana inserción en la realidad y por una integración de la teoría y la práctica, a través de una instancia en la que se parte de las competencias del estudiante y pone en juego sus expectativas. Mediante el taller, los docentes y los estudiantes desafían en conjunto problemas específicos buscando también que el aprender a ser, el aprender a aprender y el aprender a hacer se den de manera integrada, como corresponde a una auténtica educación o formación integral. Los estudiantes en el taller se ven estimulados a dar su aporte personal, crítico y creativo, partiendo de su propia realidad y transformándose en sujetos creadores de su propia experiencia y superando así la posición o rol tradicional de simples receptores de la educación. Mediante él, los estudiantes, en un proceso gradual se aproximan a la realidad descubriendo los problemas que en ella se encuentran, a través de la acción – reflexión inmediata o acción diferida. El taller es pues, otro estilo posible relación entre el docente y el estudiante.

Se define taller lúdico al conjunto de métodos, técnicas y actividades que utilizamos para alcanzar el objetivo de formar niños activos. Pero, ante todo, el taller es realmente un tiempo de recreo, en el que debe prevalecer un ambiente de libertad y respeto a los gustos e ideas de cada niño en particular y del grupo en general, por lo que todas las técnicas que se emplean tienen un carácter lúdico, informal y atractivo.

3.2.3. Características del taller lúdico.

Según Careaga (citado por Pallas, 2012) la utilización de este método, tiene como cometido dar respuesta a preguntas planteadas en las consignas de trabajo, teniendo en cuenta la opinión de todos los miembros del grupo, para llegar a una toma de decisiones colectiva. Además, promueve el desarrollo de varios saberes: cognitivo, operativo, relacional (saber escuchar, planificar con otros, tolerar las opiniones de los demás, aprender a coordinarse con otros, tomar decisiones de manera colectiva, sintetizar, diferenciar entre información relevante y no relevante...) por lo cual se transforma en un método de aprendizaje muy relevante para el desarrollo de competencias profesionales.

Para tales efectos se basa en la experiencia de los participantes, por eso se concibe como una experiencia integradora donde se unen la educación y la vida, los procesos intelectuales y afectivos, esto está centrado en los problemas e intereses comunes del grupo, pues ello, implica una participación activa de los integrantes, porque puede utilizar diversas técnicas, especialmente la discusión en grupo.

3.2.4. El papel del facilitador.

Careaga, Sica, Cirillo y Da Luz (2006) el facilitador tiene la función de promover y crear condiciones técnicas, emocionales, grupales y comunicacionales, para que circule y se desarrolle el aprendizaje. Por eso, para actuar como facilitador, se necesita la adquisición de las herramientas en base a las condiciones antes mencionadas y fundamentalmente, el saber escuchar lo que el otro necesita, con la posibilidad de anticiparse en el pedido y el ofrecer una respuesta que pueda ser escuchada. Para poder cumplir esta función, el facilitador precisa conocer el contexto en el cual va a actuar.

3.2.5. El papel del Participante.

Careaga, Sica, Cirilo y Da Luz (2006) el papel del estudiante es actuar y reflexionar a partir de su propia experiencia y de la experiencia de los otros e interactúa con los demás.

Tanto el facilitador como los participantes conforman un grupo de aprendizaje con características propias. El facilitador de un taller no se vincula con un integrante del grupo en particular, sino con el conjunto de ellos buscando interrelaciones.

3.2.6. Secuencia del taller

Careaga (citado por Miles, 2013) el trabajo en grupos implica una serie de pasos:

3.2.6.1. Presentación de la actividad: Se explica a los participantes la finalidad y el aporte que hace esta metodología de aprendizaje.

3.2.6.2. Organización de los grupos: Existen varias formas de organizar los grupos de trabajo en función del tipo de actividad. Se puede distinguir grupos que realizan toda la misma tarea o grupos que realizan actividades distintas.

3.2.6.3. Trabajo en los grupos: Cada grupo realiza la tarea asignada, que deberá estar especificada claramente. En esta fase el facilitador actúa como orientador, apoyando a los grupos de trabajo.

3.2.6.4. Puesta en común o plenario: En esta etapa, un representante por grupo expone al plenario los emergentes del trabajo grupal utilizando la técnica indicada por el moderador. La presentación de las conclusiones o la síntesis de la discusión grupal, puede realizarse mediante transparencias, hojas de papelógrafo, diapositivas, etc. Esta forma de registro ayuda a los demás grupos a comprender y tener presente los planteos de los grupos, durante la discusión.

3.2.6.5. Sistematización de las respuestas de los participantes: El coordinador general, teniendo en cuenta los distintos aportes grupales y los emergentes de la discusión plenaria, elabora un resumen con las ideas más importantes ofrecidas y plantea una síntesis globalizadora de la temática abordada.

3.2.7. Habilidades sociales

Abril (2013) la historia de la conceptualización del término “habilidades sociales” tuvo mayor difusión a mediados de los años 70; sin embargo, hasta la actualidad se sigue investigando y re direccionando el concepto y las conductas que involucran a este término. Donde describe seis técnicas que promueven y aumentan el nivel de expresividad de las personas, precisamente son: La expresión verbal de las emociones.

La expresión facial de las emociones. El empleo deliberado de la primera persona al hablar. Al estar de acuerdo cuando se reciben cumplidos o alabanzas. El expresar desacuerdo. La improvisación y actuación espontánea.

Las seis técnicas anteriormente mencionadas reflejan que, para Salter, la modificación de conducta se basa principalmente en el trabajo de las emociones, estas expresadas en todas las dimensiones que el ser humano puede lograr expresar, tales como gestuales y verbales.

Aranda (2007) tienen una estrecha relación con el desarrollo cognitivo y los aprendizajes que se van a realizar en la escuela. Además, es requisito necesario para una buena socialización del niño y sus iguales.

Los educadores, padres y profesores, suelen preocuparse con la aparición de conductas problemáticas en la relación social, por lo que pensamos es necesaria una actitud que favorezca la aparición de comportamientos positivos, para lo cual padres y profesores no pueden permanecer pasivos.

Los objetivos de la escuela se van enfocando progresivamente, más que a lo relacionado con el contenido, a un desarrollo integral del niño como persona, puesto que las Habilidades Sociales son, como todo proceso de desarrollo, susceptibles de mejora en unas condiciones de aprendizaje favorables. Y, por otra parte, cuando aparecen problemas no podemos esperar que se solucionen por sí solos, de manera espontánea; por el contrario, los déficits en Habilidades Sociales que aparecen en edades tempranas se agravan con el paso del tiempo si no se interviene.

Payá y Buxarraís (citados por Calvo, Campillo, García, Giménez, Linares, Lorenzo y Royo, 2006) siguiendo las aportaciones del término “habilidad social” se utiliza como sinónimo de competencia social y asertividad, es decir, la

persona que posee habilidades sociales suele realizar comportamientos asertivos.

Los comportamientos asertivos se definen como un conjunto de conductas que manifiesta una persona en un contexto interpersonal o de relación, que expresan los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de esta persona, de forma directa y con sinceridad; al mismo tiempo que se respetan los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de las demás. La conducta asertiva viene caracterizada por los siguientes rasgos:

No tiene la intención de herir a los otros, es un comportamiento en sí mismo sincero, directo, explícito y no destructivo hacia las otras personas, es adecuada en la cultura y el ambiente en el que se manifiesta.

Caballo (citado por Camacho, 2012) considera a la conducta socialmente habilidosa como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, respetándolo para que pueda solucionar los problemas de manera inmediata y evitar problemas futuros.

Gil (citado por Camacho, 2012) las habilidades sociales son conductas que se manifiestan en situaciones interpersonales, estas conductas son aprendidas y por lo tanto pueden ser enseñadas. En el siguiente cuadro se visualiza a los autores más destacados que han contribuido a la conceptualización del término “habilidades sociales”.

3.2.8. Dimensiones de las habilidades sociales

3.2.8.1. Habilidades de autoestima

Aranda (2000) en educación infantil pretendemos conseguir una buena autoestima de uno mismo, dándose a conocer la imagen de uno mismo, reconociendo los sentimientos mediante los gestos de la cara y tener una imagen positiva de sí mismo.

Palacios (citado por Aranda, 2000) las características de la Autoestima: La subjetividad, las metas que uno se propone, la importancia que le damos a unos contenidos u otros. La subjetividad y las metas propuestas van cambiando con la edad y las circunstancias, los contenidos son en principio un todo global y luego se van diferenciando y a raíz de estas tres características se van adquiriendo unas conductas bien positivas o negativas.

Estos contenidos con múltiples facetas o dimensiones tienen que ver con:

Su aspecto físico y destrezas y habilidades corporales. La valoración que los adultos y compañeros hagan de él. “Eres gordo”, “eres pelirrojo”, La valoración de su conocimiento:” eres listo, eres torpe”

Todos estos contenidos y facetas, además de ser cambiantes, se relativizan con la edad y en función de la importancia que cada persona le dé en un determinado momento de su vida. En lo que se está de acuerdo es que, hasta los 8 años, no existe una visión

realista de uno mismo que es cuando se establece la comparación con los demás.

Coronel, Márquez y Reto (2009) la autoestima está relacionada al auto concepto y se refiere al valor que se confiere al yo percibido, por lo que consideramos que tiene que ver más con el valor afectivo y por lo tanto se reviste de una carga psicológica dinámica muy fuerte. Al constituirse auto concepto-autoestima en una unidad cognitiva- afectiva que con el desarrollo individual se integra dentro de la estructura de la personalidad, va adquiriendo un potencial regulador de conducta, de gran relevancia y en un centro productor de estados emocionales diversos.

De esta forma, si la autoestima es alta expresa el sentimiento de que uno es lo "suficientemente bueno" y está preparado para diferentes situaciones que debe afrontar en el transcurso de la vida; la baja autoestima implica la insatisfacción, el rechazo y el desprecio hacia sí mismo, por lo cual emerge la imposibilidad de poder realizar ciertas tareas, por lo que existe un sentimiento de minusvalía. La autoestima tiene que ver con la expresión de actitudes de aprobación (aceptación) con respecto a la capacidad y valor de sí mismo, el auto concepto se refiere a la colección de actitudes y la concepción que tenemos acerca de nosotros mismos, lo cual es de vital importancia para el sujeto en sus relaciones interpersonales, de forma general el auto concepto y la autoestima tienen referencias con la imagen de sí mismo.

Durante la niñez comienza a emerger en forma gradual una concepción de sí mismo estructurada. Los niños empiezan a ser capaces de describir elementos que caracterizan su masculinidad o feminidad, así como rasgos y hábitos que distinguen su "personalidad". Sin embargo, estas definiciones conceptuales en sí mismas están ligadas a situaciones concretas y definiciones dadas por sus padres, profesores y otros niños.

A nivel emocional tanto la autoestima como el control de los sentimientos y las emociones están ligadas a relaciones afectivas actuales. En una organización progresiva de este conocimiento los niños elaboran reglas, creencias y opiniones acerca de sí mismo y la gente que los rodea, que constante mente se refuerza en dependencia de las tareas o situaciones que deben resolver y las relaciones que establece en estas, sin embargo, la estructura no puede ir más allá de los contextos específicos en que se originó.

3.2.8.2. Habilidades de autonomía de cuidado personal e higiene.

Las habilidades de cuidado personal son aquellas habilidades sociales encaminadas a lograr la máxima autonomía en las actividades de la vida diaria (aseo, comida, vestuario), estas fomentan la autoestima y valoración personal, así como la estética que supondrá cuidar las apariencias personales, estar a gusto consigo mismo elegir su ropa, vestirse, asearse de forma autónoma. Las habilidades de mantenimiento

de la salud y seguridad, se refieren a reconocer cuando se está enfermo, y la capacidad para seguir pautas y normas de seguridad. Incluyen también saber protegerse de conductas agresivas, etc...Conocer el estado de salud, supone saber indicar donde le duele. Usar medidas de seguridad supone evitar riesgos y accidentes en los espacios del hogar y fuera de él.

Saber conocer las consecuencias del riesgo y evitar los peligros, así como denunciar el maltrato.

3.2.8.3. Habilidades para las relaciones sociales.

El conocimiento de los otros, se realiza por mera comparación. Se va pasando de lo concreto a lo abstracto, es decir, de lo físico a lo psicológico hasta conseguir desarrollar la capacidad de ponerse en la perspectiva del otro En esta relación del niño con el entorno se dan una serie de comportamientos: movimientos, miradas, balbuceos. y más tarde: palabras, caricias. Por tanto, entendemos que las habilidades sociales son las formas de comportamiento cuando nos relacionamos con otras personas, es decir, son conductas que nos permiten actuar de manera eficaz y satisfactoria en diversas situaciones sociales.

Estas habilidades no son innatas, se aprenden, por eso, es el educador quien se ocupa de desarrollarlas. La importancia de desarrollar dichas habilidades radica, entre otras ventajas, en que la persona, en este caso el niño, tendrá mayor seguridad, aumentará su autoestima y la de aquellos que le rodean, controlará su propia conducta, se sentirá más

querido y valorado, más feliz y por último le ayudará a obtener mejor rendimiento escolar.

3.2.8.4. Habilidades de Lenguaje y comunicación.

La capacidad de comunicación, el lenguaje, sirve para expresar lo que conoce. Por tanto, la función esencial del lenguaje es la comunicación. La primera comunicación que realiza el niño es con la madre y es intuitiva. Esta comunicación está favorecida por el despertar de los sentidos. Para que el niño enriquezca su lenguaje es necesario enriquecer sus experiencias, sus vivencias, su curiosidad y así con toda naturalidad empleará palabras nuevas los verbos de acción, los giros correctos, etc. Lenguaje y pensamiento progresan en correlación, pues al evolucionar el pensamiento conduce a una expresión más fina y el lenguaje permite al pensamiento hacerse más preciso. El desarrollo del lenguaje del niño lleva implícito una serie de destrezas, conocimientos, pasos y adquisiciones que debemos considerar en el momento proporcionar ayuda a los niños en su desarrollo normal y a los que presentan algún factor de riesgo. En el desarrollo del lenguaje del niño tienen un papel preliminar la familia, más tarde, la escuela y en el caso de dificultades lingüísticas el especialista o logopeda. En un primer momento el niño se expresa por movimientos, gestos, sonidos, etc. y es así como recibe la respuesta de su entorno proporcionándole un bienestar emocional y una interacción con el entorno. En las primeras etapas de la vida del niño, no se cuestiona las normas, sin embargo, los niños tienen un referente significativo de padres, profesores, adultos en

general, que van a hacer distinguir lo que está o no permitido en un contexto. No existen pautas universales en los estilos de transmisión de actitudes, valores y normas, el niño va elaborando sus percepciones y acciones en contacto con el mundo .Al principio estos valores son algo indiferenciado , pero poco a poco, el bebé comienza a diferenciar y estructurar un mundo de conocimientos y afectividad como resultado de la interacción familiar y va desarrollando patrones de percepción, actitudes y valores personales , al identificar y asimilar las del grupo .Además, aprende a juzgar a los demás en relación a las conductas y normas que se observan en el seno familiar.

3.3. Definición y operacionalización de variables

3.3.1. Variable Independiente (VI)

Talleres Lúdicos

Son un conjunto de herramientas pedagógicas para fortalecer el aprendizaje en los niños, Son actividades para desarrollar, fortalecer y mejorar la competencia comunicativa interpersonal.

3.3.2. Variable Dependiente (VD)

Habilidades Sociales

Conjunto de conductas expresadas por una persona en un contexto interpersonal que pone en evidencia sus sentimientos, actitudes, deseos, derechos u opiniones, respetando a los demás, promoviendo la resolución de problemas inmediatos y la

disminución de futuros problemas, definición que equipara al concepto de conducta asertiva.

3.3.3. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICE
Talleres Lúdicos	Planificación	El docente propone un taller lúdico en particular	Estrategias
		El docente determina qué actividades serán necesarias para trabajar los talleres lúdico	
		El docente elige los materiales que el niño va a utilizar en el taller.	
	Ejecución	El docente explica los procedimientos necesarios para la realización de los talleres	actividades
		El docente escoge con qué y con quiénes va a realizar, para que los niños organicen su lugar de taller.	
		El docente propone una acción de la vida cotidiana, para que los niños lo apliquen.	
	Evaluación	El docente utiliza la observación sistemática en los talleres lúdicos de los niños para el llenado del instrumento (lista de cotejo).	
		El docente crea algunas situaciones que permitan comprobar si hay aprendizaje en los niños.	
Habilidades Sociales	Habilidades de autoestima	Saluda cordialmente: ¡Buenos días!, ¡buenas tardes!, ¡hola!, y ¡adiós!	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Identifica en personas de su entorno emociones	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Identifica acciones positivas y negativas.	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
	Habilidades de autonomía de cuidado	Guarda los materiales de clase sin ayuda.	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno

	personal e higiene	Se lava las manos para comer sus alimento	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Ata los cordones de los zapatos sin ayuda	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Recuerda las tareas asignadas.	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
	Habilidades para las relaciones sociales.	Reconoce a 5 compañeros por la voz	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Respetar las normas del juego.	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Discrimina experiencias de conflicto.	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Muestra su trabajo a otros profesores y compañeros.	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Comparte materiales de la clase	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
	Habilidades de Lenguaje y comunicación	Presta atención a un cuento durante 5-10 minutos	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Mantiene una conversación durante 5 minutos	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Respetar el turno de la palabra	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Resalta algunas frases en una lectura grupal	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno

		Aporta opiniones propias en las asambleas	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno
		Escucha cuando habla otra persona	C = Deficiente B = Regular A = Bueno AD= Muy Bueno

3.3.4. Definición de términos

- 3.3.4.1.** Taller Lúdico: Es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla, y por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables.
- 3.3.4.2.** Habilidades Sociales: Conjunto de comportamientos eficaces en las relaciones interpersonales. Son conductas aprendidas.
- 3.3.4.3.** Estrategia: un conjunto de actividades, en el entorno educativo, diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados; según el enfoque constructivista, esto consistirá en el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes.
- 3.3.4.4.** Análisis de casos: Es una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares, la cual podría tratarse del estudio del único caso o de varios casos, combinando distintos métodos para la recogida de evidencia cualitativa o cuantitativa con el fin de describir, verificar o generar teoría

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Diseño de contrastación de hipótesis

4.1.1. Hipótesis Alternativa

H1: Los Talleres Lúdicos mejoran las habilidades sociales en los niños del Quinto Grado de la I.E. N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamba.

4.1.2. Hipótesis Nula

Ho: Los Talleres Lúdicos no mejoran las habilidades sociales en los niños del Quinto Grado de la I.E. N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamba.

4.1.3. Nivel de significación

El nivel de significación (o nivel) es un umbral que permite determinar si el resultado de un estudio se puede considerar estadísticamente significativo después de realizar las pruebas estadísticas planificadas.

En el presente proyecto el nivel de significación se establecerá en un 5% (o 0,05), aunque se pueden usar otros niveles en función del estudio. Esto representa la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera. Por ejemplo, un nivel de significación de 0,05 indica un riesgo del 5% de concluir que existe una diferencia entre los resultados del estudio y la hipótesis nula cuando en realidad no hay ninguna diferencia.

Se ha indicado anteriormente que, en los contrastes estadísticos, la hipótesis nula juega un papel privilegiado, ya que

la regla de decisión se ajusta de acuerdo a la probabilidad de equivocarse rechazando H_0 cuando esta es cierta.

4.1.4. Decisión: Aceptar o rechazar la hipótesis nula

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estará constituida por 80 niños distribuidos del primer grado al sexto grado el nivel primario como indicamos en el siguiente cuadro.

GRADO	ESTUDIANTES		TOTAL
	VARONES	MUJERES	
Primero	5	6	11
Segundo	7	6	13
Tercero	6	6	12
Cuarto	7	8	15
Quinto	8	7	15
sexto	6	8	14
Total	39	41	80

4.2.2. Muestra de Estudio

La muestra se determinó por manera intencional, la muestra estará constituido por 15 niños del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamaba, cuyas edades cronológicas oscilan entre 10 y 12 años de edad, es una muestra de estudio mixta, proceden de la misma zona de influencia del caserío.

Las características sociodemográficas en las que se encuentran los niños y niñas presentan situaciones de familias de la zona andina, proceden de familias que se dedican a las actividades agrícolas.

4.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

4.3.1. Técnicas

4.3.1.1. La Observación

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje.

La técnica utilizada en la investigación estará referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizará, lo cual permitirá recoger información sobre talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo para la mejora de habilidades sociales en los niños del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamaba.

Se utilizará la observación como técnica, permitirá a los investigadores evaluar a los niños, lo cual implicará aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. Las docentes observan y establecen interacciones con el niño y la niña para obtener información, y permitirá observar las habilidades sociales.

4.3.1.2. Encuesta

Se aplicará al personal docente de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamaba, con el objeto de obtener información sobre los aspectos relacionados con la investigación.

4.3.2. Instrumentos

Pre test. Permitirá conocer las habilidades sociales con las que cuentan los niños y niñas del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash-Cajabamba.

Post test. Nos servirá para obtener información sobre el nivel de influencia de los Talleres Lúdicos para el desarrollo de habilidades Sociales.

El nivel de logro de los ítems es el siguiente: Ficha de observación

C = Deficiente

B = Regular

A = Bueno

AD= Muy Bueno

Es la técnica por medio de la cual, el auditor se cerciora personalmente de hechos y circunstancias relacionados con la forma como se realizan las operaciones en la empresa por parte del personal de la misma. Consiste en observar conscientemente, con el propósito de asegurarse de que los hechos son concretos y guardan correlación. La técnica de la observación es una habilidad que hay que desarrollar con esmero para agilizar y hacer más efectiva la ejecución del trabajo (Cuellar, G., 2003).

4.3.2.1. El cuestionario

Es un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos del proyecto de investigación. La utilización de dicho cuestionario nos va a permitir recopilar datos de la muestra de estudio.

4.3.2.2. Lista de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utilizará para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes. Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados.

La lista de cotejo que se utilizará en la presente investigación tiene 8 ítems las cuales estarán destinadas a recoger información sobre los talleres lúdicos en los niños del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 de Callash-Cajabamba. Así mismo está dividido en una dimensión, las habilidades sociales que están propuestas por 18 ítems respectivamente.

4.3.3. Equipos

4.3.3.1. Computadora

4.3.3.2. Proyector

4.3.3.3. Medios audiovisuales

4.3.4. Materiales

4.3.4.1. Papelotes

4.3.4.2. Plumones

4.3.4.3. Cartulinas

4.3.4.4. Mota

5. ACTIVIDADES Y RECURSOS

5.1. Cronograma

N°	ACTIVIDADES	MESES					
		A	M	J	J	A	S
1	Formulación del proyecto	X					
2	Presentación del proyecto	X					
3	Defensa del proyecto	X					
4	Inicio de la investigación		X				
5	Revisión de la bibliografía	X	X				
6	Ejecución del proyecto			X			
7	Elaboración del primer informe				X		
8	Elaboración del informe final					X	
9	Presentación del informe de tesis						X

5.2. Presupuesto y financiamiento

5.2.1. Presupuesto

RECURSOS MATERIALES	CANTIDAD	COSTO
Papel Bond	1 MILLAR	30.00
Impresiones	500	250.00
Fotocopias	200	20.00
Plumones	20	50.00
Cartulinas	100	25.00
Papelotes	50	15.00
Lápices	20	20.00
Fólderes	3	15.00
USB	02	50.00
Alquiler De Computadora Con Internet	50 HORAS	50.00
Adquisición de Libros	20	1200.00
Otros Materiales		250.00
Sub Total		1950.00
Otros	CANTIDAD	COSTO
Pasajes		300.00
Imprevistos		350.00
Sub Total		650.00
TOTAL		2 795.00

5.2.2. Financiamiento

El presente proyecto será autofinanciado por los investigadores.

BIBLIOGRAFÍA

1. Alvarado. (2006). Estudio de relaciones interpersonales en niños de 4 años del C.E.N° 185 "Las Mercedes". San Martín.
2. Alvarado, j. (2006). Estudio de relaciones interpersonales en niños de 4 años del C.E.N° 185 "Las Mercedes". San Martín, Perú.
3. Becerra, F., & Rojas, C. (2006). Desarrollo de la inteligencia emocional y sus repercusiones en los procesos de aprendizaje en los niñas y niñas de tres años del jardín de Samanacruz N°24-Cajamarca. Cajamarca.
4. Brockerty, S., & Braun, G. (2003). Los Test de la Inteligencia Emocional. España:
5. Robín Bock. Cachy, J. (2009). Determinación y potencialización de la inteligencia emocional de los alumnos de 4° de educación primaria y el rendimiento académico. Cajamarca, Perú.
6. Cachy, J., & Cachy, J. (2009). Determinación y potencialización de la inteligencia emocional de los alumnos de 4° de educación primaria y el rendimiento académico. Cajamarca. Casas, F. (2004). Infancia: perspectivas Psicosociales. España: Paidós Ibérica S.A.
7. Delors, J. (2008). La Educación encierra un Tesoro. México: Comisión Internacional sobre la Educación.
8. Díaz, D. (2003). ESTUDIO DE CASO: RELACIÓN ENTRE LA CALIDAD DE VIDA Y EL SÍNDROME GILLES DE LA TOURETTE. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana - Facultad de Psicología. Goldstein. (1989). Habilidades Sociales y Autocontrol. Barcelona: Martínez Roca.

9. López, A. (2008). Las habilidades sociales y las estrategias de aprendizaje como predictores de rendimiento académico.
10. Lozano, S. (1995). Los Senderos del Lenguaje (tercera ed.). Trujillo, Perú: La Libertad.
11. Lozano Alvarado, S. (1995). Los Senderos del Lenguaje (tercera ed.). Trujillo, Perú: La Libertad.
12. Martín, D., & Boeck, K. (2000). Que es la Inteligencia Emocional (Sétima ed.). Madrid: Edaf.
13. McDonald, S., & Walker, D. (1997). La verdad es múltiple. Narro, D., & Tanta, R. (2005). Influencia de las emociones en la disposición para el aprendizaje de los niños y niñas de 4 años jardín n°184.
14. Santrock, J. (2008). Psicología de la Educación (tercera ed.). New York: Published.
15. Shapiro, L. (1997). La inteligencia emocional en los niños. Buenos Aires: Javier
16. Vergara. Solis. (1995). La Socialización. Madrid: Ateneo.
17. Solis. (1995). La Socialización. Madrid: Ateneo.
18. Stake, R. E. (1998). Investigación con estudio de casos (3ra ed.). (R. Filella, Trad.)
19. Stake: Morata. Torres. (2003). Habilidades sociales: Manejo de los Problemas de Conducta Sociales en el hogar y la escuela. Lima:

ANEXOS

Anexo N°1

Cuestionario de Habilidades Sociales

1. Me siento cómodo conociendo gente nueva en eventos sociales. ¿Cómo te describe esta frase?
 - ☐ Totalmente de acuerdo
 - ☐ Bastante de acuerdo
 - ☐ Poco de acuerdo
 - ☐ Nada de acuerdo
2. Normalmente eres capaz de predecir la conducta de los demás.
 - ☐ Casi siempre
 - ☐ A menudo

- ☐ En ocasiones
- ☐ Casi nunca

3. ¿Suelen decirte que pareces demasiado serio o arrogante?

- ☐ Mucho
- ☐ A menudo
- ☐ Alguna vez
- ☐ Nunca

4. ¿Qué emoción está expresando?

- ☐ Enfado
- ☐ Asco
- ☐ Angustia
- ☐ Miedo

5. Quieres convencer a un amigo para ir a ver una película que a él no le va a gustar nada. ¿Qué le dices?

- ☐ Le digo que yo he hecho muchas cosas por él y que me debe esta
- ☐ Le digo que aunque sé que no le va a gustar, preferiría ir con él porque es mi amigo
- ☐ Le digo que la película no es tan mala y que creo que le va a gustar
- ☐ Le digo que si me acompaña a esta, yo le acompañaré a la próxima que él quiera

6. ¿Te cuesta encontrar buenos temas de conversación?

- ☐ Mucho
- ☐ Bastante
- ☐ Un poco

- ☐ Nada
7. Tu amigo mantiene una relación tóxica con su pareja y quieres ayudarlo, ¿qué haces?
- ☐ Le dices que tiene que dejar a su pareja antes de que sea tarde
- ☐ Quedas con él para escucharle y ofrecerle tu apoyo
- ☐ Evitas hablar del tema, son asuntos personales
- ☒ Le pones un ejemplo de alguien que rompió su relación tóxica y ahora es feliz
8. Estás en una fiesta de cumpleaños con un grupo de conocidos. ¿Cómo definirías tu actitud?
- ☐ Soy el rey de la fiesta
- ☐ Sus temas de conversación suelen aburrirme
- ☐ Estoy metido en la mayoría de conversaciones
- ☐ Escucho y prácticamente no hablo
9. ¿Te cuesta mucho tiempo llegar a conocer bien a alguien?
- ☐ Mucho
- ☐ Bastante
- ☐ Poco
- ☐ Nada
10. ¿Cada cuánto llamas o escribes a un amigo simplemente para preguntarle cómo le va?
- ☐ Varias veces a la semana
- ☐ Una vez a la semana
- ☐ Una vez al mes
- ☐ Casi nunca lo hago

11. Un amigo tuyo ha recibido malas noticias y quiere hablar contigo. ¿Cómo situarías tu cuerpo si estuviera sentado delante de ti?

- ☐ Me reclinaría en mi silla para que me viera relajado
- ☐ Me levantaría y le daría un abrazo
- ☐ Me levantaría y le daría unas palmadas en la espalda para que viera que me importa
- ☐ Me pondría de frente, a la altura de sus ojos y me inclinaría hacia él

12. En esta foto, ¿qué está expresando la mujer?

- ☐ Cansancio
- ☐ Preocupación
- ☐ Aburrimiento
- ☐ Interés

13. ¿Sueles evitar los conflictos personales y cuando te metes en uno te pones muy nervioso?

- ☐ Mucho
- ☐ Bastante
- ☐ Poco
- ☐ Nada

14. ¿Te sientes cómodo expresando tus emociones y sentimientos?

- ☐ Mucho
- ☐ Bastante
- ☐ Poco
- ☐ Nada

15. ¿Cómo reacciones frente las situaciones en las que se espera que socialices con gente?

- ☐ Lo llevo fatal
 - ☐ No me siento demasiado cómodo
 - ☐ No suelo tener problemas
 - ☐ Me encantan
16. En las conversaciones, ¿sueles acompañar tus palabras con gestos de las manos?
- ☐ Mucho
 - ☐ Bastante
 - ☐ Poco
 - ☐ Nada
17. ¿Te resulta fácil controlar tus emociones y mantenerte relajado cuando eres el centro de atención?
- ☐ Muy fácil
 - ☐ Bastante fácil
 - ☐ Me cuesta un poco
 - ☐ Me resulta muy difícil
18. Has empezado a quedar con un amigo tuyo que siempre llega tarde. ¿Cómo manejarías la situación la próxima vez?
- ☒ Le diría que es muy desconsiderado y que tiene que respetar mi tiempo
 - ☐ No le diría nada, si digo algo es probable que se enfade
 - ☐ Le diría que me parece poco considerado llegar tarde cuando hemos hecho planes juntos
 - ☐ No le diría nada pero le mostraría mi malestar con mi lenguaje corporal

ANEXO N° 02

FICHA DE OBSERVACIÓN


I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | | |
|------|-----------------------|----------------|
| 1.1. | Institución Educativa | : N° 82300 |
| 1.2. | Lugar | : Callash |
| 1.3. | Nombre del niño (a) | : |
| 1.4. | Grado de estudios | : Quinto Grado |

II. OBJETIVO:

Conocer la influencia de los Talleres Lúdicos en la mejora de las habilidades sociales en los niños del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 82300 del caserío de Callash.

III. CUESTIONARIO:

Nº	INDICADORES	DEFICIENTE C	REGULAR B	BUENO A	MUY BUENO AD
1	Saluda cordialmente: ¡Buenos días!, ¡buenas tardes!, ¡hola!, y ¡adiós!				
2	Identifica en personas de su entorno emociones				
3	Identifica acciones positivas y negativas.				
4	Guarda los materiales de clase sin ayuda.				
5	Se lava las manos para comer sus alimento				
6	Ata los cordones de los zapatos sin ayuda				
7	Recuerda las tareas asignadas.				
8	Reconoce a 5 compañeros por la voz				
9	Respeto las normas del juego.				
10	Discrimina experiencias de conflicto.				
11	Muestra su trabajo a otros profesores y compañeros.				
12	Comparte materiales de la clase				
13	Presta atención a un cuento durante 5-10 minutos				
14	Mantiene una conversación durante 5 minutos				
15	Respeto el turno de la palabra				
16	Resalta algunas frases en una lectura grupal				
17	Aporta opiniones propias en las asambleas				
18	Escucha cuando habla otra persona				
PUNTAJE TOTAL					

ESCALA DE CALIFICACIÓN

C = DEFICIENTE

B = REGULAR

A = BUENO

AD = MUY BUENO