



**UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**Unidad de Posgrado de Ciencias Histórico Sociales y
Educación**

**PROGRAMA DE MAESTRÍA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TALLER DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS
HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PÚBLICA N° 80829 “JOSÉ OLAYA”- LA ESPERANZA-TRUJILLO.**

**Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en
Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva**

PRESENTADA POR:

**Br. Marleny Huivin Vargas
Br. Marianela Ynés Javes Salcedo**

LAMBAYEQUE- PERÚ

2018

TALLER DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE 5^{TO} GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 80829 “JOSÉ OLAYA”- LA ESPERANZA-TRUJILLO.

Br. Marleny Huivin Vargas
AUTORA

Br. Marianela Ynés Javes Salcedo
AUTORA

Dr. Rafael C. García Caballero
ASESOR

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.

APROBADO POR:

Dr. Manuel A. Bances Acosta
PRESIDENTE DEL JURADO

M. Sc. Martha Ríos Rodríguez
SECRETARIO DEL JURADO

M. Sc. José F. Pastor Valderrama
VOCAL DEL JURADO

DEDICATORIA

A mi amada familia por su apoyo y comprensión en este importante camino de mi formación profesional.

Marleny

A mi familia por motivarme a seguir adelante y por el sustento que me brindaron de principio a fin siendo de fortaleza en mi diario andar.

Marianela

AGRADECIMIENTO

Al Rector de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, a la competente plana docente de la Escuela de Postgrado que impartió sus sabias enseñanzas y gratas experiencias, las mismas que han contribuido a la superación y realización dentro de nuestra carrera profesional, y de manera muy especial al profesor Dr. Rafael García Caballero quien, gracias a su perseverancia, nos orientó como asesor, durante la planificación y desarrollo del presente trabajo.

A, los directivos y a toda la comunidad educativa de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito de La Esperanza, que nos permitió realizar la investigación brindándonos las facilidades respectivas sin ningún inconveniente.

Igualmente, a todas aquellas personas que, de manera desinteresada, noble y sincera han contribuido a la realización de esta tesis profesional.

Las autoras

TABLA DE CONTENIDOS (ÍNDICE)

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
TABLA DE CONTENIDOS (ÍNDICE)	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO	10
Introducción.	10
1.1. Ubicación.	11
1.1.1. Ubicación contextual de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”	11
1.1.2. La Institución Educativa “José Olaya”	13
1.2. Cómo surge el problema.	15
1.3. Manifestación y características del problema	17
1.4. Descripción de la metodología	20
Conclusiones.....	22
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	23
Introducción.	23
2.1. Antecedentes de la investigación.	23
2.2. Fundamentación científica del modelo teórico.....	29
2.2.1. Habilidades sociales	29
2.2.2. Vigotsky y las habilidades sociales	39
2.2.3. El juego	40
2.2.4. Estrategias lúdicas	46
2.3. Presentación del modelo teórico.	48
CAPÍTULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	62
Introducción.	62
3.1. Análisis y discusión de los resultados o de los instrumentos utilizados.....	63
3.2. Etapa de significación práctica	114
CONCLUSIONES	115
RECOMENDACIONES	116
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS O BIBLIOGRAFÍA GENERAL	117
ANEXOS	120

RESUMEN

La presente investigación se orienta a investigar el siguiente problema ¿De qué manera la aplicación del taller de estrategias lúdicas basado en la teoría Socio cultural de Lev Vigotsky, influye en la mejora del desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del 5to grado “C” de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”, distrito La Esperanza, Provincia de Trujillo, Región La Libertad?, en consecuencia el objetivo general es determinar que la aplicación del taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, mejora las habilidades sociales en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.

El tipo de investigación utilizado en el presente estudio según su finalidad es aplicada, es decir busca la contribución a la solución de un problema detectado en el campo educativo. También es de tipo prospectiva porque el taller de estrategias lúdicas aplicado, puede ser ejecutado y puesto en práctica en otras realidades educativas semejantes en la que se ha experimentado. Asimismo, el estudio es transversal porque los datos fueron recolectados en un solo momento en cada unidad de análisis y observación. Por otra parte, desde el punto de vista de la relación causa efecto, la investigación se la considera pre experimental con medidas antes y después de aplicar la variable experimental (taller). La muestra se conformó por 29 estudiantes. Se aplicaron las técnicas de observación, encuesta y como instrumento un cuestionario de habilidades sociales aplicado antes y después de aplicar el taller.

Como resultado se ha obtenido que el Taller de Estrategias Lúdicas sea factible de aplicar por que los resultados muestran un progreso significativo de los estudiantes del grupo experimental en el pos test, que son muy superiores a los del pretest. Lo que implica una mejora del 52% de las habilidades sociales en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.

Palabras clave:

Taller de estrategias lúdicas, Teoría Socio cultural de Lev Vigotsky, Habilidades sociales, Educación primaria.

ABSTRACT

The present research is oriented to investigate the following problem How the application of the workshop of lúdicas strategies based on the Socio cultural theory of Lev Vygotsky influences in the improvement of the development of social skills in the students of the 5th degree "C" of The Educational Institution No. 80829 "Jose Olaya", district La Esperanza, Province of Trujillo, Region La Libertad ?, consequently the general objective is to determine that the application of the workshop of ludic strategies based on the socio-cultural theory of Lev Vigotsky, improves the Social skills in IE 5th grade students 80829 "José Olaya" of the La Esperanza district, province of Trujillo.

The type of research used in the present study according to its purpose is applied, it seeks the contribution to the solution of a problem detected in the educational field. It is also of a prospective type because the applied ludic strategies workshop can be implemented and put into practice in other similar educational realities in which it has been experienced. Also, the study is transversal because the data were collected in a single moment in each unit of analysis and observation. On the other hand from the point of view of the relation cause, the investigation is considered pre-experimental with measures before and after applying the experimental variable (workshop). The sample consisted of 29 students. Observation techniques, survey techniques and a social skills questionnaire applied before and after applying the workshop were used as instruments.

As a result it has been obtained that the Play Strategies Workshop is feasible to apply because the results show a significant progress of the students of the experimental group in the post test, which are much higher than those of the pretest. This implies an improvement of 52% of the social skills in 5th grade students of the I.E. 80829 "José Olaya" of the La Esperanza district, province of Trujillo.

Keywords:

Play Strategies Workshop, The Socio-Cultural Theory of Lev Vigotsky, Social skills, Primary education

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación denominado: Taller de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 5^{to} grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Pública N° 80829 “José Olaya Balandra”- La Esperanza-Trujillo, ha sido elaborado teniendo en cuenta la problemática existente en el contexto local e institucional acerca del desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes antes mencionados, entendiendo que dichas habilidades sociales revisten vital importancia en las relaciones interpersonales armónicas en la vida cotidiana; además en el marco de la modernidad educativa, no solo hay que formar habilidades cognitivas en los estudiantes, sino también las afectivas y emocionales, de tal manera que se contribuya al desarrollo de la dimensión socio emocional del estudiante.

Por otra parte, para contribuir al desarrollo de las habilidades sociales, existen diversas estrategias metodológicas, dependiendo ello de la creatividad del docente, en tal sentido en la presente investigación se propone y aplica un taller de estrategias lúdicas con la finalidad de mejorar las habilidades sociales y consecuentemente las relaciones interpersonales de los estudiantes.

En efecto, el problema de investigación es el siguiente ¿De qué manera la aplicación del taller de estrategias lúdicas basado en la teoría Socio cultural de Lev Vigotsky mejora el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del 5to grado “C” de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”, distrito La Esperanza, Provincia de Trujillo, Región La Libertad?

La hipótesis que acompaña al problema se la tipifica de la siguiente manera: La aplicación del taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, mejora significativamente el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del 5to grado “C” de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”, distrito La Esperanza, Provincia de Trujillo, Región La Libertad

El objetivo general que orientan la investigación es el siguiente: aplicar el taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky mejora

las habilidades sociales en los estudiantes del 5º grado “C” de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.

Siendo así, el estudio en el capítulo I, comprende el análisis y objeto de estudio en donde se da a conocer la ubicación de la institución educativa en donde se ha desarrollado la investigación, se complementa la información dando a saber el origen o surgimiento del problema, cómo se manifiesta y qué características tiene; también se detalla la metodología con la finalidad de clarificar la ruta seguida en el proceso investigativo de tal manera que además de aportar al conocimiento sobre la naturaleza del problema y comprensión de la investigación, los lectores con vocación investigativa puedan comprobar, verificar los datos presentados y contribuir al perfeccionamiento del estudio o mejorar la metodología que implica la investigación como también tener elementos de juicio para comprender los resultados del presente trabajo de investigación.

El siguiente capítulo II, versa sobre el marco teórico que tiene por finalidad sustentar las bases teóricas del estudio, por ello se incide en contenidos disciplinares que se relacionan fundamentalmente con las variables de estudio, tales como: habilidades sociales, el juego, actividad lúdica y estrategias lúdicas, entre otros contenidos que contribuyen a clarificar los fundamentos teóricos del estudio; por tal razón se incluyen los siguientes aspectos: antecedentes de la investigación, fundamentación científica del modelo teórico, presentación del modelo teórico.

En el capítulo III denominado Resultados de la Investigación, se presenta el tratamiento estadístico con el consecuente análisis y discusión de los resultados que permitan abordar las conclusiones.

Finalmente, se presentan las conclusiones generales y las recomendaciones pertinentes, referencias bibliográficas y anexos con evidencias respectivas que permiten testificar la veracidad del presente trabajo de investigación, tales como: sesiones de aprendizaje desarrolladas, instrumento de recolección de datos, tratamiento estadístico, trabajos de los estudiantes, certificaciones y fotografías.

CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

Introducción.

Como es lógico, toda investigación de tipo empírico apunta a un objeto de estudio que está presente en el mundo real en donde el objeto se traduce en hechos, fenómenos factos perceptibles, en ese sentido este capítulo referido al análisis del objeto de estudio, enfoca la Ubicación contextual de la Institución Educativa Pública IE N° 80829 “José Olaya”, la misma que está ubicada en el distrito de La Esperanza de la Ciudad de Trujillo- Departamento de La Libertad- Perú, la misma que como toda organización inteligente, tiene vida porque nació como persona jurídica y aún se mantiene; por tal razón en el presente capítulo se da a conocer su ubicación geográfica, historia, infraestructura, organización para la gestión educativa.

Luego una vez hecha la referencia de la institución educativa como objeto de estudio, se describe con la finalidad de ir enfocando el contenido de la investigación, el cómo surgió el problema y la caracterización del mismo; en efecto cabe mencionar que por más que una institución educativa sea cuidadosa en su gestión, siempre surgen algunas dificultades o vacíos por cubrir ya que siempre está sujeta al cambio y nuevas exigencias y expectativas de la sociedad, por lo que desde esta óptica se detectaron algunas deficiencias en las habilidades sociales en base a la concepción de lo que es y debe ser e indudablemente en base al conocimiento teórico obtenido y a la observación diaria durante la tarea docente.

Por otra parte, teniendo en cuenta la relación causa efecto, el tipo de investigación es cuasi experimental, cuyo grupo experimental son los estudiantes del 5º grado C grupo único, a quienes se aplicó un pre test y un post test con la finalidad de establecer las correspondencias entre variables para contribuir a mejorar las habilidades sociales.

1.1. Ubicación.

1.1.1. Ubicación contextual de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”

La Institución Educativa Pública IE N° 80829 “José Olaya” se encuentra ubicada en el Jr. Marco del Pont N° 1700, Sector Pueblo Libre (parte baja) del distrito de La Esperanza de la Ciudad de Trujillo. Su área física es de 8000 mil metros cuadrados, 4000 m. metros por construir y, se encuentra a una distancia de 5 kilómetros de la ciudad de Trujillo. Esta ciudad pertenece a la Región La Libertad, la cual está ubicada en la costa norte del Perú y tiene como límites a las Regiones Lambayeque, Cajamarca y Amazonas por el norte; a las regiones de Ancash y Huánuco por el sur; por el este a la Región San Martín y, por el Oeste al Océano Pacífico. Su distancia respecto a la ciudad de Lima es de 560 Km.

El distrito La Esperanza se encuentra ubicado en la parte nor-centro de la provincia de Trujillo, en la región La Libertad, entre las coordenadas 08°04'39" de latitud sur y 79°02'38" de longitud oeste, a una distancia aproximada de seis kilómetros de la capital de la provincia con respecto a la Plaza de Armas del distrito. Tiene una extensión de 18.64 Km². Limita por el Norte y Oeste con el distrito de Huanchaco, por el Este con Florencia de Mora y por el Sur con el distrito de Trujillo.

Dicho distrito de La Esperanza, fue creado como tal el 29 de enero de 1965, por Ley N° 15418. Conocida en sus orígenes como “Huaca la Esperancita”, fue reconocida como Barrio Marginal a fines de 1961 y en 1970 por RS N° 226-70-EF-72, se aprueba la legalización integral del área con una extensión de 543.025 Ha. Sin embargo la ocupación del sector se remonta a 1938 con Don Teodoro Espinoza, quien poseía la chacra “Cuchilla la Esperanza”, como su primer morador. Posteriormente se produce la ocupación de la parte baja de La Esperanza cuando la sociedad conformada por Armando Ismodes, Juan Gasco y Oscar Álvarez, que habían obtenido 27 Ha, con fines de cultivo y don Juan Tam Rivero como dueño del resto del área de la parte baja, ante la presión de

moradores y las perspectivas de ganancias, convirtieron sus tierras en una lotización semi-rústica informal.

Los moradores, familias de menores recursos de Trujillo, el valle de Chicama y emigrantes de la sierra de La Libertad y Cajamarca, compraron y/o invadieron progresivamente los extensos arenales a lo largo de la Panamericana Norte. Hubo fuertes enfrentamientos entre “propietarios” e “invasores” y éstos últimos sufrieron atropellos y represión por las fuerzas del orden, hasta que el Estado los reconoció y legalizó, validando su posesión. El distrito fue creciendo y consolidando poco a poco, mediante la autoconstrucción de viviendas y equipamientos comunales, la organización de sus servicios, el desarrollo de actividades económicas, industriales, comerciales y de servicios. A la fecha comprende un total de 9 barrios, 15 asentamientos humanos y 2 urbanizaciones populares, comprendiendo dentro de su territorio el Parque Industrial de Trujillo, es uno de los distritos más poblados de la provincia de Trujillo, cuenta con más de 200,000 habitantes.

Cabe destacar que la identidad cultural a nivel distrital, está basada en la existencia de restos arqueológicos como la Huaca Arco Iris, y la Huaca Takaynamo, que refleja la cultura viva que sobrevive a través de los años y que la población del distrito conserva y valora, necesitándose la puesta en valor de la Huaca Takaynamo, como una forma de expresión de los valores históricos y culturales que se reflejan en las costumbres de los pobladores esperancinos y que deben ser resaltadas y motivadas.

Por su parte, las costumbres y tradiciones están ligados a la gastronomía, fiestas patronales, peleas de gallo, con el arraigo de tradiciones de otros lugares, especialmente del valle de Chicama y la Región de Cajamarca, por lo que se hace necesario dar cabida a estas costumbres, formalizando y promocionando las expresiones populares. Asimismo, la expresión religiosa se manifiesta con las procesiones del Señor de los Milagros.

En lo referente al urbanismo, las avenidas principales del distrito como: José Gabriel Condorcanqui, Tahuantinsuyo, Egipto, Cahuide, José Martí, Indoamérica, van presentando una consolidación urbana y comercial reconocida

por la población, tanto por la mejora de las viviendas como el proceso de crecimiento de las actividades comerciales en el distrito, se debe principalmente a la inversión privada, determinada por el número de licencias comerciales y de servicios. El sector comercial y de servicios es todavía insipiente en La Esperanza, debido a la cercanía con la ciudad de Trujillo; es decir la mayor concentración comercial del distrito se centra en los pequeños negocios (bodegas, mercados) que no tienen significativa incidencia en la actividad económica del distrito.

1.1.2. La Institución Educativa “José Olaya”.

Reseña histórica.

La I.E. N° 80829 “José Olaya” del distrito de La Esperanza, inició su funcionamiento en el año de 1964 en un local de un altruista ciudadano y de la familia León Velásquez, frente al actual Centro Educativo Inicial Enrique Casinelli, a una cuadra de la Delegación Policial de Bellavista, con el turno nocturno e inmediatamente se instauró la sección diurna, siendo una sucursal del glorioso colegio Nacional San Juan de Trujillo, que destacó profesores a este plantel.

En el año 1966 un grupo de ciudadanos invadieron un arenal en el sector Santa Verónica (cuadra 17 de la calle Marco del Pont) y con esteras construyeron las primeras aulas de este primer plantel esperancino. Este acontecimiento permitió a la Institución contar con un local propio y logrando su fundación el 18 de mayo de 1966, con Resolución Suprema N° 755-ED-1967. Posteriormente, con el apoyo de sus docentes, alumnos y padres de familia se ha ido forjando y mejorando su servicio educativo, así como su infraestructura.

Actualmente, brinda sus servicios educativos a los niveles de Primaria y secundaria, contando con más de 2000 estudiantes y 76 docentes. Esta institución educativa tiene como director al profesor Jaime Emilio Vargas León, como subdirector de formación general Prof. Gilmer Castañeda Urquiza; como subdirector administrativo: Profesor Jorge Pablo Ubillus Bustamante y como subdirector del nivel Primaria al profesor César Alva Sagástegui. La institución

Educativa “José Olaya” del distrito La Esperanza estará cumpliendo, este 29 de junio 2017, 51 años de vida Institucional.

Infraestructura

La I.E. N° 80829 “José Olaya” cuenta, actualmente con una amplia y eficiente infraestructura, que comprende:

- 32 aulas
- 05 aulas administrativas
- Biblioteca
- Sala de Innovación Pedagógica.
- 01 taller de Costura.
- 04 ambientes de Servicios higiénicos (Primaria y secundaria)
- 01 complejo deportivo con gras sintético.
- 02 lozas deportivas.
- 02 laboratorios: de Biología- Química y Física.

CUADRO N° 01 *DOCENTES*

GRADO	DOCENTES		TOTAL
	H	M	
1º	1	4	5
2º	2	3	5
3º	0	5	5
4º	1	4	5
5º	0	5	5
6º	2	3	5
PROF. EDUC. FÍSICA	1	1	2
PROF. INNOVACIONES	0	1	1
TOTAL	7	26	33

FUENTE: CAP (Cuadro de Asignación de Personal)

CUADRO Nº 02 ESTUDIANTES.

GRADO	ESTUDIANTES		TOTAL
	H	M	
1º	48	45	93
2º	45	61	106
3º	61	61	122
4º	55	51	106
5º	70	67	137
6º	67	66	133
TOTAL	692	702	1394

FUENTE: Nómina de Matrícula

1.2. Cómo surge el problema.

Diavaram, (2006) indica que las habilidades sociales, constituye un componente fundamental de la formación integral de los estudiantes, pues una formación democrática, que promueva el respeto irrestricto de los derechos humanos, el reconocimiento de los niños y adolescentes como sujetos de derecho, el ejercicio pleno de la ciudadanía y el fortalecimiento de estado de derecho; requiere de una articulación del proceso enseñanza aprendizaje y las relaciones interpersonales en la institución educativa, en donde se muestre un óptimo desarrollo de las habilidades sociales.

Por otra parte, Carozzo, (2010) sostiene que la institución educativa está catalogada como el lugar en donde todas las personas son educadas para la vida y los aprendizajes que allí se adquieren son de singular utilidad para ser “algo” o “alguien” en la sociedad; pero sorprende que las instituciones educativas de nivel básico, no siempre son un lugar que optimice las relaciones interpersonales, en base a un buen desarrollo de las habilidades sociales, pues la cultura de fuerte cuño autoritario, ha impuesto un modelo de escuela en donde la obediencia emparentada con la sumisión y la pasividad es un valor al que hay aspirar y obediencia supone permisión de la inequidad, de la verticalidad, aceptación silenciosa de reglas de convivencia impuestas y una educación para el control por el control mismo. En este sentido, las instituciones educativas son en mayor

o menor medida, lugares en donde las relaciones interpersonales entre estudiantes, entre docentes y entre estudiantes y docentes, son descuidadas y por unas razones u otras, las relaciones interpersonales se quebrantan hasta provocar conflictos y violencia escolar. Esto en la sociedad actual parece estar de moda, muy frecuentemente se escuchan noticias sobre el tema; sin embargo, es un problema que afecta a todos los países, a todas las clases sociales, tanto a la institución educativa rural como a las urbanas y esto indudablemente estriba en una despreocupación por el desarrollo de las habilidades sociales.

Abramovay (2014), refiriéndose a América Latina, afirma entre otras cosas, que las escuelas muchas veces se ven transformadas en lugares peligrosos, en los que ocurren robos, homicidios, abusos sexuales, amenazas y daños a bienes materiales, así como formas aún más brutales de violencia.

En el Perú, las quejas y denuncias contra los docentes sobre maltratos: físico, psicológico son manifestaciones de los problemas de relaciones interpersonales en las instituciones educativas así como la incidencia del bullying que llega al 47%.

Entre otros aspectos que se encuentran íntimamente relacionados con el desarrollo de las relaciones interpersonales y que se producen a nivel institucional, destacan la aplicación de la metodología tradicional en lo referente a la formación de la afectividad, en donde todavía existe la imposición, el autoritarismo dejando de lado la concertación y el trato democrático; como consecuencia de ello, existe escasa libertad para que los estudiantes expresen, opinen, participen, defiendan sus ideas durante el proceso enseñanza aprendizaje, dando lugar así a un conformismo sumiso trayendo como consecuencia que el futuro ciudadano en su vida cotidiana, asuma conductas y actitudes indiferentes ante los diversos problemas sociales. Por otra parte, hay que destacar que la institución educativa alberga estudiantes que provienen de familias con problemas socio económicos y culturales, en donde predomina la violencia y la falta de recursos que les permita la satisfacción de sus necesidades tanto físicas como de tipo cultural y espiritual; uniéndose a todo esto los castigos

y maltratos físicos y psicológicos que practican los padres en forma autoritaria, generando las bases de la violencia en los hijos que la practican al llegar a la escuela.

Finalmente, el informe final de “Comisión de la Verdad y Reconciliación”, en sus recomendaciones propone poner énfasis en políticas educativas destinadas a la transformación de la escuela en lugares donde se respete la condición humana del alumnado, se contribuya al desarrollo integral de su personalidad, se refuercen instancias de participación y democratización de la escuela y que la disciplina se desprenda de una gestión democrática que permita la autonomía y el crecimiento personal del ser humano (Recomendaciones D1). Esto implica reflexionar sobre un modelo de convivencia escolar que permita la formación de estudiantes en prácticas de relaciones interpersonales que armonice un trabajo docente - estudiante mediante estrategias activas, participativas y adecuadas al ritmo de aprendizaje de alumnos y alumnas, de tal manera que potencien dichas relaciones interpersonales.

1.3. Manifestación y características del problema

En el proceso formativo en el área de Personal Social, los estudiantes del 5to grado de la I.E. N° 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo, Región La Libertad, se observa deficiencias en las habilidades sociales básicas, las mismas que se manifiestan en la dificultad para iniciar interacciones con otros, solo saludaban a su profesor de aula, dificultad para presentarse o emitir sus opiniones, se burlan de las limitaciones de los demás, usualmente toman las cosas sin pedir las prestadas, el trabajo en equipo no es llevadero; lo cual, trae como consecuencias deficiencias en las interrelaciones, en la integración y en su comportamiento. Es más, frecuentemente se observa en los estudiantes algunos comportamientos que no son adecuados socialmente y que se manifiestan ya sea dentro del aula o fuera de ella, especialmente en los recreos, así por ejemplo existen niños y niñas que no inician interacciones con otros o pares, porque temen ser excluidos del grupo. Los más fuertes muchas veces, se muestran agresivos y hostiles con los débiles. Hay niños y niñas que rehúyen la conversación con los demás, máximo

lo hacen con el amigo o amiga íntima u otras veces se inhiben en situaciones de grupo, si surge algún problema sencillo que está a su alcance la solución, inmediatamente recurre al adulto; en algunos casos evitan relacionarse con personas de otro sexo. También los hay aquellos que solucionan los problemas con sus pares, en forma agresiva; como también existen aquellos que se sienten nerviosos cuando tienen que exponer o expresarse en público y muchas veces no respeta las críticas.

En suma, los estudiantes muestran deficiencias al relacionarse con sus compañeros, pues abusan de los insultos y en ciertas oportunidades expresan malas palabras causando molestias en sus compañeros y compañeras. Cuando juegan en equipo frecuentemente se gritan, tratan mal o lo hacen en forma brusca, es decir no saben cooperar en el juego, peor en el estudio. Hay quienes no saben cómo iniciar una conversación en una situación nueva y solucionar sus conflictos en forma autónoma y amigable, observando las buenas relaciones.

Con todo esto se denotan graves y serios problemas en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes y no es raro que estos niños y niñas prefieran estar frente a la computadora o con video juegos y no con la compañía de otros niños y niñas. Lo anterior nos permite afirmar que se está ante un tema de gran importancia y relevancia para los niños y niñas de educación primaria ya que el desarrollo adecuado de las habilidades sociales en la infancia, está asociada con los logros escolares y sociales en la infancias y posteriormente en la vida adulta, pues la incompetencia en las habilidades sociales se relaciona con baja aceptación, rechazo, ignorancia o aislamiento social por parte de los iguales, problemas emocionales y escolares, desajustes psicológicos y diversos problemas de salud mental en la vida adulta.

Igualmente, en la actualidad se aprecia un incremento de problemas de relación interpersonal (habilidades sociales) en la infancia. Se aprecia también una falta de enseñanza directa de las habilidades para interactuar con otras personas, de modo que actualmente estas conductas se aprenden de forma espontánea y fortuita en la familia y la sociedad.

Esto exige el planteamiento de estrategias de aprendizaje de modificación de las conductas interpersonales porque de mantenerse esta situación descrita, es muy probable que los estudiantes muestren mayor profundización en las deficiencias de sus habilidades sociales, tales como: Deficiente desarrollo de las habilidades sociales. Escasa disposición para contribuir a la convivencia armónica. Deficiente cultivo del diálogo y la conversación pertinente. Escasa capacidad de concertación. Tendencia al desquite, dominación y aislamiento que entorpecen las relaciones interpersonales.

En tal razón se plantea el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera la aplicación del taller de estrategias lúdicas basado en la teoría Socio cultural de Lev Vigotsky, influye en la mejora del desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del 5to grado “C” de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”, distrito La Esperanza, Provincia de Trujillo, Región La Libertad?

Consecuentemente la hipótesis de investigación, se expresa de la siguiente manera:

Hi. La aplicación del taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, mejora significativamente el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del 5to grado “C” de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”, distrito La Esperanza, Provincia de Trujillo, Región La Libertad

Por su parte, los objetivos que se buscan alcanzar son los que se indican:

Objetivo general

Aplicar el taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vygotsky, para mejora las habilidades sociales en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo, Región La Libertad.

Objetivos específicos

- a) Determinar influencia del taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, en la mejora de las habilidades básicas de

interacción social en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.

- b) Determinar influencia del taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, en la mejora de las habilidades para hacer amigos y amigas en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.
- c) Determinar influencia del taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, en la mejora de las habilidades conversacionales en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.
- d) Determinar influencia del taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, en la mejora de las habilidades relacionadas con sentimientos y emociones en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.

1.4. Descripción de la metodología

El tipo de investigación utilizado en el presente estudio, de acuerdo a sus respectivos criterios de enfoque es como se indica. Según la finalidad es aplicada porque el modelo teórico propuesto se ha ejecutado con la muestra de estudio elegida con la intención de contribuir a la solución de un problema detectado en el campo educativo. Según el tiempo de ocurrencia de los hechos y registro de la información es propositivo desde el punto de vista que el taller de estrategias lúdicas que se elaboró y aplicó en esta investigación, puede ser ejecutado y puesto en práctica en otras realidades para establecer su eficiencia didáctica con mayor validez. Según el periodo y secuencia del estudio es transversal porque los datos serán recolectados en un solo momento en cada unidad de análisis y observación.

Teniendo en cuenta relación causa efecto, el tipo de investigación es pre experimental, cuyo grupo experimental son los estudiantes del 5º grado C grupo único, la cual se aplicará un pre test y un post test con la finalidad de establecer

las correspondencias entre variables para contribuir a mejorar las habilidades sociales.

El diagrama de este diseño es el siguiente:

G.E.: O₁ X O₂

G= Grupo experimental. Estudiantes del 5º Grado “C”

O₁: Pre test

X: Taller de estrategias lúdicas

O₂: Post test

Muestra: Se ha considerado exclusivamente al 5º Grado “C” de primaria compuesta por 29 estudiantes. La muestra estuvo constituida por 29 estudiantes del 5º grado en el nivel primaria de la I.E. N° 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo, región La Libertad. El Tipo de muestreo fue no probabilístico, por conveniencia.

Las técnicas que se aplicaron fueron las siguientes: Observación que es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomando la información y registrándola para su posterior análisis. Otra técnica aplicada fue la encuesta que según Cea (1999) la define la encuesta como “la aplicación o puesta en práctica de un procedimiento estandarizado para recabar información (oral o escrita) de una muestra amplia de sujetos”. Esta técnica se utilizó para conocer las impresiones de los alumnos respecto al desarrollo de las sesiones de aprendizaje del “Programa de estrategias lúdicas”.

Como instrumentos, se aplicaron la escala valorativa, que constituye un instrumento que permitió identificar la frecuencia o intensidad de la conducta a observar. Este instrumento se utilizó para recoger información sobre la variable dependiente (Habilidades Sociales) es decir, como pre test y post test.

En cuanto a los métodos empleados en el presente estudio fueron el método empírico que permitió obtener información acerca del problema en la realidad de la institución educativa y asimismo facilitó la elaboración de la propuesta del

taller, pues entre los métodos empíricos aplicados se cuentan la observación y la medición. Por su parte, los métodos teóricos aplicados, tales como: análisis, síntesis, abstracción, inducción y deducción, permitieron revelar las relaciones importantes del objeto a investigar y las variables de estudio y estuvieron presente en el proceso de asimilación en la construcción del modelo e hipótesis de investigación.

En cuanto al análisis de los datos y resultados se utilizaron la estadística descriptiva para procesar los datos obtenidos mediante los instrumentos antes mencionados, para ello se emplearon tablas y cuadros estadísticos. También se utilizó la estadística inferencial para poder deducir las conclusiones.

Conclusiones.

- 1) La institución Educativa “José Olaya” tiene 51 años de vida Institucional y está ubicada en el Distrito de La Esperanza- Provincia de Trujillo- Departamento La Libertad- Perú; cuenta con 32 docentes y 1394 estudiantes, consecuentemente con 32 aulas y los ambientes administrativos y de aprendizaje especializado como biblioteca, laboratorios de física y química, también con los espacios para educación física y recreación.
- 2) Las habilidades sociales constituyen un componente fundamental en la formación integral de los estudiantes, pues así lo exige el reconocimiento de los niños y adolescentes como sujetos de derecho.
- 3) Las instituciones educativas por más que se esmeren siempre presentan vacíos o problemas que destacan el cuño autoritario, la sumisión y la pasividad, aceptación silenciosa de reglas de convivencia impuestas y una educación para el control por el control mismo.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

Introducción.

Todo trabajo de investigación no parte de la nada o de cero porque la sociedad y dentro de ello la educación, constituyen un gran universo existencial en donde todo está en permanente movimiento y cambio, sujeta a leyes que emanan del universo tanto físico como social, en donde nada se destruye sino se transforma, por lo tanto el presente estudio acota antecedentes que permiten clarificar la marcha del proceso investigativo y contribuir al análisis y discusión de los resultados obtenidos con la finalidad de propender a una validez tanto interna como externa. Así mismo, también se entiende que todo modelo teórico tiene un sustento que le da vigencia y validez, cauce y orientación valorativa frente a la realidad socio educativa que pretende mejorar, por ello se presenta el estudio especulativo de las habilidades sociales incidiendo en su naturaleza, tipos y desarrollo de las mismas, principalmente en los educandos de primaria; también se estudia al juego como base de la actividad lúdica que luego se complementa con el tratado de la estrategia de actividades lúdicas y naturaleza del taller. Además, se presenta para su conocimiento el modelo teórico, especificando sus componentes.

2.1. Antecedentes de la investigación.

Los antecedentes de la investigación se presentan sistematizados de acuerdo al contexto en donde se realizó el estudio.

Contexto internacional

Andrade (2010), en la tesis denominada “Las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdon Calderón” y “Manuel J. Bastidas” de la ciudad de San Gabriel, provincia del Carchi, Ibarra-Ecuador”, realizada para obtener el título de licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad Parvulario, en la Universidad Técnica del Norte Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de Ecuador. La metodología fue cuantitativa, el diseño bibliográfico, aplicándose una encuesta a los profesores, padres y niños de los primeros años, sus conclusiones fueron:

- Los docentes carecen de conocimientos adecuados para el manejo de estrategia lúdicas, por ello solo a veces hacen propuestas de juegos en sus planes de trabajo docente (100%) y así mismo, tan solo “a veces” aplican juegos como medio de aprendizaje (100%), pese a que la gran mayoría de niños aprende jugando (72%) y que les gustaría aprender jugando (89%).
- Luego el análisis e interpretación de los resultados de las encuestas y entrevistas aplicadas a maestros, estudiantes y padres de familia de los primeros años de educación básica, observamos que los docentes dan poco tiempo e importancia a la motivación en las horas de clase.

Fernández (2007), en la tesis denominada “Habilidades sociales en el contexto educativo en los estudiantes de cuarto año de enseñanza media de las especialidades de Secretariado y Ventas del Instituto Superior de Comercio de Chillán”, realizada para obtener el grado de maestría con mención en Orientación en la Universidad del Bío- Bío, sus conclusiones fueron:

- Las habilidades sociales no son abordadas en la institución educativa por diferentes motivos. En algunos casos porque se piensa que la función de la escuela es principalmente académica y las habilidades interpersonales es responsabilidad principalmente de la familia. Otros opinan que el desarrollo y aprendizaje de habilidades sociales es de manera espontánea o por simple instrucción verbal, sin necesidad de un proceso sistemático.
- Este estudio devela que las habilidades sociales es una de las capacidades más descuidadas o no desarrolladas intencionalmente en el contexto escolar, a pesar de reconocer su importancia, resulta un campo nuevo para los docentes. Los estamentos entrevistados, alumnos/as, docentes y padres/apoderados, coinciden en valorar positivamente el contexto educativo para el desarrollo de los estudiantes en el ámbito social, otorgándole gran importancia. Por otro lado, la educación en sentido transversal, requiere la integración explícita y programada del estamento apoderados como fuentes de apoyo en la formación social y afectiva de sus hijos, construyendo una alianza entre padres y docentes en la educación de los estudiantes como personas con valores y capacidades para interactuar e interrelacionarse en el medio familiar, escolar y social.

Astudillo (2012) en la tesis “Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela Elías Galarza del Caserío el Cedillo, parroquia Paccha, Cantón Cuenca, provincia del Azuay.” Llegó a las siguientes conclusiones:

- Para el 50% de los docentes de la institución no aplican las actividades lúdicas como parte de su proceso de enseñanza aprendizaje, por tal motivo deben utilizar material educativo que favorezca la creación de modelos mentales de los conceptos que se quiere que los estudiantes aprendan, por lo que todos los objetivos y metas deben verse fortalecidos con actividades de aprendizaje como son las actividades lúdicas.
- Las clases que dictan los maestros son monótonas sujetas únicamente al trabajo dentro del aula, inclusive es muy limitada el manejo de dinámicas que motiven la participación activa de los estudiantes.
- El proceso de interpretación de los resultados permitió saber que una gran cantidad de estudiantes tienen un desempeño académico bajo debido a que los maestros no utilizan actividades dinámicas que tenga interés el estudiante, lo cual indica que se debe trabajar utilizando técnicas más activas e interesantes.
- Es necesario que los maestros se orienten en un diseño de ambientes de aprendizajes lo que implica que para que exista un buen desempeño académico se debe aplicar diversas estrategias en el aula.

Contexto nacional

Coronel et al (2009) en la tesis denominada “Influencia del Programa “Aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa “Ramón Castilla Marquezado” – Piura 2009, realizada para obtener el grado de maestría con mención en docencia y gestión educativa en la Universidad César Vallejo de Piura. La metodología fue cuantitativa, el diseño cuasi- experimental, aplicándose una guía de observación a una muestra de 60 niños y niñas, sus conclusiones son:

- Los resultados obtenidos en los tabales estadísticos nos permiten establecer que existe un grado de efectividad en la aplicación el programa a partir de la

aplicación el pre y post; estableciéndose significativamente que el programa si niños y niñas del 5º grado de primaria de la de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008 presentaban un bajo nivel de habilidades sociales antes de la investigación.

- Los alumnos y alumnas no lograron alcanzar a fondo las capacidades, pero destacaron en el desarrollo de la capacidad de promover el compañerismo, el asertividad y las buenas relaciones sociales entre compañeros del aula, el colegio y su familia, mientras en el pre test está en (69%) en el post test está en 56.6%.
- El nivel de competencia social que poseen los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008 es alto y está en función a capacidad social para hacer frente a la agresión, planificar sus acciones, y manejar sentimientos y en general lograron alcanzar un alto grado de habilidad social e inserción en su entorno social.
- La aplicación del programa aprendamos juntos” destaca las sesiones de: resolviendo nuestros temores y problemas con los demás (76,6%), Las decisiones afectan nuestras emociones” (76,6%), Vamos a practicar valores (76,6%) y Reconociendo y practicando nuestras habilidades sociales (66,6%).
- El programa “Aprendamos a ser mejores personas” permitió fortalecer las habilidades sociales de los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008 mediante el diseño de sesiones de enseñanza aprendizaje previamente diseñadas y planificadas en función a contenidos sencillos y prácticos.

Gil y Vásquez (2006), en la tesis denominada “Aplicación de un programa de juegos para mejorar las habilidades sociales en el área de Personal Social en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 10017 “José María Arguedas” – La Victoria- Lambayeque, 2006”, realizada para obtener el grado de maestría con mención en docencia y gestión educativa en la Universidad César Vallejo de Chiclayo. La metodología fue cuantitativa, el diseño cuasi-

experimental, aplicándose las técnicas de Gabinete y un test de Habilidades sociales a una muestra de 66 niños y niñas, sus conclusiones:

- Los niños y niñas sometidos al programa de juegos han desarrollado en mayor proporción las habilidades sociales principales, sobre todo en las dimensiones de motivación y empatía.
- La metodología de trabajo con niños basado en el juego sirve también como excelente herramienta para desarrollar habilidades comunicativas con los niños pequeños.

Contexto local

Santa Cruz (2012) en la tesis Programa pedagógico “Viviendo en Armonía” para desarrollar las habilidades sociales básicas de los estudiantes del primer año de secundaria de la I.E. Pedro Manuel Ureña, tesis para obtener el grado de maestro en educación con mención en psicopedagogía, Trujillo-2012. Llegó a las siguientes conclusiones:

- La aplicación del programa pedagógico “Viviendo en armonía” permitió desarrollar de manera significativa las habilidades sociales de los estudiantes del primer año del nivel secundario de La I.E. Pedro M. Ureña quienes recibieron la experiencia con un promedio total de 78.39 puntos, muy superior al grupo control que fue de 52.57.
- Se observa una mejora de las habilidades sociales básicas en la capacidad de saber conversar. Notándose avance en sus promedios de 10.48 que nos indica en términos de relación con otras personas, fue importante y se puede aplicar al desarrollo de las habilidades lingüísticas, por lo que se comprueba que el desarrollo de la capacidad lingüística no es solo biológico, sino con un programa bien estructurado se puede lograr mayores objetivos.
- Lo que se obtuvo en el Pos test es de puntaje promedio de 16.26 puntos superiores al promedio del Grupo Control que fue de 9.46 puntos; estos resultados se atribuye al desarrollo del programa mencionado se observó una mejor destreza para abordar los sentimientos: Conocer los sentimientos y expresarlo, reconocer los sentimientos de los demás y mostrar comprensión ante ellos, mostrar interés por los demás, expresar

afecto, controlar el miedo.-Se obtuvo que en el grupo experimental que fue el que recibió la experiencia educativa obtuvo un puntaje promedio de 43.55 puntos superior al promedio del Grupo Control que fue de 31.09 puntos; por lo que se muestra un desarrollo en las destrezas de supervivencia en el aula: Pedir ayuda, prestar atención, dar las gracias, seguir instrucciones, realizar las tareas, participar en las discusiones, ofrecer ayuda, hacer preguntas, no distraerse que funcionó muy bien en los estudiantes de la experiencia.

Gonzales (2015) en la tesis “Efecto de la Aplicación de un Programa de Habilidades sociales sobre los problemas de Comportamiento de Alumnas del 6º Grado de primaria del CEP “Sagrado Corazón” Concluye en lo siguiente:

- La aplicación del programa de Habilidades Sociales, ha contribuido a mejorar significativamente los problemas de comportamiento de las alumnas de la experiencia.
- La aplicación del programa de Habilidades Sociales, ha contribuido a disminuir significativamente las Conductas sin inhibiciones de las alumnas, cuyos cambios producidos favorecen a pedir por favor, dar gracias, expresar quejas, saber conversar e interactuar de manera adecuada con los demás.
- La aplicación del programa de Habilidades Sociales, ha contribuido a disminuir significativamente las conductas de retraimiento de las alumnas, cuyos cambios producidos se observan al involucrarse en las actividades con los demás, iniciar, mantener y finalizar las conversaciones de manera adecuada.
- La aplicación del programa de Habilidades Sociales, ha contribuido a disminuir significativamente los Disturbios en relación con sus compañeras.

Bello E. Ibáñez (2006), denominada “Aplicación de un programa de habilidades sociales para mejorar las relaciones interpersonales de los alumnos y alumnas de V ciclo de la especialidad de Educación Primaria en el Instituto Superior Pedagógico “INDOAMERICA” de la ciudad de Trujillo 2006”, realizada para obtener el grado de maestría con mención en docencia y gestión educativa en la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo. La metodología fue cuantitativa, el diseño

pre experimental, aplicándose un test de relaciones interpersonales a una muestra de 30 estudiantes, sus conclusiones fueron:

- El programa de habilidades sociales desarrollo las habilidades de asertividad, conversar y solución de problemas interpersonales.
- El programa logra alcanzar el objetivo propuesto: adquirir habilidades sociales como: Asertividad, conversar y solucionar problemas interpersonales que permitan desenvolverse con eficacia en diferentes contextos.

Ugaz y Velásquez (2010), en la tesis denominada “Aprendamos a convivir”, para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del 3° grado de la I.E. N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza”, Trujillo, 2010”, realizada para obtener el título de licenciada en Educación Primaria en la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo. La metodología fue cuantitativa, el diseño cuasi-experimental, aplicándose una guía de observación a una muestra de 42 estudiantes, concluyó principalmente que el taller “Aprendamos a convivir” mejora las habilidades sociales en sus dimensiones para relacionarse con otros niños, para conversar y para solucionar problemas, pues al aplicar la prueba de hipótesis para cada una de las dimensiones, se encontró que el grupo experimental supero en porcentajes al grupo control en el post-test.

2.2. Fundamentación científica del modelo teórico.

2.2.1. Habilidades sociales.

A. Definición de habilidades sociales.

Bandura (1987) afirma que las habilidades sociales son destrezas sociales específicas emitidas por un individuo en un contexto social requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal.

Según Monjas (2004) expresa que las habilidades sociales son conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria.

Así mismo, Kelly (2004) considera que las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos eficaces en las relaciones interpersonales. Estas conductas son aprendidas. Facilitan la relación con los otros, la reivindicación de los propios derechos sin negar los derechos de los demás.

La Psicología Social afirma que, son conductas aprendidas, más o menos identificables como capacidades concretas y en ellas influye variables ambientales, lo que implica que tienes una dimensión cultural (tipo de habilidad), una dimensión personal (variables cognitivas) y una dimensión situacional (contexto- ambiente)".

B. Aprendizaje de las habilidades sociales.

La incorporación del niño y niña al sistema educativo formal le permite avanzar en el proceso de socialización, le brinda espacio para desarrollar las habilidades sociales ya que tales niños y niñas deben adaptarse a otras exigencias que implican las relaciones interpersonales, tales como: diferentes contextos, nuevas reglas y la necesidad de un manejo mucho más amplio del comportamiento social porque hay nuevos códigos de conducta que difieren de su casa, la atención individual es limitada y los niños y niñas aprenden pronto a formular preguntas, a explorar cosas en forma independiente sin ayuda. El trabajo escolar ofrece la oportunidad para ejercitar, practicar la cooperación con otros y la participación en las actividades del grupo. En tal sentido, los niños y niñas tienen que mostrar dominio de sí mismos y seguir procedimientos ordenados: como levantar la mano para pedir la palabra, pedir permiso para salir del aula; aprenden también a refrenar la agresividad, a tener consideraciones por los demás, a seguir las reglas básicas de la conducta social, saludar, despedirse, mirar al interlocutor cuando conversa entre otros.

La institución educativa a parte de la familia, desempeña un rol importante en el aprendizaje de las habilidades sociales, pues en la actualidad es casi unánime la opinión de que las habilidades sociales se adquieren mediante la combinación del proceso de desarrollo y del aprendizaje. Aunque la influencia de la predisposición biológica puede ser un determinante básico de la conducta sobre todo en las primeras experiencias sociales, en la mayoría de las personas, el

desarrollo de las habilidades sociales depende principalmente de la maduración y de las experiencias del aprendizaje, (Pérez, 2000).

Caballo (1991) afirma que Las habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso de desarrollo y del aprendizaje, de forma que las respuestas que emite el sujeto en una situación interpersonal, dependen de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social. El sujeto en su interacción con el medio interpersonal va aprendiendo un comportamiento social que se muestra después, de forma puntual y situacional. En definitiva, las conductas y habilidades de interacción social se aprenden”.

Para Monjas (2004) las habilidades de interacción social se aprenden de la misma forma que otros tipos de conducta, a través de los siguientes mecanismos:

- a) Aprendizajes por experiencia directa: las conductas interpersonales están en función de las consecuencias aplicadas por el entorno, después de cada comportamiento social.
- b) Aprendizaje por observación: el niño aprende a través de modelos significativos. Los modelos de los que los niños se ven expuestos a lo largo del desarrollo son muy variados (hermanos, primos, padres, profesores, etc.); de la misma manera forma es muy importante tener en cuenta el notable impacto de modelos simbólicos (la televisión).
- c) Aprendizaje verbal o instruccional: el niño aprende a través de lo que se le dice a través del lenguaje hablado, por medio de preguntas, instrucciones, explicaciones o sugerencias verbales. En el ámbito familiar esta instrucción es informal, y en el ámbito escolar es sistemático y directo.
- d) Aprendizaje por Feedback interpersonal: es la explicitación de observadores sobre nuestro comportamiento para la corrección del mismo.

Como se puede apreciar el aprendizaje interpersonal o de habilidades sociales se aprende por asociación y por aprendizaje instrumental, siendo el refuerzo social uno de los reforzadores más poderosos para la adquisición y mantención de la conducta interpersonal

C. Teorías de las habilidades sociales.

Según Roca (2003) afirma que, de acuerdo a Weber, la dinamización de las habilidades sociales tiene dos componentes. Uno de ellos es la acción o comportamiento mismo y el otro, el significado que la persona le atribuye a su comportamiento. Tal significado, Weber llamo orientación, es como una persona percibe su comportamiento en relación a otras personas. Es ese reconocimiento del otro que es afectado que hace una acción o interacción social. Por su parte, Lewin, desarrolla la teoría de interacción social enfatizando en la dinámica de grupo y se preocupó de la interacción y relaciones interpersonales no solo de individuos sino también entre los individuos y los grupos a los que pertenecen. En este sentido, la principal contribución de la dinámica de grupo a otras teorías es que el comportamiento humano y dentro de ello las relaciones interpersonales, resultan de la interacción entre la persona y su ambiente.

El interaccionismo simbólico explora la interacción social y las habilidades sociales para relacionarse, desde la perspectiva lingüística. Su principal contribución es la idea que los humanos interpretan los significados a través de símbolos. La teoría sostiene que el comportamiento humano en general y el habla en particular no tienen significado inherente. Sino que los humanos interpretan el comportamiento de otros, como algo parecido a un código de símbolos que debe ser decodificados (Blumer, 1982).

La teoría de la equidad tiene en cuenta el refuerzo, el intercambio, la consistencia cognoscitiva y el psicoanálisis. El problema central de la teoría de la equidad es como decide la gente que ella está siendo tratada justa o injustamente y cómo reacciona a dicho tratamiento. La equidad en una relación se define como una situación donde los productos de todos los participantes son proporcionales a sus entradas contribuciones a la relación. También cuando los individuos tratan de maximizar sus productos, los grupos típicamente tratan de mantener la estabilidad social, desarrollando sistemas de equidad para sus miembros y recompensando a los miembros que tratan a otros equitativamente. Cuando los individuos perciben que están siendo tratados inequitativamente, ellos se sienten inconformes y tratan de restablecer la equidad, o bien a través de la modificación de las entradas y de los productos de los participantes o psicológicamente

distorsionando su percepción de las entradas y productos. El centimetro de injusticia o de resentimiento que resulta de la inequidad percibida, se denomina regularmente depravación o carencia relativa. Es claro que la teoría de la equidad se aplica a muchas áreas de la vida social. Se pueden encontrar aplicaciones en las interacciones de negocios, en las relaciones de apoyo y en las relaciones románticas e íntimas (Romero, 2002).

En la teoría de los roles a este lo definen como un conjunto de patrones de conductas, pues toda la gente ocupa varias posiciones durante su vida, a veces al mismo tiempo; por eso surge la posibilidad del conflicto de roles, cuando la conducta esperada por una posición es incompatible con la de otra posición. Los grupos sociales y las organizaciones complejas, con frecuencia tienen sistemas de organización que especifican las posiciones dentro del grupo y algunas de las conductas esperadas en un rol o papel. En otros casos las conductas del rol no son explícitas, sin embargo, pueden estar rígidamente reconocidas y sobrentendidas. También puede presentarse la confusión de roles o controversia; pero el hecho es que dichos roles influyen en la manifestación de las habilidades sociales, algunas veces dándoles el rango de protocolares y otras mucho más horizontales (Hidalgo, 2000).

D. Clasificación de las habilidades sociales

Las habilidades sociales tienen diversas clasificaciones, según puntos de vista. Entre ellas se consideran las siguientes:

Según dimensiones de las habilidades sociales o componentes, se clasifican en tres clases de respuesta cognitiva, de respuesta afectiva, de respuesta instrumental o conativa. En tal sentido las habilidades de tipo cognitivo se distinguen porque contienen respuestas que obedecen a pensamientos, interpretaciones de los acontecimientos que la misma persona realiza, tales como: autoconcepto, identidad personal, identificación de necesidades, deseos, gustos y preferencias que tiene la misma persona y los demás. Las de respuestas emocionales hacen referencia a la expresión y control adecuado de diversas emociones: alegría, ira, tristeza, frustración y otras. Así una deficiente autoestima genera un déficit en el manejo de las habilidades sociales. Las

habilidades de respuestas instrumentales constituyen lo observable en las habilidades sociales, son las exteriorizaciones del comportamiento social y por lo tanto se los pueden medir y establecer un juicio de valor. Entre ellas se tienen las conductas verbales y no verbales. Las conductas verbales implican dialogar, participar en conversaciones y situaciones de interacciones entre pares, iguales y sobre todo, saber escuchar. También consisten en comunicar a los demás los propios deseos o peticiones con cortesía y amabilidad, existiendo una relación directa con la práctica de valores. Distinguir entre críticas justas e injustas, admitirlas o expresar los desacuerdos guardando formas de cortesía. Saber expresar quejas, cumplidos, pedir favores, preguntar por qué, defender los propios derechos, tomar decisiones entre otras manifestaciones.

Las conductas no verbales ayudan a proporcionar intercambio de información entre las personas, además de expresar el afecto y la intensidad del mensaje verbal dando lugar a una comunicación efectiva. Entre estas conductas se tienen: el contacto ocular (mirar), gestos faciales (sonreír), gestos de manos y brazos (adiós), proximidad (cerca o lejos de la otra persona).

También se clasifican según la complejidad de las habilidades, en este sentido existen habilidades sociales básicas y otras más complejas y entre ellas existe una especie de prerrequisitos, nadie puede manejar las complejas si antes no ha dominado las básicas. Estas habilidades se ponen de manifiesto según la situación de las relaciones interpersonales a realizar. Goldstein (2005), por su parte sostiene que para aprender dichas habilidades es preciso conocer las técnicas básicas de la comunicación eficaz y luego incorporar esas conductas socialmente deseables. En efecto las habilidades sociales son las siguientes:

- a. Primeras habilidades sociales, tales como: Escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas, hacer un cumplido.
- b. Habilidades sociales avanzadas: Pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse, convencer a los demás.
- c. Habilidades relacionadas con los sentimientos: Conocer los propios sentimientos, expresar los sentimientos, comprender los sentimientos de los

demás, enfrentarse con el enfado del otro, expresar afecto, resolver el miedo, auto recompensarse.

- d. Habilidades alternativas a la agresión: Pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, emplear el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás, no entrar en peleas.
- e. Habilidades para hacer frente al estrés: Formular una queja, responder a una queja, demostrar deportividad después del juego, resolver la vergüenza, arreglárselas cuando le dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder a una acusación, prepararse para una conversación difícil, hacer frente a las presiones de grupo.
- f. Habilidades de planificación: Tomar iniciativas, discernir sobre la causa de un problema, establecer un objetivo, escoger información, resolver los problemas según su importancia, tomar una decisión, concentrarse en una tarea.

Otra clasificación que importa al presente estudio, es la establecida por Monjas (2010) en donde las habilidades sociales se clasifican en seis áreas, tal como se indica:

Área 1: Habilidades Básicas de Interacción Social: Sonrisa y risa, saludar, presentaciones, favores, cortesía y amabilidad.

Área 2: Habilidades para hacer amigos y amigas: Reforzar a los otros, iniciaciones sociales, unirse al juego con otros, ayuda, cooperar y compartir

Área 3: Habilidades Conversacionales: Iniciar una conversación, mantener conversaciones, termina conversaciones, unirse a las conversaciones de otros, conversaciones de grupo.

Área 4: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones: Autoafirmaciones positivas, expresar emociones, recibir emociones, defender los propios derechos, defender las propias opiniones.

Área 5: Habilidades de solución de problemas interpersonales: Identificar problemas interpersonales, buscar soluciones, anticipar consecuencias, elegir una solución, probar una solución.

Área 6: Habilidades para relacionarse con los adultos: Cortesía con el adulto, refuerzo con el adulto, conversar con el adulto, peticiones al adulto, solucionar problemas con el adulto.

De las habilidades sociales mencionadas, en el presente estudio se trabajará con las siguientes:

Área 1: Habilidades Básicas de Interacción Social: Incluye habilidades y comportamiento básicos y esenciales para relacionarse con cualquier persona, ya sea niño o adulto por ello se incluyen: Los saludos: son conductas verbales y no verbales que generalmente preceden a las interacciones y suelen indicar que el niño reconoce, acepta y muestra actitud positiva hacia la persona que saluda. Los favores: se emplean en una doble vertiente de pedir y hacer un favor, parece que los niños que piden y sobre todo hacen favores en un medio concreto, son queridos y aceptados por sus iguales. Cortesía y amabilidad: dentro de esta habilidad se incluyen un conjunto de conductas tales como: decir gracias, decir lo siento, pedir perdón, excusarse, decir y pedir permiso.

Área 2: Habilidades para hacer amigos y amigas: En esta área se abordan las habilidades que son cruciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales, tales como: Reforzar a los otros: constituyen decir o hacer algo agradable a otra persona; supone decirle que te gusta algo que esa persona tiene o algo que esa persona ha hecho o dicho. Iniciaciones sociales que son un conjunto de conductas y habilidades necesarias para empezar e interactuar con otras personas a través del juego, una actividad o una conversación. Cooperar y compartir: supone que dos o más niños tomen parte de una tarea o actividad común que implica reciprocidad de conductas, intercambio en el control de la relación y facilitación de la tarea o actividad. Luego, compartir implica ofrecer o dar un objeto a otra persona, utilizar conjunta y coordinadamente un objeto, prestar lo propio a los otros y pedir prestado a otros.

Área 3: Habilidades Conversacionales: Estas habilidades permiten al estudiante iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otras personas; tales como: Iniciar conversaciones que significa encontrar a alguien y empezar a hablar con él/ella. Supone el comenzar un intercambio verbal con otra persona. Unirse a las conversaciones con otros que significa entrar en una conversación que

mantienen otras personas, en consecuencia tomar en una charla ya iniciada por otros niños. Conversaciones de grupo que incluye las conductas y habilidades necesarias para participar activa y adecuadamente en una conversación de grupo, es decir una conversación en la que intervienen varios niños.

Área 4: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones: Podrían llamarse habilidades de auto expresión, autoafirmación y asertividad; en este rubro se consideran: Las autoafirmaciones positivas que son las verbalizaciones positivas sobre uno mismo, ello implica decir cosas agradables y bonitas que uno tiene, lo cual favorece al desarrollo de la autoestima. Defender los propios derechos ello, significa comunicar a otras personas; que no están respetando nuestros derechos, que nos están tratando injustamente o que están haciendo algo que nos molesta. Defender las propias opiniones que consiste en manifestar a las otras personas, tu visión personal, tu punto de vista, tus opiniones e ideas y tu postura; respecto a determinados temas y situaciones.

E. Educación de las habilidades sociales

Es un proceso por el cual cada niño se convierte en miembro de la sociedad y asimila costumbres, hábitos, ideas del bagaje acumulado en el pasado, adaptándose a los modelos de comportamiento social. (Solis, 1995). Las formas de socialización que fortalecen las habilidades sociales son:

- **Imitación:** Es el acto humano que tiende a reproducir más o menos los gestos y los hechos de otros, ejemplo; la manera como los niños “Copian” a sus padres sus diferentes actitudes.
- **Sugestión:** Es un proceso que opera fuera de aquel que aprende; consiste en el esfuerzo de aquellos que tratan de cambiar en comportamiento del ser que aprende.
- **Competencia:** Es un proceso de estímulo por el cual 2 o más personas rivalizan entre sí por la adquisición de algo. La competencia solamente tiene sentido en un ambiente social donde el triunfador gozará de su éxito o sufrirá con la victoria del adversario. En la competencia, el ser humano se adecua a los modelos de comportamiento que son probados por la sociedad para evitar aquellos que son desaprobados.

Un medio eficaz para educar las habilidades sociales constituye la socialización, pues se encuentra estrechamente unida con la educación ya

sea esta formal, no formal; en tal socialización se producen un conjunto de interrelaciones entre los fenómenos ambientales, socio económicos, culturales y los procesos demográficos.

F. Importancia de las habilidades sociales

Monjas (2010) considera la importancia de las habilidades sociales en los siguientes aspectos:

- Permite desarrollar en las personas su autoestima y el bienestar personal.
- Contribuye al éxito personal y social de las personas.
- Desarrolla aspectos muy importantes en el desarrollo infantil.
- Ayuda a desarrollar logros escolares y sociales superiores.
- Contribuye significativamente al adecuado funcionamiento interpersonal y proporcionan oportunidades únicas para el aprendizaje de habilidades específicas.

Las habilidades sociales según Caballo (2003), son importantes porque proporcionan a los niños la oportunidad de aprender y efectuar habilidades sociales que pueden influir de forma crítica en su posterior adaptación social, emocional y académica. Tipifica la siguiente importancia:

- Mejora el rendimiento y el comportamiento social de los niños.
- Permite el desarrollo de las aptitudes sociales del ser humano para que este pueda desenvolverse de forma adecuada.
- Influye en la capacidad de buscar un puesto de trabajo, de dirigir, orientar a los demás y desenvolverse en ambientes cooperativos y competitivos.
- Determinan en gran medida la calidad de vida de las personas.
- Ayuda al niño a que se socialice.
- En la infancia contribuye al desarrollo interpersonal y proporciona oportunidades únicas para el aprendizaje de habilidades específicas, que no pueden lograrse de otra manera y en otros momentos.
- Contribuye al desarrollo integral de las personas.
- Ayuda a desarrollar su propia identidad e individualidad y a ensayar patrones nuevos de conducta.
- Logran una integración positiva en el contexto educativo.

2.2.2. Vigotsky y las habilidades sociales

Vigotsky (1978) defendió al inicio de los años 30 del siglo XX que muchas de las características personales y habilidades más sobresalientes de un niño, se desarrollan a partir de las interacciones sociales con los padres, profesores y otros compañeros más competentes. Dicho autor denomina aprendizaje colaborativo y esto es una forma de aprendizaje social. Esto implica que la formación y desarrollo de las habilidades sociales no depende del moldeamiento de nuevas respuestas mediante refuerzos, ni a través de la observación al menos de forma exclusiva, sino de un aprendizaje guiado a través de la participación cotidiana y directa en actividades sociales habituales en un contexto socio cultural dado; esto es, puede ocurrir sólo mediante transacciones sociales entre aquellos que ya han aprendido aquella práctica y aquellos que están en proceso de aprenderla.

De los postulados de Vigotsky, se deriva que cualquier actividad cotidiana, mediada por cualquier objeto también cotidiano, es educativa si se articula con interacciones apropiadas con otras personas. Cualquier interacción (afectiva) con adultos, por trivial que sea, puede ser educativa, simplemente si los adultos saben facilitarlo. Una simple relación de cuidado de un niño y niña puede y debe ser pensada como educativa. Si además es de calidad, se estará trabajando para la optimización del desarrollo social infantil, específicamente para el desarrollo y formación de las habilidades sociales del niño/a.

El niño, niña y toda persona en general expresa su comportamiento mediante diversos mecanismos y medios que le permiten una relación interpersonal en base al manejo de sus habilidades sociales y las manifestaciones son las siguientes:

- a. El lenguaje. Es un medio de expresión y de comunicación, su forma más elevada es el lenguaje articulado, que está constituido principalmente por palabras como medio de expresión, el lenguaje permite exteriorizar el pensamiento y los contenidos de la conciencia individual, posibilitando de este modo, que sean conocidos por los demás. Como medio de comunicación, permite el entendimiento con los demás y la transmisión de los demás de estos contenidos. Es un valioso producto social, el individuo lo

encuentra elaborado, lo aprende, primero en el ambiente familiar y posteriormente en el medio social en su activa y permanente relación con los individuos (Hernando, 2003).

- b. **Egocentrismo y tendencia social.** La inteligencia cognitiva con la emocional se desarrollan según influencias del medio ambiente produciéndose la tendencia social: el niño y niña impulsados por su egocentrismo, llevan adelante manifestaciones de socialización. La expresión interna del estado anímico, es la génesis de los procesos interpersonales, primero en un solo sentido y luego en dos sentidos o doble sentido.
- c. **La vida social del niño.** En sus intentos de afirmación el niño choca con la realidad, choque del que se salva gracias a las funciones de representación mediante los deseos y las vivencias con carga afectiva, son expresados mediante el pensamiento simbólico.

2.2.3. El juego

A. Concepto de juego

Piaget (1966), el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Johnson (1999), el juego es una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño, que se orienta al proceso y no a una meta.

Por consiguiente, el juego es una actividad voluntaria, flexible y espontánea que le permite al niño interactuar con el contexto en el que se desenvuelve; desarrollando de esta manera su creatividad e imaginación.

B. Concepciones acerca del juego

- a. **Concepción pedagógica del Juego.** Al juego se le considera como una actividad infantil fundamental, mediante el cual el niño da a conocer su vida interior que se puede constatar en los juegos libres. El juego es un integrante biológico del niño, que el educador dirige y canaliza con un fin formador. El juego permite un grado de desarrollo del niño y el joven por ser la manifestación libre y espontánea del interior. El juego

es la actividad importante en la educación y socialización del niño, anteriormente era mal entendido tanto por los padres de familia como por los profesores.

b. Concepción Sociológica del Juego. Según Cousinet, el juego pasa por cuatro etapas:

- Aprendizaje social, viene hacer el primer contacto con la realidad social. Siente dos necesidades: de manifestarse distinto y unirse a otro.
- Agresión oral, es una de las formas de afirmación del yo, manifiesta en la frase “Yo soy más fuerte que tú” “mi padre es más rico que el tuyo”.
- El exhibicionismo: aquí lo que busca el niño es sobresalir sobre los demás persiguiendo su reconocimiento por parte del adulto a la vez que pretende convertirse en líder.
- El importunar, cuando el niño al verse rechazado por el grupo, sigue participando en él, pero en forma negativa: “molestando”

c. El juego como proceso social según Jiménez (2002), pasa por tres etapas:

- Etapa de rechazo, para el niño sólo existe su mundo y su yo, incluso considera a sus compañeros como objetos y le trata como una simple cosa, es decir no se involucra en el proceso de juego.
- Etapa de aceptación y utilización, el niño utiliza a sus compañeros y los trata como una simple cosa, este utiliza a sus compañeros condicionándoles que complazcan a sus motivaciones, logrando hacerlos amigos y compartir alegrías.
- Etapa de cooperación, es cuando aparece la necesidad de que dos o más niños puedan realizar una actividad común, donde todo el grupo interactúe en el desarrollo de juegos, en donde todos ayuden y participen de manera autónoma y entusiasta.

C. Teorías acerca del juego

Según Romero y Gómez (2009) las concepciones teóricas sobre el juego a lo largo de la historia son:

a. Teoría de la potencia superflua. F. V. Schiller

Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico. Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

b. Teoría de la energía sobrante. H. Spencer

Según Spencer, los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción. Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades.

c. Teoría de la relajación. M. Lazarus

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga.

d. Teoría del ejercicio preparatorio de K. Gross

Según Gross, las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida. Las dirigidas a cubrir las necesidades básicas y las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego.

e. Teoría general del juego de Buytendijk

Marca cuatro condiciones que posibilitan el juego en la infancia: La ambigüedad de los movimientos. El carácter impulsivo de los movimientos. La actitud emotiva ante la realidad. La timidez y la presteza en avergonzarse. Además, señaló tres impulsos iniciales que conducen al

juego: El impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual. El deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás. La tendencia a la reiteración, o a jugar siempre a lo mismo.

f. Teoría de la ficción de Claperède.

Claperède afirma que el movimiento se da también en o tras formas de comportamiento que no se consideran juegos. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto. Gross y Claperède establecieron una categoría llamada juegos de experimentación, en la que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.

g. Teoría de Freud.

Freud, habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional. El juego como un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil (sentimientos inconscientes).

h. Teoría de Vygotsky:

Sostiene que el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive; pero si consideramos al juego como factor de desarrollo se tiene una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP) la cual el autor considera como la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

D. Clasificación de los juegos

Existen diversas clasificaciones del juego y se ha creído conveniente considerar la de Calzetti, citado por Gonzáles (2008) que es la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos de la siguiente manera:

- a. Juegos de experimentación, tales como: sensoriales (hacer ruido, discriminar colores, adivinar objetos). Motores, que ponen en movimiento los órganos del cuerpo. Intelectuales, que ejercitan la comparación, reconocimiento, reflexión e imaginación. Afectivos, en ellos se ejercitan las emociones y sentimientos.
- b. Juegos sociales, se manifiesta desde los seis años, edad en que adquieren la capacidad para jugar con otros y para hacer un papel social. A partir de los 6 hasta los 12 años de edad, en la que el niño y niña están en la etapa escolar.
- c. Juegos cooperativos, Promueven actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

Piaget (1961) distingue tres categorías principalmente de juegos, sensorio motrices, son la forma primitiva del juego, siendo aquellas que no comparten ningún simbolismo, sino que consiste en repetir, por puro placer, actividades adquiridas. También, los simbólicos, que se encuentran entre los dos y seis años y los que marcan la adaptación al mundo social de adultos pero sin satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo. A continuación de aparecen los juegos reglados que se transmiten de niño a niño y que crecen en importancia según evoluciona la vida social. Asimismo, existen los de construcción, siendo el principio lúdico para construir posteriormente adaptaciones y soluciones a problemas inteligentes.

E. Importancia del juego o actividad lúdica

Mediante los juegos el niño manipula objetos y simula acciones, comprendiendo paulatinamente su significación y funcionalidad. Aprende nociones y reglas de honestidad; aprende a coordinar acciones, comunicarse, a asumir actitudes respecto al rival y a autocontrolarse; y aprende aptitudes diversas cuyos actos,

con el ejercicio elevan su nivel de complejidad y eficacia, implicando en su proceso todas las funciones psíquicas.

El juego guarda relaciones con el desarrollo del niño, entre ellas: Refleja la realidad permitiéndole conocerla y aprenderla, activándolo de modo que descubra sus posibilidades y la necesidad de desarrollar capacidades. Desarrolla y perfecciona determinado tipo de acciones, nociones y expresiones. Estimula la actividad pensante, pues la trama del juego aparece como un problema que hay que resolver, promoviéndose la intervención del análisis, la síntesis, las intuiciones. Produce alineaciones entre la ficción y la realidad, pues el juego revela no sólo lo que el niño sabe que existe, sino también lo que desconoce y en esa medida participan su fantasía e imaginación; pone relieve diversas contradicciones a través de las cuales conoce al contradicción de la realidad, tanto como va dejando algunas pautas de acción para superarlas por otras; y en esta medida también el juego no sólo reproduce situaciones reales, sino que simula situaciones posibles (Sánchez, 1994)

La actividad lúdica va reproduciendo diversos aspectos de la sociedad y prepara al niño para entender el mundo en que vive y actuar en él. Por ejemplo, la teoría del atavismo explica que el juego reproduce el ciclo de la evolución cultural del ser humano, destacando por tanto la íntima vinculación entre la actividad lúdica y la actividad cultural. La teoría catártica expone que el juego, al liberar tensiones y conflictos, permite la sublimación de los instintos y esto en cierta medida, favorece la convivencia social. La teoría del ejercicio preparatorio sostiene que el juego es un ensayo de acciones para adecuarse al trabajo y a la sociedad.

El juego es importante en el medio escolar, porque descubre las facultades de los niños, desarrolla el sistema muscular, activa las grandes funciones vitales. También es importante para conocer y formar los hábitos de los alumnos puesto que se puede conocer en sus juegos: como un ser nervioso, obstinado, rencoroso, ambicioso, emotivo, etc.

En el campo didáctico, el juego es útil al docente como una motivación, al despertar y al mantener la atención y enseñar a sus alumnos de manera activa

y dinámica, naturalmente debe responder a las necesidades y los impulsos básicos de los educandos, la intensidad, proporcionalidad de la actividad a realizar.

En suma la importancia del juego se la tipifica de la siguiente manera: como medios de educación física porque aporta soltura, agilidad, armonía, elegancia a los movimientos musculares que manifiestan y que contribuyen en la formación estética del organismo, desarrolla los sentidos, favorece la agudeza visual, auditiva y táctil. También es importante porque desarrolla los sentimientos ya que se orienta hacia los intereses vitales del niño, provoca sanas manifestaciones psíquicas; la emoción, la virilidad, el placer del movimiento y el encanto de la ilusión. Además, por el desarrollo intelectual, pues los niños desenvuelven su lenguaje, iniciativa, ingenio, despierta la atención, la capacidad de observación y fortalece el tiempo de recreación.

2.2.4. Estrategias lúdicas

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. 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 donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002).

En tal sentido, lo lúdico es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de

actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

También se considera como una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta (2004), lo lúdico es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica, pues se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

Torres (2004), indica que lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Por su parte, las estrategias lúdicas son conductas, actividades o pensamientos racionales, producto de la reflexión lógica cognitiva que, de manera placentera y gratificante son utilizadas por el docente o los educandos para facilitar el aprendizaje.

La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño; que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo. Tiene, por tanto, un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu. (Centro de Investigación y Difusión Pedagógica, 2002)

Según Calero (1998), las estrategias lúdicas son herramientas didácticas donde el profesor conoce el valor del juego para asignarle un papel importante dentro

de la clase y utilizarlo como un medio de la educación psicomotriz, a partir de los juegos motores que permita construir una ruta a los alumnos para aproximarse a sus capacidades y a los contenidos formativos del área. En otras palabras, es un instrumento para propiciar la enseñanza significativa que fomente la socialización y el desarrollo de estrategias intelectuales.

Según Escobar (2008) afirma que una de las estrategias que debe implementar el docente en la enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes es la presencia lúdica en este caso los juegos, como un estilo de vida, una opción para vivir mejor, con el desarrollo de las potencialidades en el ser, el descubrir valores y talentos humanos, el rescatar la alegría, vivir la vida con plenitud y gratuidad, para formar hombres y mujeres felices capaces de transformar su realidad con optimismo, alegría, fe y creatividad.

El objetivo de las estrategias lúdicas, es desarrollar la capacidad creativa y participativa del niño y niña en el proceso de aprendizaje a través de los diversos juegos, el mismo trae como beneficio recuperar el recreo humano como espacio lúdico, de convivencia e integración social a través de juegos; potenciar el acto educativo, en forma alegre, participativa y de aprendizajes significativos para la vida.

2.3. Presentación del modelo teórico.

TÍTULO: Programa de estrategias lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

INTRODUCCIÓN

El Programa de Estrategias Lúdicas es una intervención psicopedagógica, que consiste en la enseñanza de las Habilidades Sociales en los niños y niñas a través de estrategias lúdicas.

El Programa de estrategias lúdicas es una propuesta que sirve como apoyo para el docente para trabajar habilidades sociales en el aula, ya que éste utiliza al

juego como una estrategia principal para el aprendizaje de las mismas, basándose en los métodos activos y sobre todo centrando toda la actividad en el alumno.

Además permitirá al docente no sólo desarrollar habilidades sociales sino también le permitirá producir en sus alumnos cambios cuantitativos y cualitativos en las diferentes variables del funcionamiento general del niño y la niña, entre las cuales se pueden mencionar el grado de desarrollo moral, capacidad intelectual, los estilos de afrontar y resolver problemas, el lenguaje, el grado de desarrollo social.

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa : N° 80829 “José Olaya” La Esperanza.Trujillo.

1.2. Nivel educativo : Educación Primaria

1.3. Grado de estudios : Sexto

1.4. Usuarios : Estudiantes del Quinto grado “C”

1.5. Responsables : Marianela Javes Salcedo

Marleny Huivin Vargas

II. DESCRIPCIÓN

El programa de actividades lúdicas se sustenta en la concepción del juego como una herramienta pedagógica con alto contenido motivacional, porque todo lo lúdico o inherente al juego, agrada al niño/a y en general al ser humano, por ello se recuperan sus bondades y dichas actividades se aplican en educación dando lugar a los juegos educativos, juegos pedagógicos o juegos para el aprendizaje.

Por su parte, las habilidades sociales constituyen una condición que influye y dirige el comportamiento, estas actúan fortaleciendo o debilitando según el caso los procesos cognitivos y motivacionales del aprendizaje y la calidad de las relaciones e interacciones con los demás.

Prácticamente, no existe actividad en la cual no se dinamicen las habilidades sociales por la magnitud presencial en la vida y en el proceso formativo, por lo que es necesario trabajar en el desarrollo de dichas habilidades sociales en los

estudiantes, sobre todo en educación primaria para canalizar comportamientos negativos a positivos al interrelacionarse con los demás.

El programa entonces, desarrolla actividades lúdicas relacionadas con las habilidades sociales siguientes:

- Habilidades básicas de interacción social.
- Habilidades para hacer amigos y amigas.
- Habilidades conversacionales.
- Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.

En tal sentido se consideran diez sesiones de aprendizaje que toman como base los lineamientos de las Rutas de Aprendizaje correspondientes a educación primaria Área Personal Social, en el organizador “*Construcción de la identidad y convivencia democrática*”.

Para contribuir al logro del aprendizaje, el programa permite que el niño y niña tengan espacios para el análisis, reflexión y comentario acerca de su manera de pensar, sentir y actuar. En su dinamización, el niño y niña tiene oportunidad de plantear sus problemas que servirán de ejes para la reflexión y estimulación del pensamiento. Las actividades lúdicas propician que el niño y niña ejerciten sus habilidades sociales y haga cuestionamientos necesarios acerca de su manejo interpersonal. Los cuestionamientos al comportamiento y planteamientos de convivencia social armónica, emergerán de los mismos niños y niñas, en un ambiente de libertad y autonomía disfrutando del juego.

III. FUNDAMENTACIÓN

3.1. Filosófica

La educación como un proceso histórico y social se basa en la concepción del hombre, del mundo y de la vida, por ello vivir y convivir es un reto y una oportunidad para construir un mundo en mejores condiciones que el actual; es también la posibilidad de concebir la idea misma de futuro. Vivir implica el desarrollo legítimo de las potencialidades de los sujetos, su emancipación del contexto que los precede desde su nacimiento, cualquiera que sea éste, así

como trascender las limitaciones que la propia condición humana impone. Convivir es mucho más que coexistir bajo ciertos límites naturales o sociales, ya que desde esta perspectiva se legitiman las desigualdades y los privilegios existentes.

Es trascender la propia indiferencia que acarrea el individualismo del mundo contemporáneo. Para el programa materia de la propuesta, constituye la posibilidad de vivir y convivir e implica relacionarse con los demás, escuchar, conversar, dialogar y discutir con ellos demostrando y observando las pautas de buenas relaciones establecidas por la sociedad. Así, se recibe y brinda experiencia, al mismo tiempo que se fortalecen las identidades y las interacciones, condición necesaria para construir alternativas de participación, inclusión, convivencia y transformación.

Uno de los rasgos predominantes de la actualidad es la ruptura del vínculo de convivencia armónica, entre la vida de los sujetos, visto desde su propia cultura y la participación colectiva. Las fronteras de lo público y lo privado, del bien común y el personal, el arraigo y la pertenencia están en progresivo quebrantamiento, lo que sitúa a los sujetos ante un escenario en donde sus posibilidades de decisión frente a los retos, carecen de referentes que lo orienten en un marco de certeza predefinido.

La realidad no es algo dado, sino que se encuentra en constante movimiento, por lo que los límites entre lo social, lo político, lo cultural y lo económico se desdibujan continuamente. Ello exige a los sujetos, según Feroso (2001), plantearse los problemas de su propio entorno de diferentes formas, a fin de hacer distintas lecturas de su realidad inmediata, sin olvidar su trasfondo globalizado, y participando en forma colectiva en la solución de estos problemas.

A la educación se le ha sustraído cada vez más su carácter social y se le ha concebido, primordialmente, como un elemento que debe responder a las demandas del mercado a través de la acumulación del saber. En tal sentido, hay que considerar que las acciones, los saberes y formas de organización que conlleva intervenir en la realidad deben realizarse bajo un principio de flexibilidad,

que a su vez permita la reorientación de las prácticas, de las formas de pensar los problemas y redimensionar los fenómenos como también su complejidad. Desde esta perspectiva, el papel de los sujetos y de la educación adquiere una dimensión distinta. Para el sujeto, el mundo deviene como un escenario susceptible de diversas interpretaciones y por lo tanto, posible de transformación. El sujeto se recrea desde la acción colectiva y no a la inversa.

Los otros aparecen como objeto de preocupación, solidaridad, respeto y responsabilidad. La educación entonces, debe favorecer la formación de un ser humano capaz de construir un sentido para su vida y dispuesto a compartirlo con los demás; consciente de que la vida conlleva un imperativo de autorrealización que comparten los otros miembros de su sociedad. Debe, igualmente la educación, contribuir para que los sujetos inicien un diálogo consigo mismos y den cuenta de qué aprenden, con el propósito de que desarrollen diversas capacidades intelectuales que les permitan comprender, interpretar y recrear el mundo permanentemente.

Otro aspecto que debe propiciarse es el cultivo de la imaginación, la intuición, la creatividad, el sentido del humor y la empatía hacia los demás. Ello implica necesariamente desarrollar la capacidad de conmoverse ante los pequeños y grandes acontecimientos que constituyen la vida. De igual manera, la educación tiene que contribuir a la formación de un hombre capaz de participar como miembro de una comunidad, dispuesto a aceptar los disensos y comprometido en construir consensos encaminados al bien común, lo que requiere capacidad para aprender y enseñar a otros, comprensión de la diversidad social y cultural; sensibilidad ante los valores que guían la vida de los demás y empatía para saber convivir con éstos en un marco de relaciones sociales óptimas. En suma, la educación ha de estar orientada a promover la responsabilidad del sujeto sobre sí mismo, sobre los otros que comparten su entorno y propiciar que estos mismos sujetos construyan nuevas formas de relación e integración para intervenir en su realidad inmediata.

3.2. Sociológica

En el contexto actual existe una disociación de las formas particulares de vida de las personas con respecto a las formas de producción económica, así como un cuestionamiento de las políticas sociales, cuya función estriba en servir de mediación entre ambas esferas para mantener el equilibrio, la justicia y la igualdad. La disociación entre la actividad económica, que tiene como características la competitividad, los cálculos de rentabilidad y el beneficio personal, con el contexto social y cultural de los sujetos, altera las formas de trabajo y los ingresos que los acompañan.

También incide profundamente en los mecanismos de cohesión e integración social, ya que los vínculos se debilitan y las identidades colectivas y personales tienden a deteriorarse. La principal consecuencia de esto es que se amplían las desigualdades entre los distintos sectores sociales (médicos, abogados, profesores, empresarios, empleados, obreros), no sólo en términos de ingresos, sino también a la posibilidad de desarrollar la propia actividad profesional. Por otro lado, se desconecta la actividad productiva de los sujetos con el desarrollo social y cultural de su propia comunidad. Vivir y convivir juntos en un escenario de desigualdad y fragmentación de las esferas sociales, económicas, culturales y políticas, es el reto en el presente.

No obstante, la condición humana de una sociedad se valora por la calidad de vida de sus miembros más débiles, y no por el nivel de desarrollo tecnológico, cultural, científico y social de una pequeña minoría de sujetos de esa misma sociedad. Por lo tanto, las políticas sociales, principalmente las que se relacionan con la educación, hay que desarrollarlas a partir de las prioridades, los retos y las expectativas de la sociedad, ya que en ellas se juega de manera inmediata la posibilidad de articulación y transformación social. Para la presente propuesta educativa, esto sugiere que los sujetos y dentro de ello los estudiantes, ante la complejidad del mundo, deban protagonizar procesos de construcción de distintos escenarios de orden local, regional, nacional y universal, que den cuenta de las dimensiones sociales, culturales, económicas, ecológicas, históricas y políticas que configuran el movimiento de la realidad.

Ello, con el fin de dar sentido al existir individual y colectivo, conscientes de que se desenvolverán más en la incertidumbre que con certezas acabadas. Por ello la presente propuesta educativa, reconoce que el papel de la educación tiene un carácter multidimensional, por ello sus acciones deben encaminarse a la construcción de nuevos escenarios y asumir con todos sus retos la función social que les corresponde, buscando una convivencia dialógica, discutida con respeto y mucha sabiduría consolidando las acciones que se realizan en sus espacios, así como los sujetos mismos, se hacen reales en el contexto de unas determinadas condiciones de existencia.

En tal sentido las políticas educativas están obligadas a partir de la vida cotidiana de la gente, de los contextos en los que están inscritos las comunidades y los diversos campos sociales. La educación tiene que brindar a los sujetos las condiciones, los espacios y los conocimientos necesarios para el ejercicio activo de su papel como miembros de una comunidad, dentro del espacio escolar y más allá de sus límites.

3.3. Pedagógica

Siguiendo a García (2009) la pedagogía se orienta por una concepción del hombre apuntalando a la educación, en tal sentido por lo tanto tiene que dinamizarse bajo el principio de que todos está en movimiento y constante cambio; además que tanto el hombre como la mujer, en tanto educandos se desplazan haciendo uso de su libertad y libre albedrío, respetando límites que impone la sociedad cultural. En este sentido, las acciones educativas que promueve el programa de actividades lúdicas, se sustenta en un eje de flexibilidad cuyos criterios permiten el desarrollo de diversos procesos; propician la participación de los estudiantes y actores involucrados y a partir de la experiencia generada por éstos se reconocen las alternativas posibles para reconceptualizar y reorientar dichos procesos.

La propuesta recupera lo más valioso de la tradición educativa del contexto social, cultural, ecológico, político y económico del mundo actual. Bajo esta premisa, la propuesta incorpora en su estructura las habilidades sociales, la fuerza motivadora del juego dinamizador por la formación crítica, científica y

humanística que orientan el desarrollo de diversas competencias, actitudes y valores, reflejados en la organización interna del Diseño Curricular Nacional.

En este sentido, el papel de la enseñanza y del profesor como del estudiante se conciben en la propuesta desde una perspectiva en donde el docente es ante todo, un sujeto que reflexiona sobre su práctica cotidiana y no un agente anónimo que aplica un conjunto de técnicas para transmitir los conocimientos, sino que busca alcanzar un aprendizaje significativo desarrollado por el estudiante.

Esto implica que el docente puede recrear, a partir de la experiencia acumulada, la forma en que concibe su propia disciplina, los contenidos, los mecanismos y las herramientas que utiliza para enseñar los conocimientos propuestos en el programa o propuesta. En este orden de cosas, la práctica, reflexión y recreación del docente y el papel que juega la enseñanza en la propuesta, se orientan principalmente al aprendizaje en donde la atención al estudiante se brinda bajo los principios de confianza, respeto, responsabilidad, comprensión y cuidado; pues se concibe al estudiante como un sujeto que pertenece a un medio social y del cual ha adquirido un capital cultural, que en el ámbito escolar le permite manifestar sus potencialidades y al mismo tiempo, revelar sus limitaciones frente al saber y en la relación con los demás.

El papel del estudiante en el medio escolar lo sitúa como un sujeto con derecho a que se le brinde una formación académica que contemple sus legítimas aspiraciones, así como considerar sus limitaciones educativas y personales, que se traducen en un desarrollo diferenciado de diversas habilidades, destrezas y conocimientos. Ello, con derecho a participar en su propia formación, comprendiendo que una educación que impacte toda su vida sólo es posible participando intensamente en los procesos formativos que le brinda la escuela y que son base para sus años posteriores. (Nassif, 1998)

3.4. Enfoque socio- cultural

El programa de actividades lúdicas también se fundamenta en el planteamiento de Lev S. Vigotsky, quien sostiene que el aprendizaje es la apropiación de instrumentos culturales que transforman los procesos inferiores

de conocimiento en procesos superiores avanzando de lo conocido a lo desconocido, de lo simple a lo complejo y en ello tiene mucha importancia el lenguaje como principal instrumento cultural. Además sostiene que todos los procesos psicológicos tienen un origen social porque los instrumentos culturales se adquieren mediante la interacción persona a persona y porque estos mismos instrumentos encarnan la experiencia social o cultural dando lugar a la interiorización, la misma que constituye la transformación de herramientas simbólicas y relaciones sociales en funciones psicológicas que luego devendrían en funciones mentales de acciones prácticas y externas con objetos culturales.

La base fundamental idea que orienta al presente programa de actividades lúdicas, es que el desarrollo psicológico del ser humano está ligado a la educación y cultura, además está determinado por factores sociales, tales como la influencia de las relaciones interpersonales que se reflejan gracias al desarrollo de las habilidades sociales. En este sentido, Vygotsky (1991) valora el papel socializador de la interacción del niño/a con las demás personas de su entorno. También afirma que toda función psicológica aparece dos veces; primero a nivel social (interpersonal) y segundo, a nivel individual (intrapersonal). Vygotsky (1983) sostiene que los procesos internos del desarrollo son influidos por el aprendizaje y por la educación. El aprendizaje se adelanta al desarrollo, los procesos del aprendizaje remolcan a los procesos del desarrollo. En tal sentido, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar solamente cuando el niño/a está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante. Una vez que se han internalizado estos procesos se convierten en parte de los logros evolutivos independientes del niño/a. Un buen aprendizaje es aquel que reta al desarrollo psicoevolutivo.

3.5. Enfoque constructivista

El constructivismo constituye un enfoque psicopedagógico que concibe el aprendizaje como una actividad organizadora compleja del estudiante quien construye sus nuevos conocimientos en base a constantes interacciones físicas, sociales y formales, llevando a cabo revisiones, selecciones, transformaciones

y reestructuraciones de sus antiguos conocimientos correspondientes (Fernández, 2000).

El programa de actividades lúdicas desarrolla un proceso didáctico que da oportunidad para que los estudiantes construyan sus conocimientos, a partir de los conocimientos previos que poseen. En tal sentido, el programa en sus momentos didácticos incluye el aporte activo del estudiante, su disponibilidad y conocimientos previos en el marco de una situación interactiva en donde el profesor es un facilitador, guía, mediador y el alumno o alumna es el principal protagonista de su aprendizaje,

IV. Principios que sustentan el programa de actividades lúdicas

Los principios que sustentan el programa de actividades lúdicas son los siguientes:

a) Principio social del aprendizaje.

El estudiante constituye un ser social por excelencia, porque la naturaleza humana orienta a vivir con otros, se nace en familia en un hogar, se participa del barrio, de la localidad, aún de la región, nación y mundo. En el aula se reproduce a la sociedad en pequeño con todas sus interacciones, integración y diferenciación con los demás.

b) Principio de personalización

El estudiante a medida que aprende en comunidad con sus compañeros y compañeras de clase, va internalizando sus aprendizajes y se va diferenciando de los demás, pero conservando el vínculo social. Es en este devenir de lo social e individual donde el estudiante alcanza su desarrollo tanto cognitivo, afectivo y psicomotor.

c) Principio de significatividad

El estudiante aprende con mayor eficacia aquello que tiene un significado para ellos, ello implica que las acciones llevadas a cabo en las sesiones de aprendizaje, deben tener sentido para ellos, estar acorde al ritmo de aprendizaje de los estudiantes, mantener la motivación como algo

permanente para vitalizar el interés en cuanto a lo asuntos materia de aprendizaje.

d) Principio de actividad participativa

El estudiante como protagonistas de su propio aprendizaje, tiene la prioridad en la realización de su actividad mediante una participación espontánea, reflexiva y con plena libertad porque de esta manera se fortalecerán las relaciones interpersonales dentro de un marco de consideración y respeto

e) Principio de la objetivación, esto implica que la facilitación del aprendizaje en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales se efectuará objetivando las ideas, de tal manera que sean accesibles a los sentidos por tratarse de niños/as de educación inicial.

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

g) Principio de adecuación al niño/a, el proceso enseñanza aprendizaje se realiza con respeto y consideración al niño y niña, teniendo en cuenta sus intereses, necesidades, motivaciones y sobre todo el propio ritmo de aprendizaje.

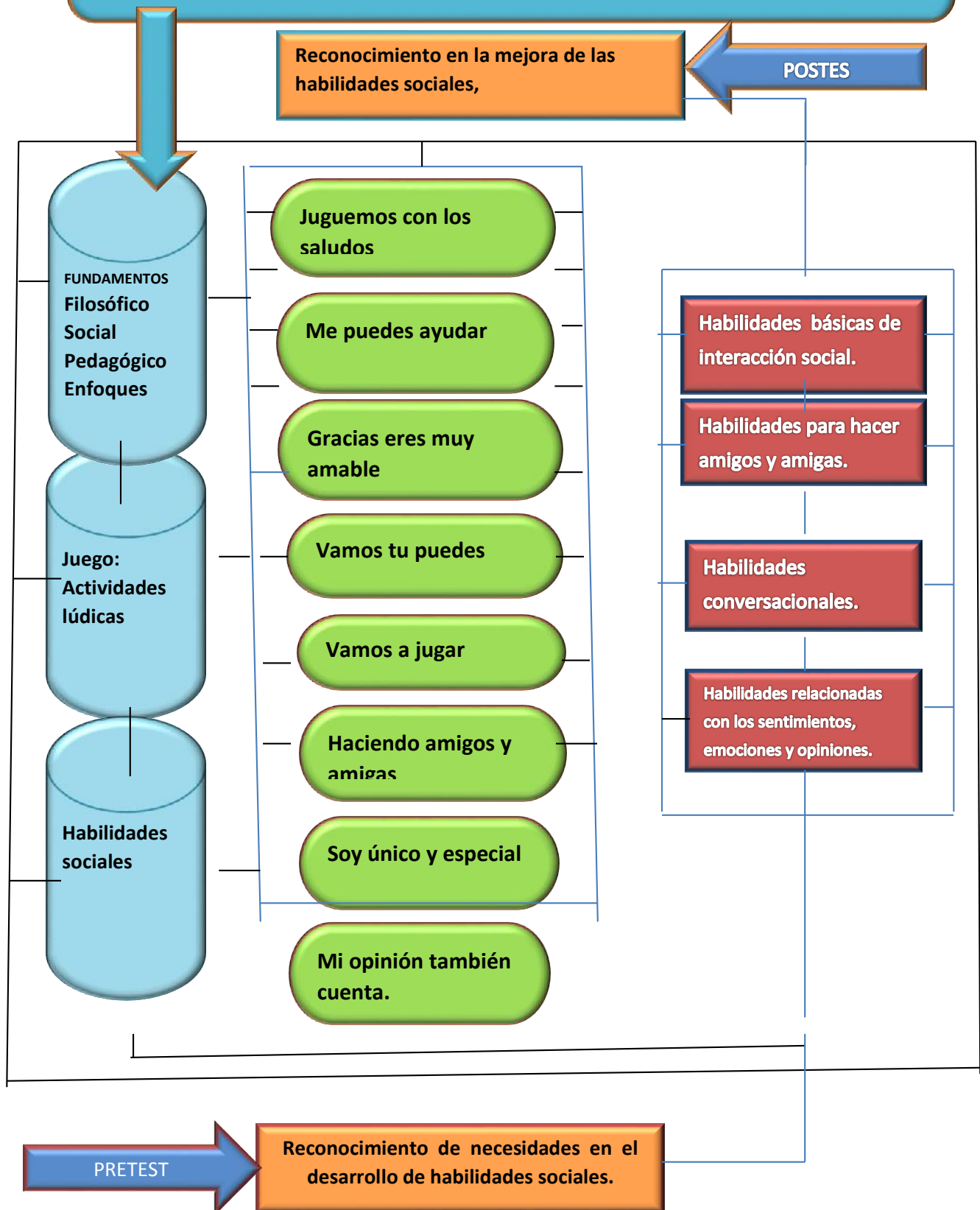
V. OBJETIVOS

- a)** Mejorar las habilidades sociales básicas de interacción social mediante la aplicación del programa de estrategias lúdicas, en los estudiantes del quinto grado C de educación primaria de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”
- b)** Mejorar las habilidades sociales para hacer amigos y amigas mediante la aplicación del programa de estrategias lúdicas, en los estudiantes del

quinto grado C de educación primaria de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”

- c)** Mejorar las habilidades sociales conversacionales la aplicación del programa de estrategias lúdicas, en los estudiantes del quinto grado C de educación primaria de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”
- d)** Mejorar las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones mediante la aplicación del programa de estrategias lúdicas, en los estudiantes del quinto grado C de educación primaria de la Institución Educativa N° 80829 “José Olaya”

MODELO: PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS



DESCRIPCIÓN DEL MODELO

El programa tiene como fuentes la naturaleza de la actividad lúdica (juego) y a la teoría de las habilidades sociales, así como a los fundamentos filosóficos, sociales, pedagógicos y a los enfoques de Vigostky y el constructivismo. Se presentan diez sesiones de aprendizaje ensambladas con los fundamentos, las habilidades sociales y las actividades lúdicas.

El programa en forma general tiene tres momentos bien definidos el inicio, el proceso y la salida, entendiendo su funcionamiento y dinamización dentro de un modelo holista y relacional; en este sentido, existe una evaluación de entrada (pretest) para determinar situación inicial de los estudiantes en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales; la evaluación de proceso tiene carácter formativo y reconceptualizador, y la evaluación de salida tiene la finalidad de determinar la mejora del desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes que conformaron la muestra de estudios después de culminado el proceso del programa, con la finalidad de tener elementos de juicio para la toma de decisiones y realizar reflexiones en cuanto al valor del programa.

EVALUACION

La evaluación que se aplica en el modelo es criterial y se realiza en la modalidad de entrada, proceso y final, teniendo en cuenta la realimentación previo estudio y análisis de los resultados mediante la socialización, dando cabida a la discusión y diálogo con el fin de replantear las sesiones para la mejora del aprendizaje.

CAPÍTULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Introducción.

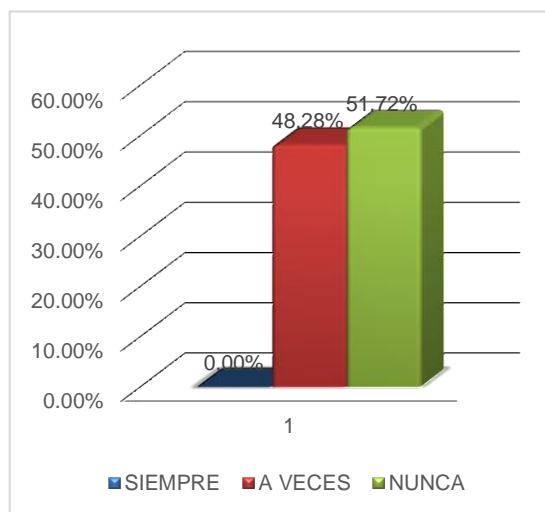
Los resultados en la presente investigación se han sistematizado en base a dimensiones de las habilidades sociales, que en este caso se presentan bajo la denominación de áreas. En este sentido, los resultados procesados tanto del pre como del pos test, se organizan en el área de habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con los sentimientos y opiniones. Se considera el análisis comparativo de dichos resultados entre el pre y posttest, en donde se determina que el taller de estrategias lúdicas, mejora las habilidades sociales de los estudiantes involucrados en la investigación.

3.1. Análisis y discusión de los resultados o de los instrumentos utilizados.

RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRETEST EN EL ÁREA DE HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL:

1. Saluda a los demás utilizando expresiones verbales o gestuales.

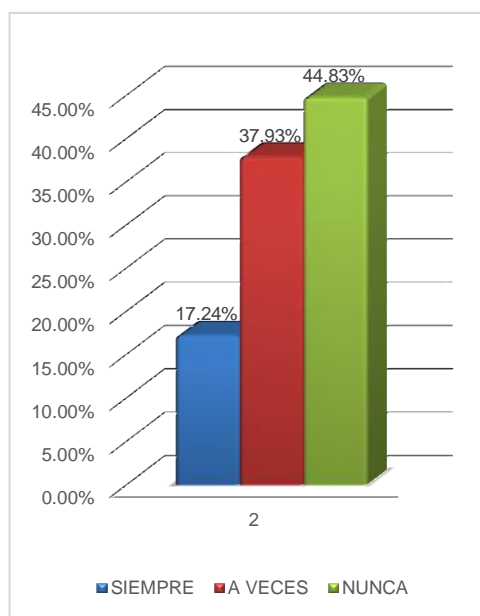
	N°	%
SIEMPRE	0	0.00%
A VECES	14	48.28%
NUNCA	15	51.72%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 1. Saluda a los demás utilizando expresiones verbales o gestuales; el 51.72%, que equivalen a 15 estudiantes, manifiestan que nunca utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 48.28% (14), solo a veces las emplean en su interacción social. De los resultados se deduce que un gran porcentaje de estudiantes, no utilizan expresiones verbales o gestuales, lo que nos permite inducir que los estudiantes no tienen dominio de dichas expresiones verbales o gestuales.

2. Responde a los saludos de los demás utilizando expresiones verbales o gestuales.

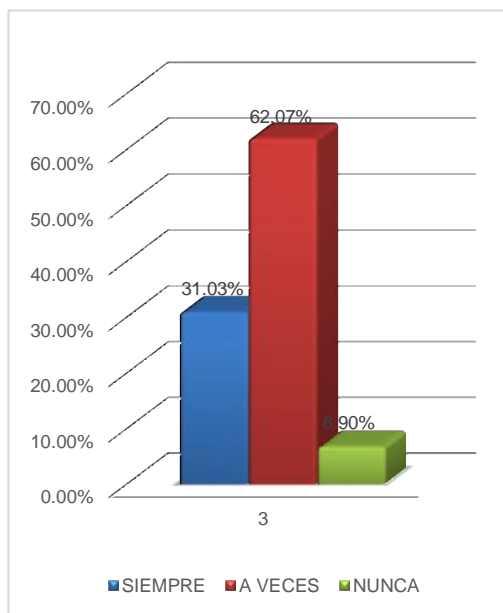
	N°	%
SIEMPRE	5	17.24%
A VECES	11	37.93%
NUNCA	13	44.83%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 2. Responde a los saludos de los demás utilizando expresiones verbales o gestuales; el 44.83%, equivalentes a 13 estudiantes, manifiestan que nunca utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 37.93% (11) a veces y solo el 17.24% (5) lo emplean en su interacción social.

3. Cuando necesita de algo, pide por favor a los demás

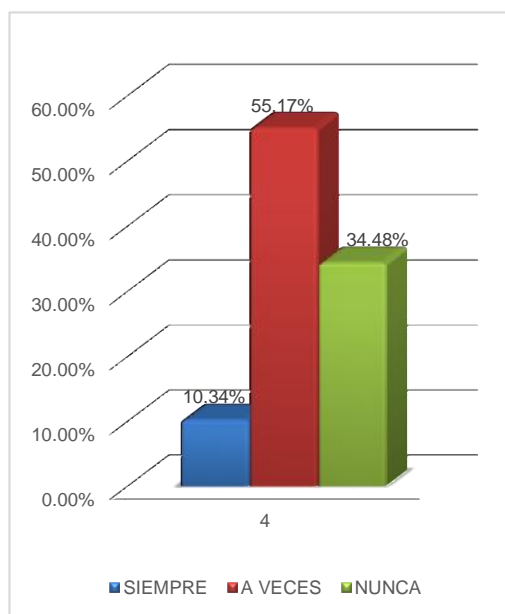
	N°	%
SIEMPRE	9	31.03%
A VECES	18	62.07%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 3. Cuando necesita de algo, pide por favor a los demás; el 44.83%, equivalentes a 13 estudiantes, manifiestan que nunca utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 37.93% (11) a veces y solo el 17.24% (5) lo emplean en su interacción social.

4. Hace favores a los demás sin esperar una recompensa.

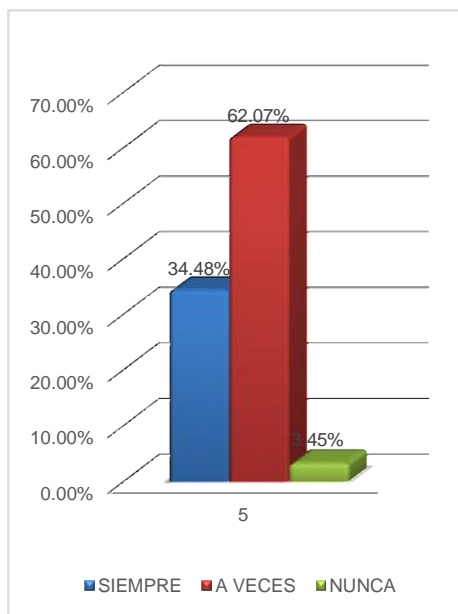
	N°	%
SIEMPRE	3	10.34%
A VECES	16	55.17%
NUNCA	10	34.48%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 4. Hace favores a los demás sin esperar una recompensa; el 55.17%, que equivalen a 16 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 34.48% (10), nunca y el 10.34% (3) siempre las emplean en su interacción social.

5. Cuando alguien le habla, presta atención.

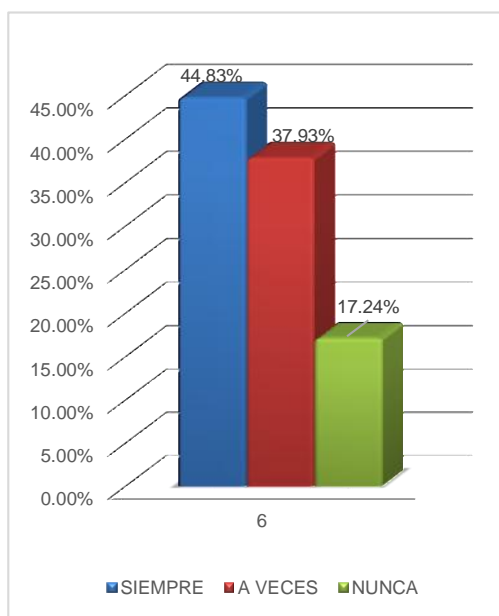
	N°	%
SIEMPRE	10	34.48%
A VECES	18	62.07%
NUNCA	1	3.45%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 5. Cuando alguien le habla, presta atención; el 62.07%, que equivalen a 18 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 34.48% (10), siempre y el 3.45% (1) nunca las emplean en su interacción social.

6. Pide permiso para entrar o salir del aula.

	N°	%
SIEMPRE	13	44.83%
A VECES	11	37.93%
NUNCA	5	17.24%
TOTAL	29	100%

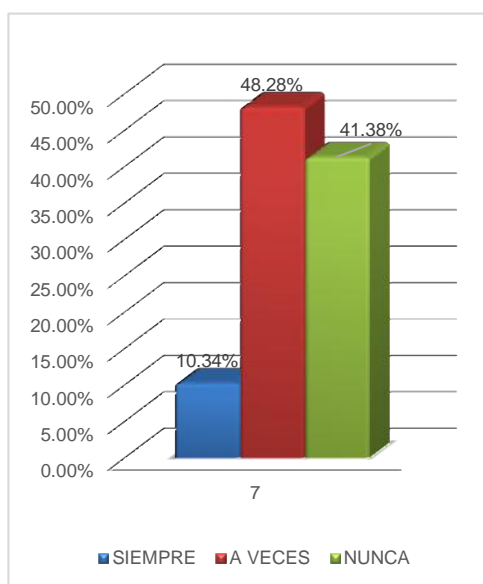


Ante la pregunta 6. Pide permiso para entrar o salir del aula; el 44.83%, que equivalen a 13 estudiantes, manifiestan que utilizan siempre ese tipo de expresiones, mientras que el 37.93% (11), a veces y el 17.24% (5) nunca las emplean en su interacción social.

RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRETEST EN EL ÁREA DE HABILIDADES PARA HACER AMIGOS

7. Alienta los logros de los demás utilizando expresiones verbales o gestuales.

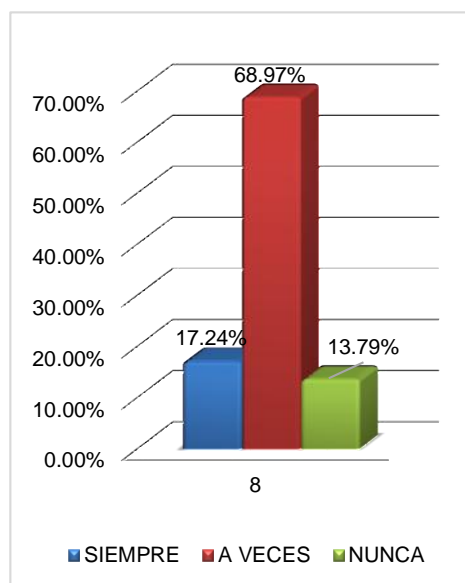
	N°	%
SIEMPRE	3	10.34%
A VECES	14	48.28%
NUNCA	12	41.38%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 7. Alienta los logros de los demás utilizando expresiones verbales o gestuales; el 48.28%, que equivalen a 14 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 41.38% (12), nunca y el 10.34% (3) siempre las emplean en su interacción social.

8. Invita a los demás a participar en diversas actividades.

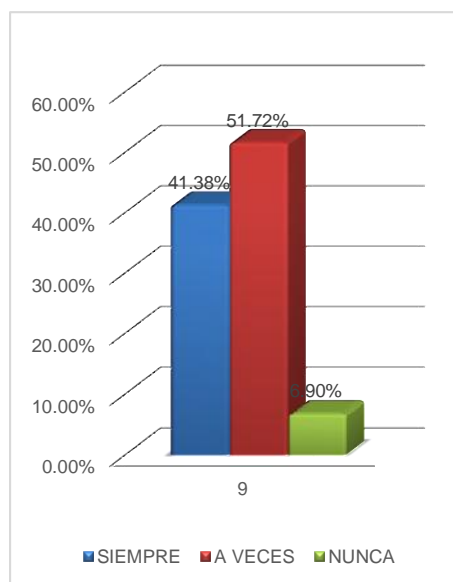
	N°	%
SIEMPRE	5	17.24%
A VECES	20	68.97%
NUNCA	4	13.79%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 8. Invita a los demás a participar en diversas actividades; el 68.97%, que equivalen a 20 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 17.24% (5), siempre y el 13.79% (4) nunca las emplean en su interacción social.

9. Acepta cuando los demás le invitan a participar en actividades.

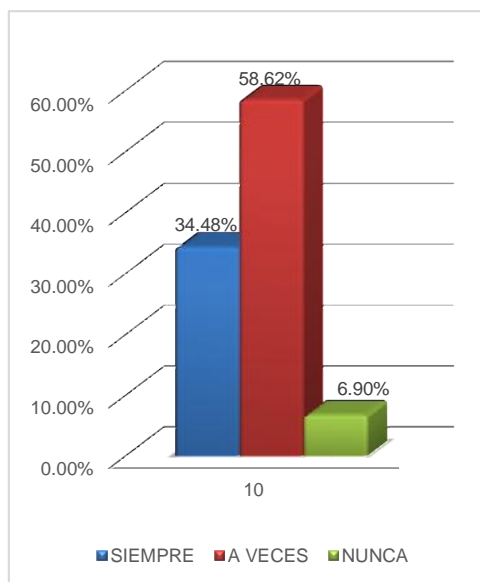
	N°	%
SIEMPRE	12	41.38%
A VECES	15	51.72%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 9. Acepta cuando los demás le invitan a participar en actividades; el 51.72%, que equivalen a 15 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 41.38% (12), siempre y el 6.90% (2) nunca las emplean en su interacción social.

10. Comparte sus cosas con los demás

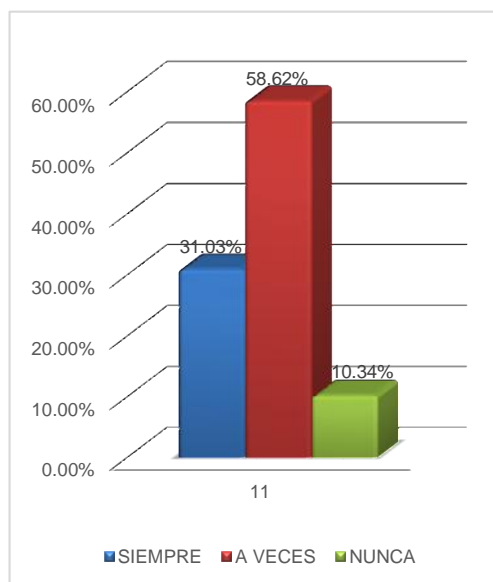
	N°	%
SIEMPRE	10	34.48%
A VECES	17	58.62%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 10. Comparte sus cosas con los demás; el 58.62%, que equivalen a 17 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 34.48% (10), siempre y el 6.90% (2) nunca las emplean en su interacción social.

11. Colabora en diversas actividades

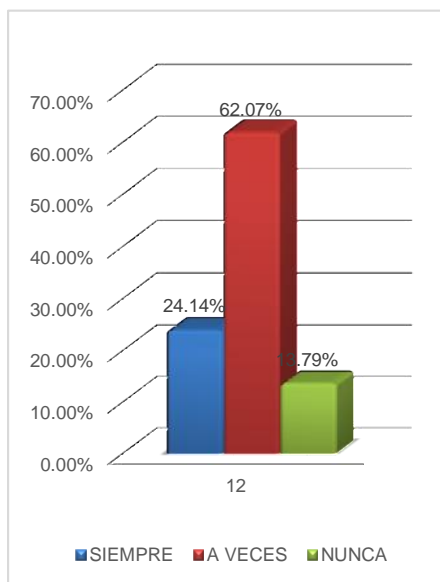
	N°	%
SIEMPRE	9	31.03%
A VECES	17	58.62%
NUNCA	3	10.34%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 11. Colabora en diversas actividades; el 58.62%, que equivalen a 17 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 31.03% (9), siempre y el 10.34% (3) nunca las emplean en su interacción social.

12. Participa voluntariamente en diversas actividades

	N°	%
SIEMPRE	7	24.14%
A VECES	18	62.07%
NUNCA	4	13.79%
TOTAL	29	100%

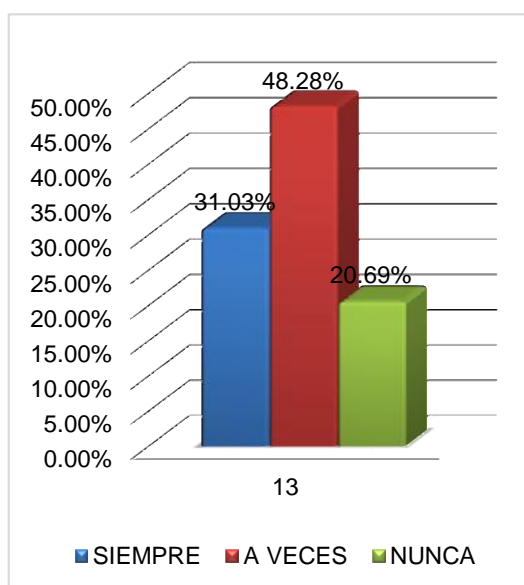


Ante la pregunta 12. Participa voluntariamente en diversas actividades; el 62.07%, que equivalen a 18 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 34.48% (10), nunca y el 3.45% (1) siempre las emplean en su interacción social.

RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRETEST EN EL ÁREA DE HABILIDADES CONVERSACIONALES:

13. Inicia conversaciones con los demás.

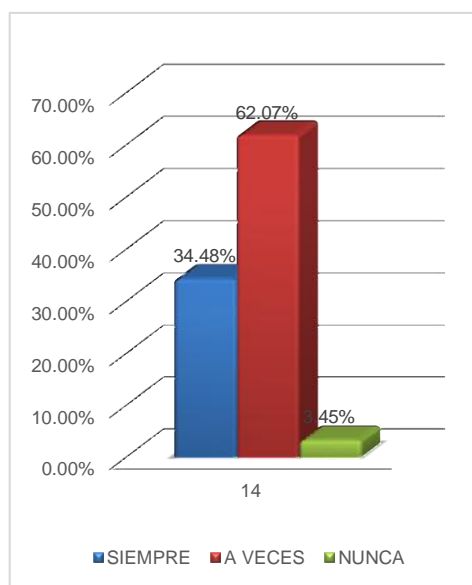
	N°	%
SIEMPRE	9	31.03%
A VECES	14	48.28%
NUNCA	6	20.69%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 13. Inicia conversaciones con los demás; el 48.28%, que equivalen a 14 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 31.03% (9), siempre y el 20.69% (6) nunca las emplean en su interacción social.

14. Responde cuando los demás le conversan.

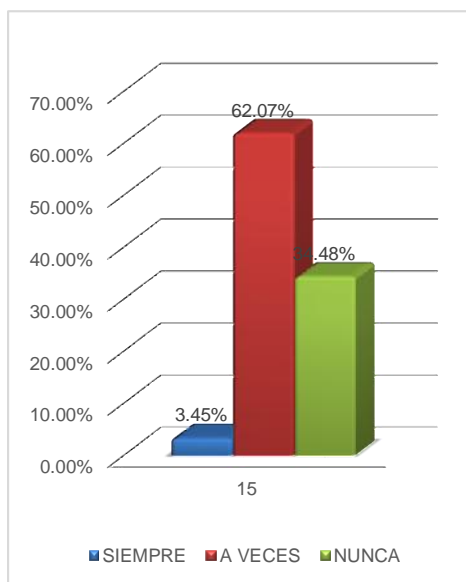
	N°	%
SIEMPRE	10	34.48%
A VECES	18	62.07%
NUNCA	1	3.45%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 14. Responde cuando los demás le conversan; el 62.07%, que equivalen a 18 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 34.48% (10), nunca y el 3.45% (1) siempre las emplean en su interacción social.

15. Se une fácilmente a conversaciones ya iniciadas.

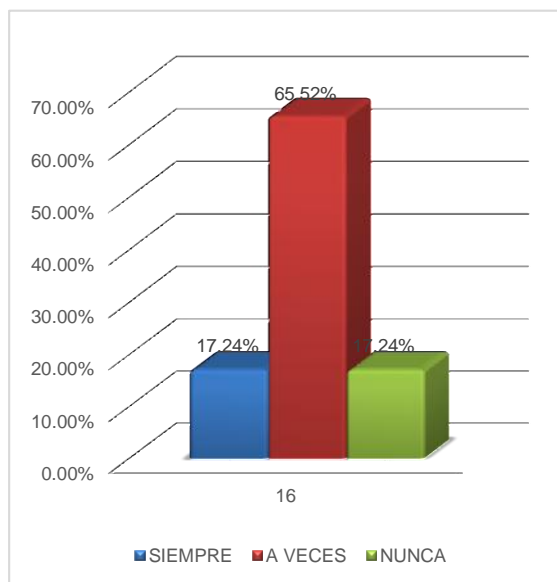
	N°	%
SIEMPRE	1	3.45%
A VECES	18	62.07%
NUNCA	10	34.48%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 15. Se une fácilmente a conversaciones ya iniciadas; el 62.07%, que equivalen a 18 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 34.48% (10), nunca y el 3.45% (1) siempre las emplean en su interacción social.

16. Pide a la palabra para participar de una conversación en grupo.

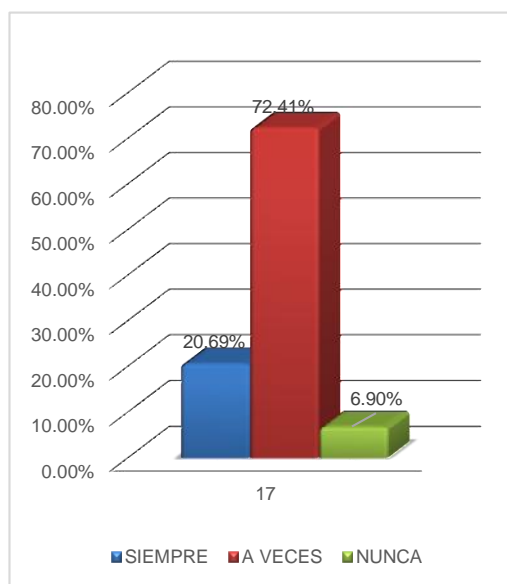
	N°	%
SIEMPRE	5	17.24%
A VECES	19	65.52%
NUNCA	5	17.24%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 16. Pide a la palabra para participar de una conversación en grupo; el 65.52%, que equivalen a 19 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 17.24% (5), nunca, de la misma manera se obtuvo en siempre.

17. Expresa sus opiniones en las conversaciones con sus amigos(as) o en grupo.

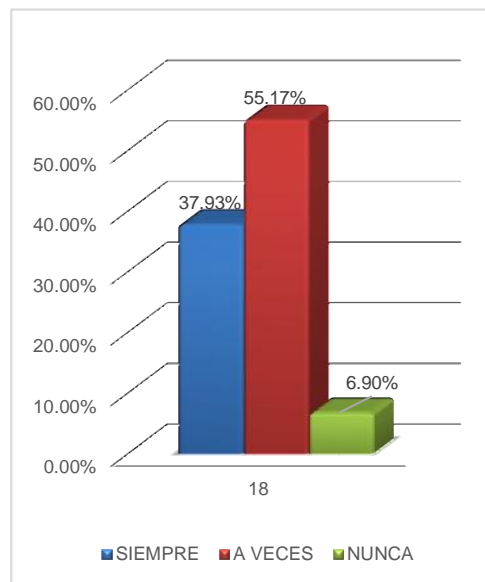
	N°	%
SIEMPRE	6	20.69%
A VECES	21	72.41%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 17. Expresa sus opiniones en las conversaciones con sus amigos(as) o en grupo el 72.41%, que equivalen a 21 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 20.69% (6), siempre y el 6.90% (2) nunca las emplean en su interacción social.

18. Cuando está en una conversación grupal respeta las opiniones de los demás.

	N°	%
SIEMPRE	11	37.93%
A VECES	16	55.17%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%

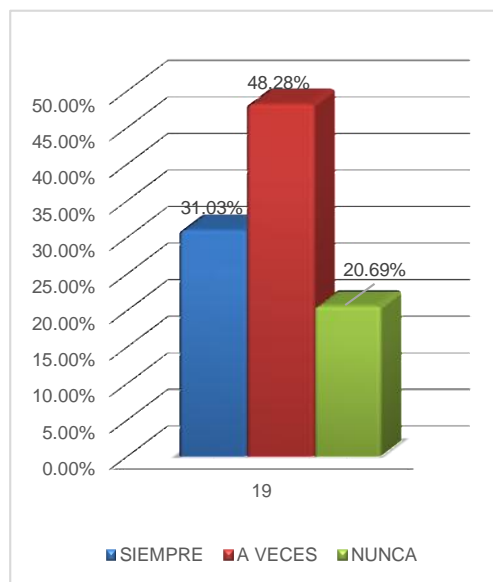


Ante la pregunta 18. Cuando está en una conversación grupal respeta las opiniones de los demás; el 55.17%, que equivalen a 16 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 37.93% (11), siempre y el 6.90% (2) nunca las emplean en su interacción social.

RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRETEST EN EL ÁREA DE HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS

19. Utiliza expresiones agradables para referirse a sus compañeros.

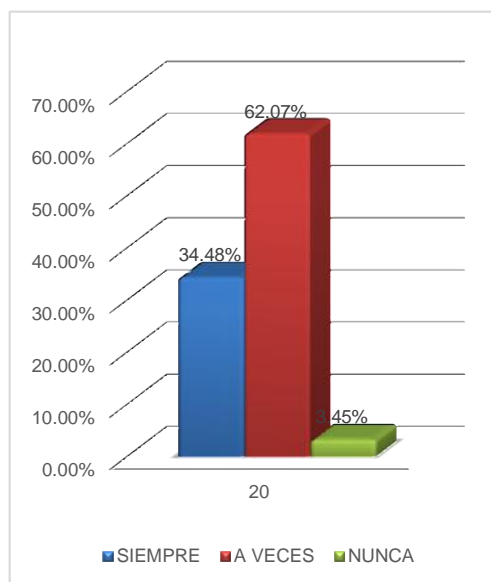
	N°	%
SIEMPRE	9	31.03%
A VECES	14	48.28%
NUNCA	6	20.69%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 19. Utiliza expresiones agradables para referirse a sus compañeros; el 48.28%, que equivalen a 14 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 31.03% (9), siempre y el 20.69% (3) nunca las emplean en su interacción social.

20. Defiende sus derechos ante los demás hablándoles, sin pelear.

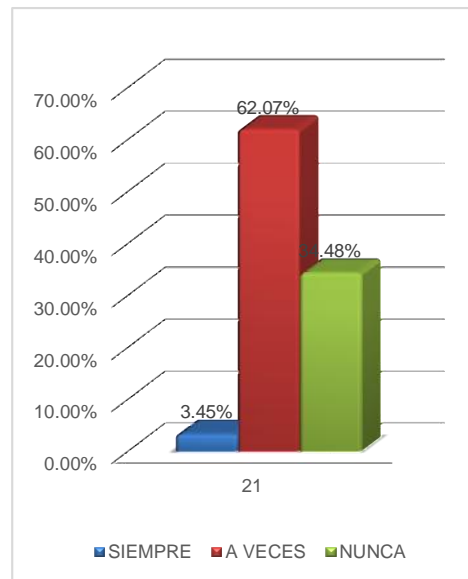
	N°	%
SIEMPRE	10	34.48%
A VECES	18	62.07%
NUNCA	1	3.45%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 20. Defiende sus derechos ante los demás hablándoles, sin pelear; el 62.07%, que equivalen a 18 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 34.48% (10), siempre y el 3.45% (1) siempre las emplean en su interacción social.

21. Acepta las características personales de los demás.

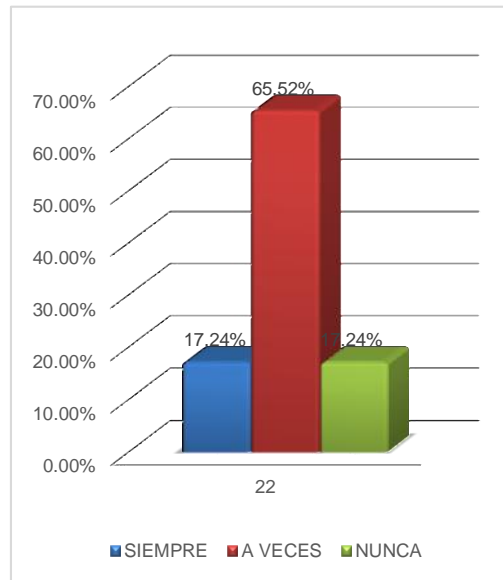
	N°	%
SIEMPRE	1	3.45%
A VECES	18	62.07%
NUNCA	10	34.48%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 21. Acepta las características personales de los demás; el 62.07%, que equivalen a 18 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 34.48% (10), nunca y el 3.45% (1) siempre las emplean en su interacción social.

22. Escucha sin interrumpir, las opiniones de los demás.

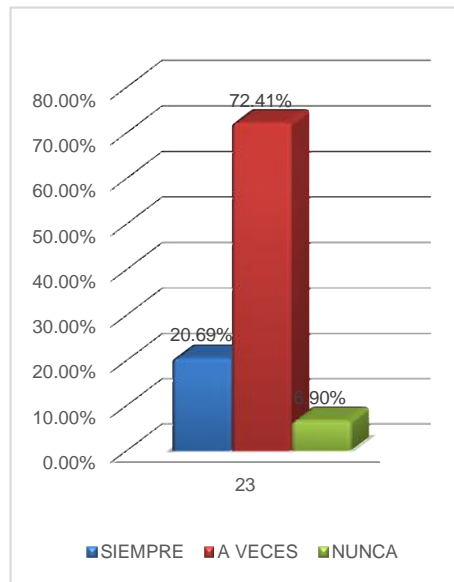
	N°	%
SIEMPRE	5	17.24%
A VECES	19	65.52%
NUNCA	5	17.24%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 22. Escucha sin interrumpir, las opiniones de los demás; el 65.52%, que equivalen a 19 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 34.48% (10), nunca y el 10.34% (3) siempre las emplean en su interacción social.

23. Expresa sus opiniones a los demás.

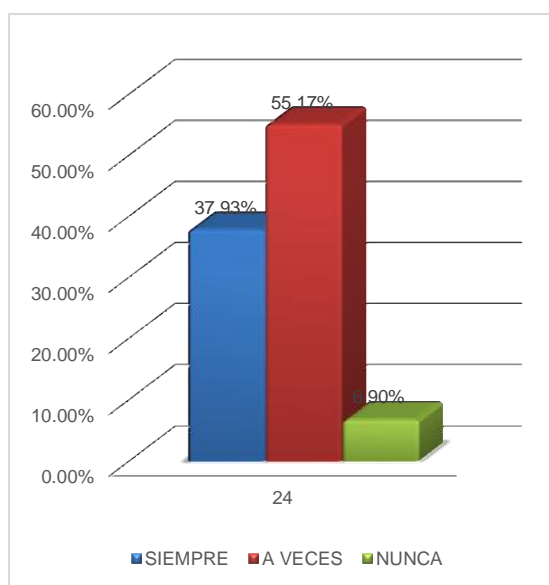
	N°	%
SIEMPRE	6	20.69%
A VECES	21	72.41%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 23. Expresa sus opiniones a los demás; el 72.41%, que equivalen a 21 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 20.69% (6), siempre nunca y el 6.90% (2) siempre las emplean en su interacción social.

24. Expresa su desacuerdo con otras personas cuando es necesario, sin gritar, ni pelear.

	N°	%
SIEMPRE	11	37.93%
A VECES	16	55.17%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%

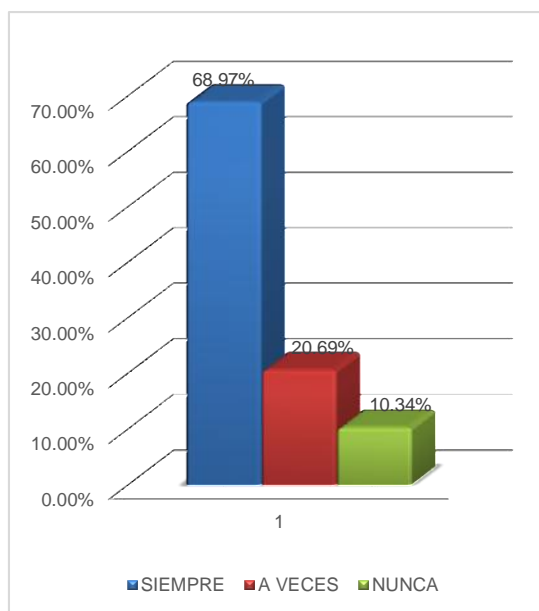


Ante la pregunta 24. Expresa su desacuerdo con otras personas cuando es necesario, sin gritar, ni pelear; el 55.17%, que equivalen a 16 estudiantes, manifiestan que a veces utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 37.93% (11), siempre y el 6.90% (2) siempre las emplean en su interacción social.

RESULTADOS OBTENIDOS EN EL POSTEST EN EL ÁREA DE HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL:

1. Saluda a los demás utilizando expresiones verbales o gestuales.

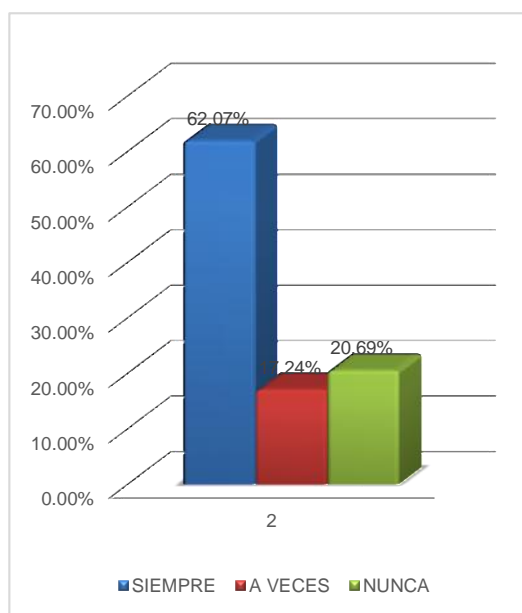
	N°	%
SIEMPRE	20	68.97%
A VECES	6	20.69%
NUNCA	3	10.34%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 1. Saluda a los demás utilizando expresiones verbales o gestuales; el 51.72%, que equivalen a 15 estudiantes, manifiestan que nunca utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 48.28% (14), solo a veces las emplean en su interacción social.

2. Responde a los saludos de los demás utilizando expresiones verbales o gestuales.

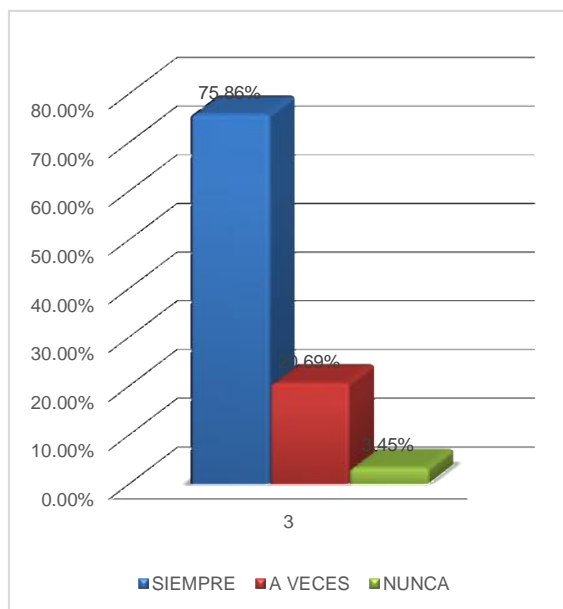
	N°	%
SIEMPRE	18	62.07%
A VECES	5	17.24%
NUNCA	6	20.69%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 2. Responde a los saludos de los demás utilizando expresiones verbales o gestuales; el 44.83%, equivalentes a 13 estudiantes, manifiestan que nunca utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 37.93% (11) a veces y solo el 17.24% (5) lo emplean en su interacción social.

3. Cuando necesita de algo, pide por favor a los demás

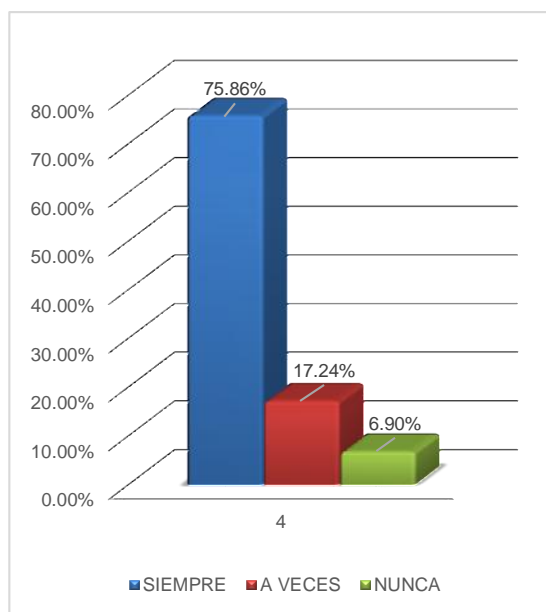
	N°	%
SIEMPRE	22	75.86%
A VECES	6	20.69%
NUNCA	1	3.45%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 3. Cuando necesita de algo, pide por favor a los demás; el 44.83%, equivalentes a 13 estudiantes, manifiestan que nunca utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 37.93% (11) a veces y solo el 17.24% (5) lo emplean en su interacción social.

4. Hace favores a los demás sin esperar una recompensa.

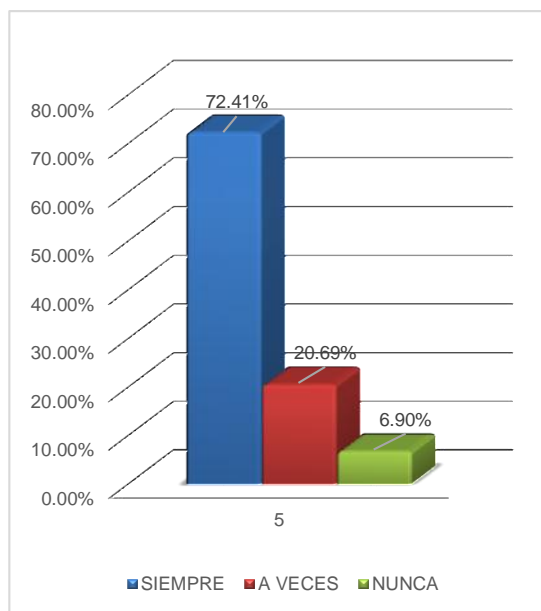
	N°	%
SIEMPRE	22	75.86%
A VECES	5	17.24%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 4. Hace favores a los demás sin esperar una recompensa; el 75.86%, que equivalen a 22 estudiantes, manifiestan que nunca utilizan ese tipo de expresiones, mientras que el 14.24% (5), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 6.90% que nunca lo hacen.

5. Cuando alguien le habla, presta atención.

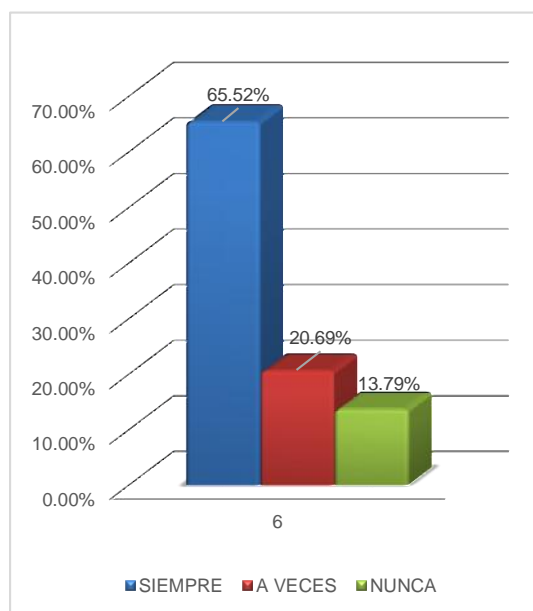
	N°	%
SIEMPRE	21	72.41%
A VECES	6	20.69%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 5. Cuando alguien le habla, presta atención; el 72.41%, que equivalen a 21 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 20.69% (6), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 6.90% que nunca lo hacen.

6. Pide permiso para entrar o salir del aula.

	N°	%
SIEMPRE	19	65.52%
A VECES	6	20.69%
NUNCA	4	13.79%
TOTAL	29	100%

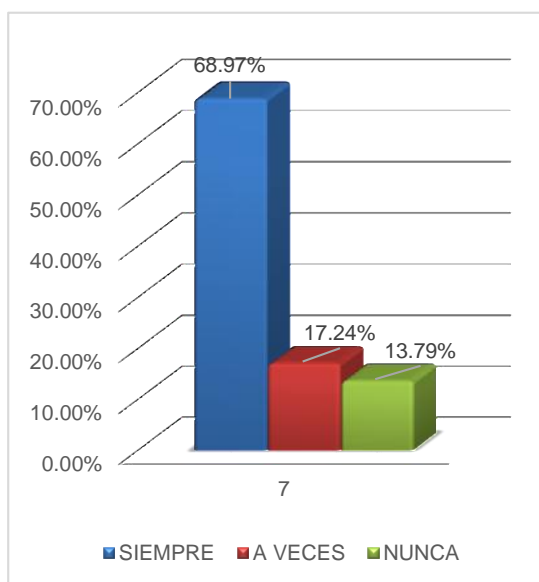


Ante la pregunta 6: Pide permiso para entrar o salir del aula; el 65.52%, que equivalen a 19 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 20.69% (6), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 13.79% (4) que nunca lo hacen.

RESULTADOS OBTENIDOS EN EL POSTEST EN EL ÁREA DE HABILIDADES PARA HACER AMIGOS Y AMIGAS:

7. Alienta los logros de los demás utilizando expresiones verbales o gestuales.

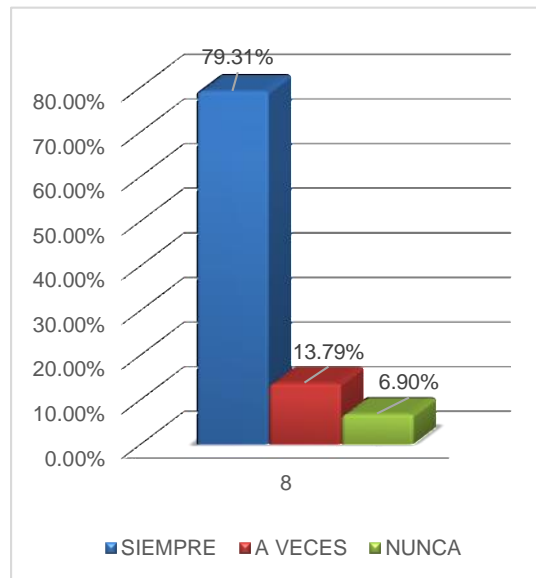
	N°	%
SIEMPRE	20	68.97%
A VECES	5	17.24%
NUNCA	4	13.79%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 7. Alienta los logros de los demás utilizando expresiones verbales o gestuales; el 68.97%, que equivalen a 20 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 17.24% (5), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 13.79% (4) que nunca lo hacen.

8. Invita a los demás a participar en diversas actividades.

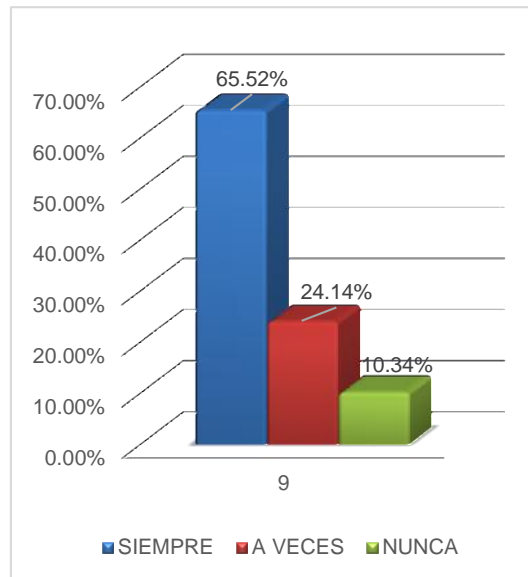
	N°	%
SIEMPRE	23	79.31%
A VECES	4	13.79%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 8. Invita a los demás a participar en diversas actividades; el 79.31%, que equivalen a 23 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 13.79% (4), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 6.90% (2) que nunca lo hacen.

9. Acepta cuando los demás le invitan a participar en actividades.

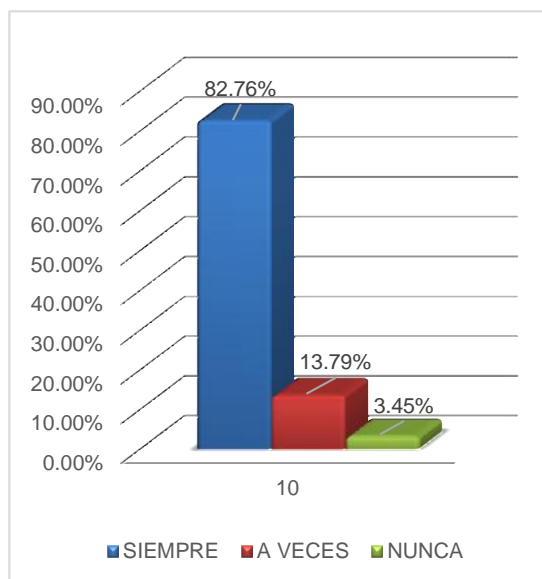
	N°	%
SIEMPRE	19	65.52%
A VECES	7	24.14%
NUNCA	3	10.34%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 9. Acepta cuando los demás le invitan a participar en actividades; el 65.52%, que equivalen a 19 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 24.14% (7), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 10.34% (3) que nunca lo hacen.

10. Comparte sus cosas con los demás

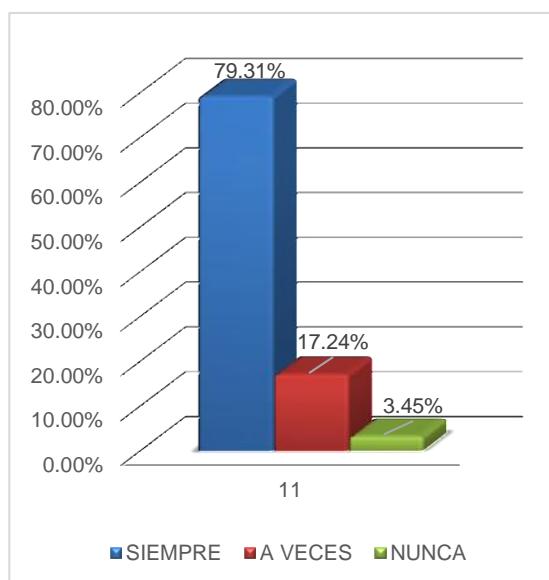
	N°	%
SIEMPRE	24	82.76%
A VECES	4	13.79%
NUNCA	1	3.45%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 10. Comparte sus cosas con los demás; el 82.76%, que equivalen a 24 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 13.79% (4), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 3.45% (1) que nunca lo hacen.

11. Colabora en diversas actividades

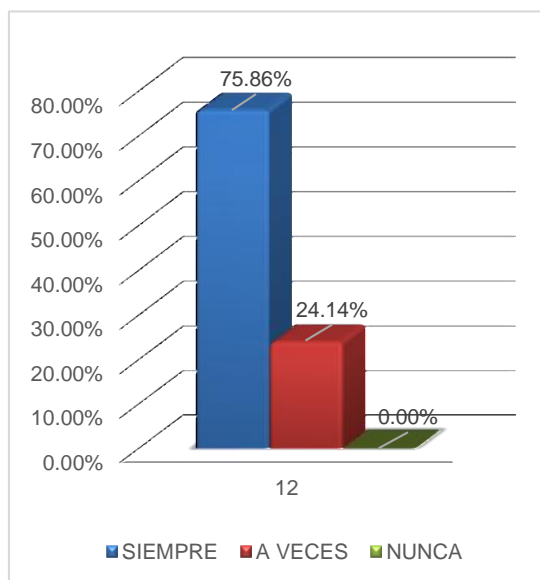
	N°	%
SIEMPRE	23	79.31%
A VECES	5	17.24%
NUNCA	1	3.45%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 11. Colabora en diversas actividades; el 79.31%, que equivalen a 23 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 17.24% (5), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 3.45% (1) que nunca lo hacen.

12. Participa voluntariamente en diversas actividades

	N°	%
SIEMPRE	22	75.86%
A VECES	7	24.14%
NUNCA	0	0.00%
TOTAL	29	100%

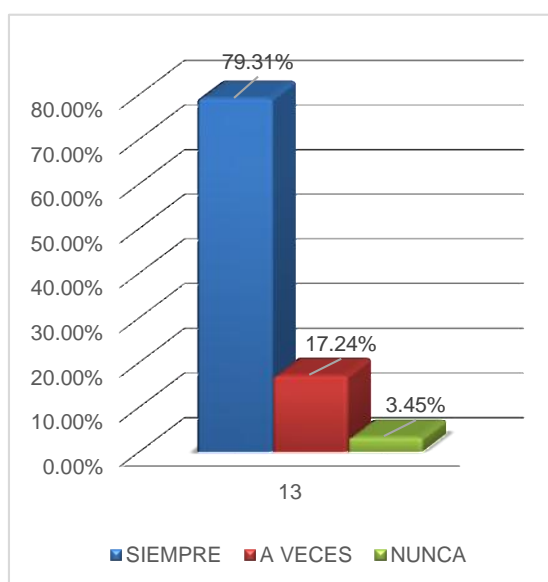


Ante la pregunta 12. Participa voluntariamente en diversas actividades; el 75.86%, que equivalen a 22 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 24.14% (7), solo a veces las emplean en su interacción social

RESULTADOS OBTENIDOS EN EL POSTEST EN EL ÁREA DE HABILIDADES CONVERSACIONALES:

13. Inicia conversaciones con los demás.

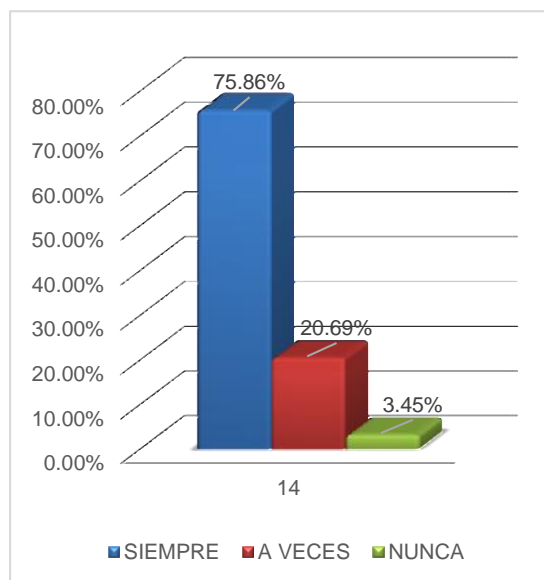
	N°	%
SIEMPRE	23	79.31%
A VECES	5	17.24%
NUNCA	1	3.45%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 13. Inicia conversaciones con los demás; el 79.31%, que equivalen a 23 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 17.24% (5), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 3.45% (1) que nunca lo hacen.

14. Responde cuando los demás le conversan.

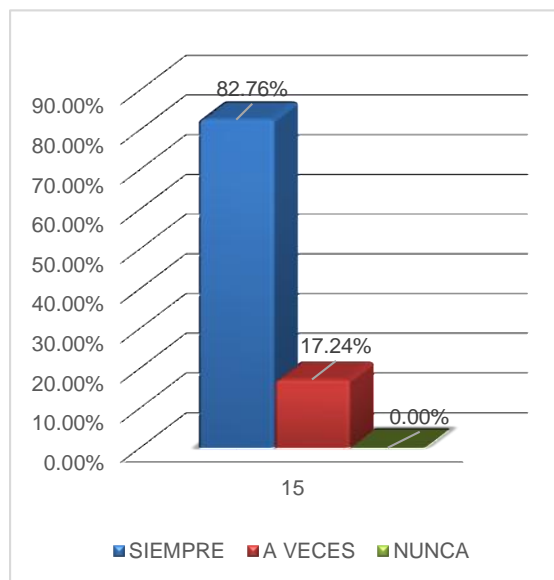
	N°	%
SIEMPRE	22	75.86%
A VECES	6	20.69%
NUNCA	1	3.45%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 14. Responde cuando los demás le conversan; el 75.86%, que equivalen a 22 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 20.69% (6), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 3.45% (1) que nunca lo hacen.

15. Se une fácilmente a conversaciones ya iniciadas.

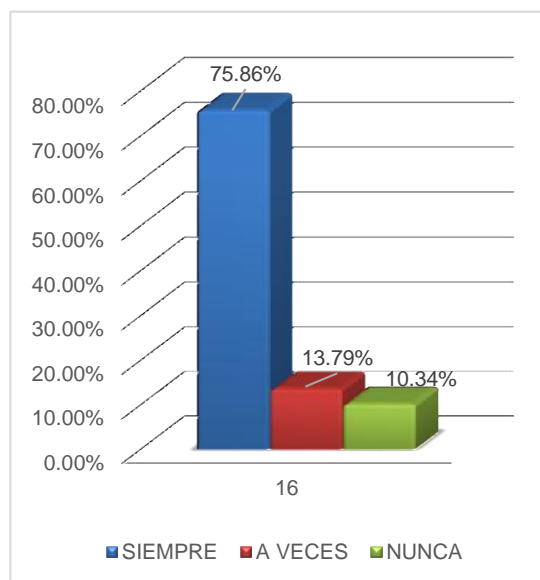
	N°	%
SIEMPRE	24	82.76%
A VECES	5	17.24%
NUNCA	0	0.00%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 15. Se une fácilmente a conversaciones ya iniciadas; el 82.76%, que equivalen a 24 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 17.24% (5), solo a veces las emplean en su interacción social

16. Pide a la palabra para participar de una conversación en grupo.

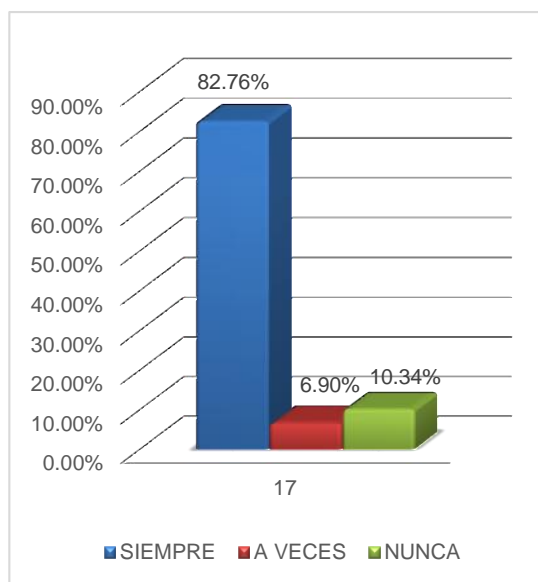
	N°	%
SIEMPRE	22	75.86%
A VECES	4	13.79%
NUNCA	3	10.34%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 16. Pide a la palabra para participar de una conversación en grupo; el 75.86%, que equivalen a 22 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 13.79% (4), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 10.34% (3) que nunca lo hacen.

17. Expresa sus opiniones en las conversaciones con sus amigos(as) o en grupo.

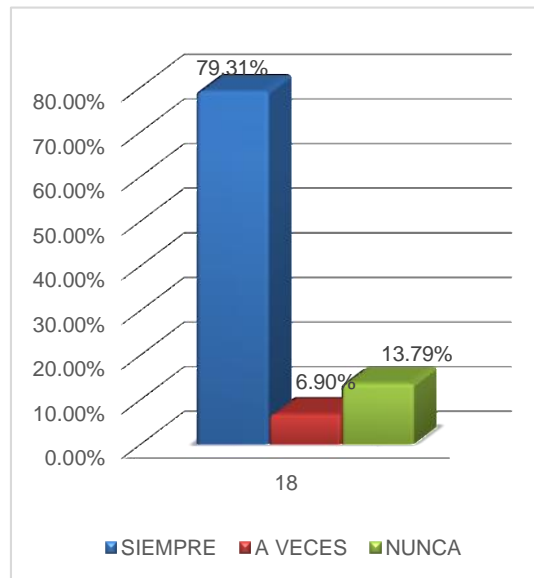
	N°	%
SIEMPRE	24	82.76%
A VECES	2	6.90%
NUNCA	3	10.34%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 17. Expresa sus opiniones en las conversaciones con sus amigos(as) o en grupo; el 82.76%, que equivalen a 24 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 6.90% (2), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 10.34% (3) que nunca lo hacen.

18. Cuando está en una conversación grupal respeta las opiniones de los demás.

	N°	%
SIEMPRE	23	79.31%
A VECES	2	6.90%
NUNCA	4	13.79%
TOTAL	29	100%

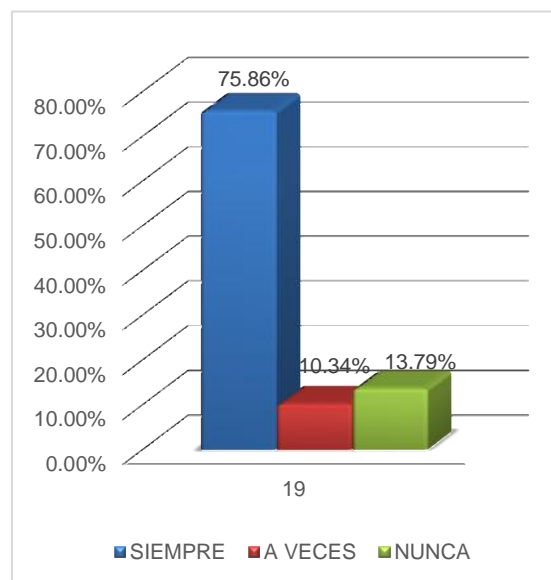


Ante la pregunta 18. Cuando está en una conversación grupal respeta las opiniones de los demás; el 79.31%, que equivalen a 23 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 6.90% (2), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 13.79% (4) que nunca lo hacen.

RESULTADOS OBTENIDOS EN EL POSTEST EN EL ÁREA DE HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS Y OPINIONES:

19. Utiliza expresiones agradables para referirse a sus compañeros.

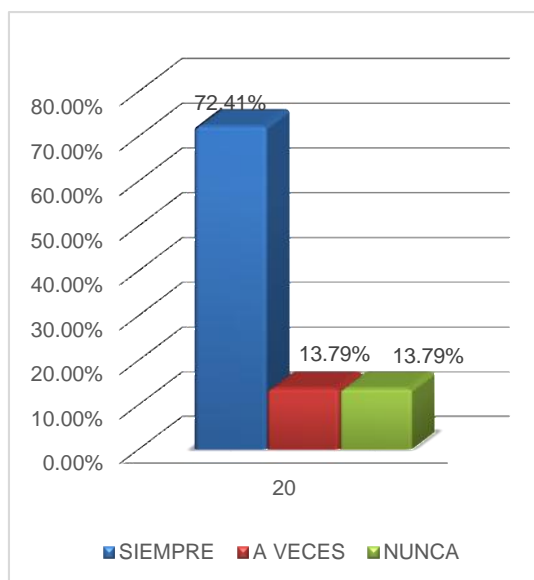
	N°	%
SIEMPRE	22	75.86%
A VECES	3	10.34%
NUNCA	4	13.79%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 19. Utiliza expresiones agradables para referirse a sus compañeros; el 75.86%, que equivalen a 22 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 10.34% (3), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 13.79% (4) que nunca lo hacen.

20. Defiende sus derechos ante los demás hablándoles, sin pelear.

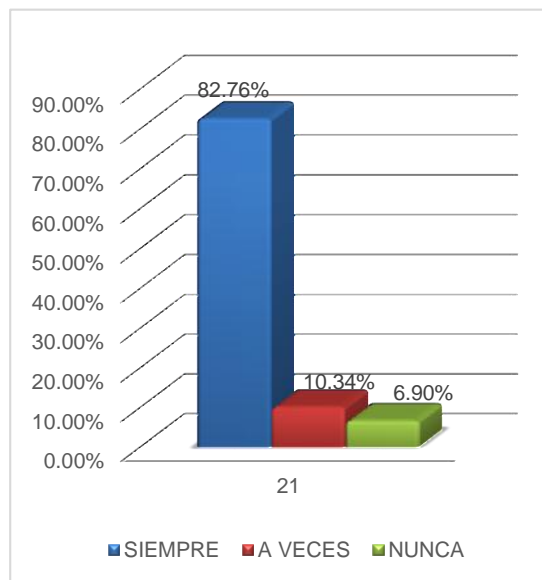
	N°	%
SIEMPRE	21	72.41%
A VECES	4	13.79%
NUNCA	4	13.79%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 20. Defiende sus derechos ante los demás hablándoles, sin pelear; el 72.41%, que equivalen a 21 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 13.79% (4), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 13.79% (4) que nunca lo hacen.

21. Acepta las características personales de los demás.

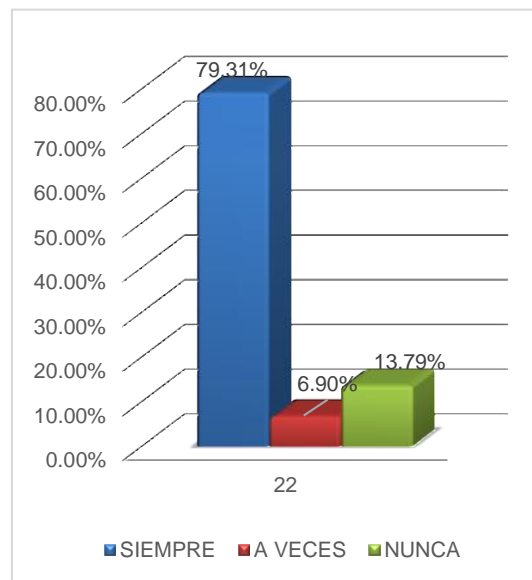
	N°	%
SIEMPRE	24	82.76%
A VECES	3	10.34%
NUNCA	2	6.90%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 21. Acepta las características personales de los demás; el 82.76%, que equivalen a 24 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 10.34% (3), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 6.90% (2) que nunca lo hacen.

22. Escucha sin interrumpir, las opiniones de los demás.

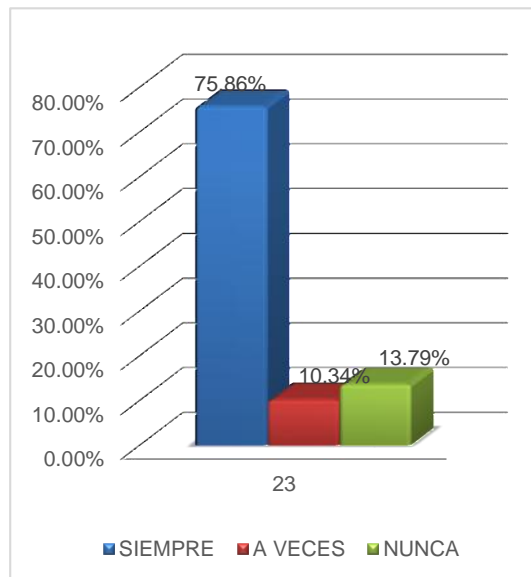
	N°	%
SIEMPRE	23	79.31%
A VECES	2	6.90%
NUNCA	4	13.79%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 22. Escucha sin interrumpir, las opiniones de los demás; el 79.31%, que equivalen a 23 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 6.900% (2), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 13.79% (4) que nunca lo hacen.

23. Expresa sus opiniones a los demás.

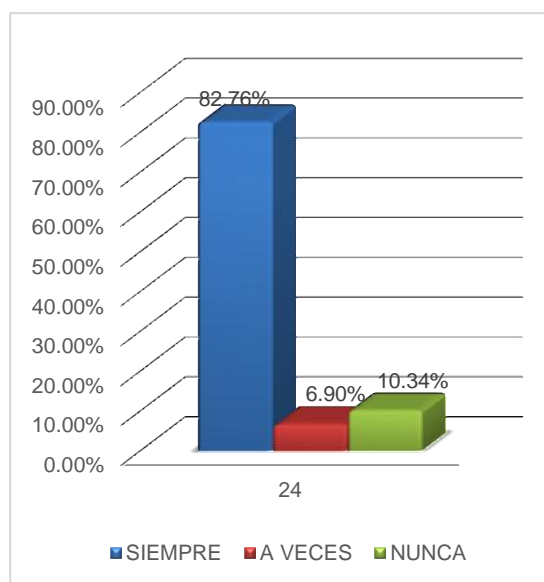
	N°	%
SIEMPRE	22	75.86%
A VECES	3	10.34%
NUNCA	4	13.79%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 23. Expresa sus opiniones a los demás; el 75.86%, que equivalen a 22 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 10.34% (3), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 13.79% (4) que nunca lo hacen.

24. Expresa su desacuerdo con otras personas cuando es necesario, sin gritar, ni pelear.

	N°	%
SIEMPRE	24	82.76%
A VECES	2	6.90%
NUNCA	3	10.34%
TOTAL	29	100%



Ante la pregunta 24. Expresa su desacuerdo con otras personas cuando es necesario, sin gritar, ni pelear; el 82.76%, que equivalen a 24 estudiantes, manifiestan que siempre lo hacen, mientras que el 6.90% (2), solo a veces las emplean en su interacción social y solo el 10.34% (3) que nunca lo hacen.

**COMPARACIÓN DE RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRE Y POSTEST,
SEGÚN DIMENSIONES DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

Niveles	RESULTADOS EN EL PRETEST								RESULTADOS EN EL POSTEST							
	Habilidades básicas de interacción social:		Habilidades para hacer amigos		Habilidades conversacionales:		Habilidades relacionadas sentimientos y opiniones		Habilidades básicas de interacción social		Habilidades para hacer amigos		Habilidades conversacionales:		Habilidades relacionadas sentimientos y emociones	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
SIEMPRE	7	24	8	28	7	24	5	17	20	69	22	76	23	79	23	79
AVECES	14	48	17	58	18	28	16	55	6	21	5	17	4	14	4	14
NUNCA	8	28	4	14	14	48	8	28	3	10	2	7	2	7	2	7

Fuente: Registro de datos del pre y postest

Comparando los resultados obtenidos, se determina que en el postest los estudiantes han mejorado puesto que, un alto porcentaje se ubica en el nivel de siempre, sobresaliendo las habilidades relacionadas con sentimientos y emociones; habilidades conversacionales con el 79%, luego habilidades para hacer amigos con el 76% y finalmente, habilidades básicas de interacción social con el 69%.

INCREMENTOS OBTENIDOS EN EL POSTEST

NIVELES	INCREMENTOS EN EL POSTEST AL COMPARAR RESULTADOS CON EL PRETEST			
	Habilidades básicas de interacción social:	Habilidades para hacer amigos	Habilidades conversacionales:	Habilidades relacionadas con sentimiento y opiniones
	%	%	%	%
SIEMPRE	45	48	55	62
A VECES	- 27	- 41	- 14	- 41
NUNCA	- 18	- 7	- 41	- 21

Fuente: Datos porcentuales del pre y postest, incrementos

Según los incrementos en el postest, se determina que el taller de Estrategias Lúdicas ha permitido mejorar las habilidades sociales de los estudiantes, incidiendo mayormente en las habilidades relacionadas con sentimiento y emociones ya que el incremento en el nivel de siempre es de 62%, luego se ha obtenido éxito en la mejora de las habilidades conversacionales. En las habilidades para hacer amigos, el 48% y en habilidades básicas de interacción social, el 45%. Hay que destacar que la mayor reducción, 41%, se ha obtenido en el nivel nunca relacionado con las habilidades conversacionales.

**RESULTADOS GLOBALES EN LOS INCREMENTOS, OBTENIDOS EN LAS
HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES**

NIVEL	PRETEST		POSTEST		INCREMENTO %
	f	%	f	%	
SIEMPRE	7	24	22	76	52
A VECES	16	55	5	17	- 38
NUNCA	6	21	2	7	- 14

Fuente: Datos porcentuales del pre y postest, incrementos

En forma general, el taller de Estrategias Lúdicas ha permitido mejorar las relaciones interpersonales porque al comparar el postest con el pretest, el incremento es del 52% y consecuentemente los niveles a veces y nunca, han obtenido valores negativos que indican la movilización de los estudiantes hacia los niveles superiores de la escala.

3.2. Etapa de significación práctica

La significación práctica del presente estudio se tipifica en cuanto ha permitido fortalecer el conocimiento acerca de las variables de estudio, estrategias lúdicas y habilidades sociales porque se trata de dos variables fundamentales que están ligadas a la optimización del aprendizaje de los niños y niñas, particularmente en la institución educativa. El estudio permitió fortalecer el diagnóstico del Proyecto Educativo Institucional en lo referente al Área Curricular Personal Social, en base a los resultados obtenidos tanto al aplicar el pretest como el pos test. Dicha significación también se determina por la planificación, implementación y ejecución de la propuesta del Taller de Estrategias Lúdicas basado en la teoría de Lew S. Vigotsky, el mismo que se constituye en una herramienta pedagógica, útil a los docentes para facilitar el aprendizaje que permita el desarrollo de las habilidades sociales, aún con las convenientes adaptaciones se puede aplicar al desarrollo de otras habilidades que implican las relaciones interpersonales y comunicacionales.

Además, el presente estudio tiene relevancia social porque responde a las necesidades y expectativas del personal docente que labora en la Institución Educativa Pública IE N° 80829 “José Olaya Balandra”, quienes están preocupados por mejorar la calidad de los aprendizajes que se imparten. También los resultados de la investigación benefician a estudiantes, docentes, autoridades educativas de la institución porque los resultados estadísticos del estudio pueden constituirse en descriptores que den pie a la formulación de otras propuestas pedagógicas que incidan en la mejora educativa ya que se podrán adoptar estrategias al respecto, con el debido conocimiento de causa.

Finalmente, la significación práctica se determina mediante el aporte de un conjunto de sesiones de aprendizaje orientadas a facilitar el desarrollo de las habilidades sociales; además se aporta con un instrumento para recolectar datos o medir las habilidades sociales de los estudiantes del 5° Grado de Educación Primaria.

CONCLUSIONES

1. Del procesamiento y análisis de datos estadísticos, se infiere que el Taller de Estrategias Lúdicas es factible de aplicar por que los resultados muestran un progreso significativo de los estudiantes del grupo experimental en el pos test, que son muy superiores a los del pretest. Ello implica una mejora del 52% de las habilidades sociales en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.
2. El taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, mejora en un 45% las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.
3. El taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, mejora en un 48% las habilidades para hacer amigos en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.
4. El taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, mejora en un 55% las habilidades conversacionales en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.
5. El taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, mejora en un 62% las habilidades relacionadas con sentimiento y emociones en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los coordinadores de la institución educativa que tienen a cargo la conducción de la gestión pedagógica del nivel primario, promover la formulación y aplicación de proyectos pedagógicos que permitan fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes para lograr una plena eficacia.
2. Se recomienda al Director de la institución educativa 80829 “José Olaya” encargar a quien convenga para que se haga un análisis de los datos estadísticos y aquellos significativos, se incorporen al diagnóstico para fortalecer el PEI.
3. Se sugiere al Director de la institución educativa 80829 “José Olaya”, recomendar a los docentes para que apliquen las sesiones de aprendizaje consignadas en el presente programa, de tal manera que permita su perfeccionamiento o mejora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS O BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Armstrong, T. (2003). *Inteligencias múltiples: Como descubrirlas y estimularlas en sus hijos*. Colombia: Editorial Norma S. A.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: Fundamentos sociales*. Barcelona, Martínez Roca.
- Barriga A.; Díaz F. y Hernández R. G. (2008) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, México, Mac Graw Hill.
- Bauzer, M. E. (2009) *Juegos de recreación*. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Bandet, J. (2005). *Enseñar a través del juego*. Barcelona: Editorial Fontanella
- Beal G.M., Bohlen J.M. & Raudabaugh J.N. ((2009) *Conducción y acción dinámica del grupo*. Buenos Aires: Kapelusz
- Bertalanffy, L. V. (1986) *Perspectivas de la teoría general de sistemas*. Madrid: Alianza Universidad,
- Blumer, H. (1992). *El Interaccionismo simbólico, perspectiva y método*. Barcelona Hora D.L.
- Caballo V. (2003) *Teoría evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. España: PROMOLIBRO.
- Calero, P. M. (2008) *Educar jugando*. Lima – Perú: San Marcos.
- Colom C. A.J (2012) *Sociología de la educación y teoría general de sistemas*. España: UBI
- Chinoy, E. *Una introducción a la sociología*. Méjico: Fondo de Cultura Económico.
- De Matos A.L. (2003) *Compendio de didáctica general*. México: Editorial Kapelusz
- Flawel, J. H. (1974). *La psicología educativa de Jean Piaget*. Buenos Aires: Editorial Paidos.
- Fermoso (2001) *Teoría de la educación. Una interpretación antropológica*. Barcelona: CEAC, Fernández E. R. C. (2000) *Constructivismo*. Recopilado el 3 de mayo 2015 de <http://www.eduinnova.es/dic09/CONSTRUCTIVISMO.pdf>
- Gálvez V.J. (2009) *Métodos y técnicas de aprendizaje*. Lima: San Marcos.
- Gardner, H. (2003). *Las inteligencias múltiples*. Colombia: Fondo de Cultura Económica LTDA.

- Gómez V. M. y Romero R.V. (2008) *El juego infantil y su metodología* Madrid: NARCEA.
- Goldstein S.A. (2005) *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona: Martínez Roca.
- García A. (2009): *Claves para la educación. Actores, agentes y escenarios en la sociedad actual*. Madrid: Narcea UNED
- Gonzáles, W. (2000). *El niño y el juego*. Perú: Editorial San Marcos.
- García, E. y Pascual, F. (2003). *Estilos de aprendizaje y cognitivos*. Madrid: CEPE.
- Gómez. C., (2005) *Pedagogía social*. Ariel Madrid
- Hernando, L. (2003) *Introducción a la teoría y estructura del lenguaje*. Madrid: Editorial Verbum
- Hidalgo C. G. y Abarca N. (2000) *Comunicación interpersonal – Programa de entrenamiento en habilidades sociales*. Chile: Ediciones U. C. Ch.
- Hurlock, E.B. (1993) *Desarrollo psicológico del niño*. México: Mc Graw-Hill
- Kelly J. (2001) *Entrenamiento en habilidades sociales*. Editorial: Desclee
- Monereo C. (2003) *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. Barcelona: Grao.
- Monjas, M. I. (2004). *Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social para niños y niñas en edad escolar (PHEIS)*. Salamanca: Trilce
- Monjas C. I. (2010) *Promoción de las habilidades sociales en la infancia y en la adolescencia en el contexto escolar*. España: Universidad Valladolid.
- Montes, J. R. (2000). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Morrish I. (2003) *Introducción a la sociología de la educación*. Madrid: Ediciones ANAYA.
- Nassif R. (1998): *Pedagogía general*, Buenos Aires, Kapelusz.
- Nérici G. I. (2001) *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz
- Orbegoso V. E, J (2006) *Introducción a las ciencias sociales*. Lima: DIFMA
- Ortega E. (2006) *Comunidad y Educación Social*. en Petrus Antoni *Pedagogía social*. edit Ariel Madrid.
- Pérez, A.M.P. (2000) *El niño de 0 a 6 años, pautas de educación*. Madrid: Acento.
- Piaget, J. (1986) *Psicología y pedagogía del juego*. Barcelona: Agustini.

- Paulter, C. (2007) *Jugar al juego*. Barcelona: Agustini.
- Piaget, J. (1982) *Psicología de las Edades*. Madrid: Morata. S.A.
- Piaget, J. (1961). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Editorial Psique.
- Roca E. (2003) "Cómo mejorar tus habilidades sociales". España: ACDE Ediciones.
- Rojas B. G.F. (2011) Uso adecuado de estrategias metodológicas en el aula. Recopilado el 3 de mayo del 2015 de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2011_n27/a12v15n27.pdf
- Romero (2002), Aprendizaje Emocional, conciencia y desarrollo de competencia social en la educación. Chile: CIDE.
- Santrock, J.W (2003) *Psicología de la educación* Colombia: Mc. Graw Hill.
- Solis E. L. (1995). *La socialización*. Madrid: Ateneo.
- Stocker K. (2007) *Principios de didáctica moderna*. Madrid: Kapelusz
- Talavera, M. L (2004) Como se inician los maestros en su profesión. Bolivia. Ediciones Aguirre. CEBIAE.
- Vigotsky, L. S. (1978) *Pensamiento y lenguaje*. Bs. Aires: La Pléyade.

ANEXOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. Datos informativos:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 80829 “JOSÉ OLAYA”
 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 5° C
 1.3. ACTIVIDAD/TEMA : “Juguemos con los saludos”
 1.4. DURACIÓN : 90’
 1.5. FECHA :
 1.6. DOCENTES RESPONSABLES : Huivin Vargas, Marleny
 Javes Salcedo, Marianela Ynés

II. Selección de competencias y capacidades de los aprendizajes:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
P.S.	1.Construcción de la identidad y la convivencia democrática	1.16 Reconoce la importancia de los saludos como medio para establecer una buena relación con los demás.	-Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas. -Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.	Mini cuestionario
COM.	1.Expresión y Comprensión oral	1.6 Usa señales extralingüísticas (gestos y expresiones corporales) al saludar, para reforzar el significado de sus mensajes.	-Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar. -Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades	
ART.	2.Comprensión de textos	2.4 Lee oralmente en forma fluida textos breves,		Lista de cotejo
	3.Producción de textos			
	1.Expresión Artística			

		<p>utilizando una buena pronunciación.</p> <p>3.7 Escribe textos originales considerando su contexto y su imaginación.</p> <p>1.1 Explora y experimenta las posibilidades expresivas de su cuerpo (gestos, posturas, movimientos, etc.) para expresar los saludos.</p>	<p>lúdicas programadas.</p> <p>-Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad.</p> <p>-Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.</p>	
--	--	--	--	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>I MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas observarán una actividad lúdica presentada por los docentes (anexo 01), donde se imitarán situaciones correctas e incorrectas al saludar, para que los niños al observar puedan contrastar, reflexionar y descubrir la habilidad a desarrollar, a través de preguntas como: - ¿Qué pasó cuando Lorena se encontró con Charles? - ¿Estuvo bien lo que hizo Lorena? ¿Por qué? - ¿Cómo creen que se habrá sentido Charles? - ¿Qué pasó cuando Alberto se encontró con Charles? 	<p>- Papelotes</p> <p>- Plumones</p>	20´

<p>- ¿Estuvo bien lo que hizo Alberto? ¿Por qué?</p> <p>- ¿Cómo creen que se habrá sentido Charles cuando le saludó Alberto?</p> <p>¿Qué harías tú, si te encontraras con un amigo o persona que conoces? ¿Esperas que te salude o saludas tú primero?</p> <p>¿Cómo lo saludarías?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubren la habilidad a desarrollar. • Se les presenta una canción escrita en papel sábana. (anexo 02). • Dividimos la clase en dos grupos. • Leemos la canción y pedimos ideas para realizar gestos al momento de cantar. • Salimos al patio y entonamos la canción utilizando gestos sugeridos en aula. 		20´
<p>II FAMILIARIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • En aula se repartirán historietas que se encuentran diferentes situaciones, en donde el niño o niña deberá crear el diálogo de la historieta. (anexo 03). • Dialogamos acerca de algunas experiencias que los niños han tenido con respecto a los saludos. 	- Hojas impresas	30´
<p>III EJECUCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reparten puzzles para que los niños y las niñas armen y completen frases referidas a los saludos (anexo 04). • Leen las frases de los puzles y lo dramatizan, utilizando gestos, de acuerdo a la frase contenida. 	-Hojas impresas	10´
<p>IV EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan un cuestionario para reflexionar sobre la actividad trabajada. (anexo 05) • La heteroevaluación se realizará a través de una lista de cotejo. (anexo 06) 	-Hojas impresas - Cartulina - Plumones	10´

V REFORZAMIENTO Y APLICACIÓN		
-------------------------------------	--	--

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• El reforzamiento se desarrollará en todos los momentos anteriormente mencionados, a través de preguntas orales e incentivos.• Para la aplicación, diferentes personas visitarán el aula con la finalidad de conocer si los niños y las niñas están poniendo en práctica la habilidad aprendida. | | |
|--|--|--|

ANEXO 1.1.

JUEGO DRAMATICO

(Se escenificará situaciones correctas e incorrectas al saludar)

Luego de unas vacaciones nuevamente de regreso a la escuela:

LORENA: Estoy muy contenta por regresar a la escuela; tengo tantas cosas que contarles a mis amigas sobre mis vacaciones.

CHARLES: Ahí está Lorena voy a saludarla. ¡Buenos días Lorena! ¡Buenos días Lorena! ¡Holaaaa...!

LORENA: Ah! Hola, Tengo que apresurarme ahí está Sara; tengo que contarle todo.

CHARLES: ¿Qué pasó? no entiendo.

BETO: ¡Buenos días amigo Charles! (Lo saluda con un fuerte abrazo)

CHARLES: Hola amigo Beto ¿Cómo estás? (Lo saluda con un fuerte abrazo)

ANEXO 1.2

Buenas Tardes

(Canción)

Buenos tardes para todos,
Buenos tardes para mí,
Hoy me siento muy alegre
Hoy me siento muy feliz.

Buenos tardes para todos,
Buenos tardes para mí,
La canción de los saludos
Ha venido por aquí.

ANEXO 1.3

Elabora una historieta para cada imagen:



ANEXO 1.4

Arman los puzles, leen las frases luego ejecutan el juego dramático.

- TE REGALO UN ABRAZO.
- SIEMPRE SALUDAR ES MEJOR QUE CALLAR.
- UN SALUDO CON RESPETO ENGRANDECE TU ALMA.
- EL SALUDO ES SINÓNIMO DE CORTESÍA Y BUENOS MODALES.

ANEXO 1.5
CUESTIONARIO (META-EVALUACIÓN)

Responde a las siguientes interrogantes:

a. ¿Cómo te sentiste durante la actividad?

b. ¿Disfrutaste de los juegos desarrollados en la actividad? ¿Por qué?

c. ¿Tuviste alguna dificultad durante el desarrollo de la actividad? ¿Cuáles fueron?

d. ¿Qué actividades te gustaría realizar en la próxima clase?

e. ¿Qué te disgustó de la actividad realizada?

f. ¿La actividad te ayudó a producir cambios en tu conducta? ¿Qué cambios?

g. ¿Cómo crees que será tu comportamiento con los demás de ahora en adelante?

h. ¿Te agradó lo que aprendiste hoy? ¿En qué te ayudará?

ANEXO 1.6

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INDICADORES:

1. Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas.
2. Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.
3. Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar.
4. Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades lúdicas programadas.
5. Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad.
6. Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.

Nº de Orden	Apellidos y Nombres	Indicadores de evaluación											
		1		2		3		4		5		6	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. Datos Informativos:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 80829 “JOSÉ OLAYA”
 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 5° C
 1.3. ACTIVIDAD/TEMA : “¿Me puedes ayudar?”
 1.4. DURACIÓN : 90’
 1.5. FECHA :
 1.6. DOCENTES RESPONSABLES : Huivin Vargas, Marleny
 Javes Salcedo, Marianela Ynés

II. Selección de competencias y capacidades de los aprendizajes:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
P.S	1.Construcción de la identidad y la convivencia democrática	1.17 Pide favores y ayuda al compañero a realizar una tarea que no logra hacerlo solo.	-Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas. -Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.	Mini cuestionario
COM.	1.Expresión y Comprensión oral	1.5 Escucha la narración de una historia relacionada con los favores comprendiendo y recordando lo más importante.	-Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar. -Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades	
	2.Comprensión de textos	2.6 Opina sobre el tema tratado y las ideas más		Lista de cotejo
	3.Producción de textos			

		importantes del texto leído, asociándolo con situaciones reales y cotidianas. 3.5 Escribe textos en situaciones de comunicación real referidos a los favores.	lúdicas programadas. -Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad. -Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.	
--	--	--	---	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
I MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas escuchan atentamente una lectura titulada: “El rey mandón” (anexo 01), en donde se identificarán situaciones al pedir y realizar favores. Dialogamos sobre la lectura, para que los niños y las niñas puedan contrastar, reflexionar y descubrir la habilidad a desarrollar, utilizando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se sentían los sirvientes del rey? ¿Estaba bien la forma como el rey pedía las cosas? ¿Por qué? ¿Qué pasó mientras el rey observaba la fotografía de su padre? ¿Qué hizo el rey después de escuchar la voz de su padre? ¿Cómo se sintieron los sirvientes luego que el rey pedía de buena manera las cosas? Si tú necesitaras alguna cosa, ¿De qué manera la pedirías? Descubrimos la habilidad a desarrollar. Se les presenta una canción escrita en papel sábana. (anexo 02) Entonamos la canción. 	-Hojas impresas	20´
II FAMILIARIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Se repartirán fichas en donde estarán escritos diferentes dilemas, los cuales deberán ser completados de acuerdo al criterio de cada niño o niña. (anexo 03) Dialogamos acerca de algunas experiencias que los niños han tenido al hacer o pedir favores. 	Papelotes Plumones	20´
	Hojas impresas	30´

<p>III EJECUCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> En el patio se realizará el juego “El mensaje del rey”, en donde el docente hará de rey y otro tendrá que hacer de súbdito en dónde; a los niños se les repartirá un pergamino en el que elaborarán sus pedidos al rey, éstos se cumplirán sólo si utilizan las palabras que su padre le enseñó (por favor y gracias), luego pondrán sus pedidos en una cajita para que el rey los lea, el rey seleccionará un pergamino de la cajita, el cual será leído, de tal forma que los niños puedan identificar si todos utilizaron las palabras para pedir favores. Dialogamos acerca de algunas experiencias que los niños han tenido al hacer o pedir favores. 	<p>Caja pequeña Papel de lustre</p> <p>Hojas impresas</p>	<p>10’</p> <p>10’</p>
<p>IV EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollan un mini cuestionario para reflexionar sobre la actividad trabajada. (anexo 04) La heteroevaluación se realizará a través de una lista de cotejo. (anexo 05) <p>V REFORZAMIENTO Y APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> El reforzamiento se desarrollará en todos los momentos anteriormente mencionados, a través de preguntas e incentivos. Para la aplicación, se presentarán situaciones imprevistas, donde los niños y niñas tendrán que necesitar pedir algún favor a sus compañeros y en donde podrán poner en práctica la habilidad aprendida. 	<p>Cartulina</p> <p>Plumones</p>	

ANEXO 2.1

Lectura:

“El rey mandón”

Había una vez un rey que siempre estaba muy molesto e impaciente con sus súbditos. Cada día se le ocurría ordenar que le trajeran el antojo que él tenía en ese instante; pero su pedido era entre gritos y amenazas; recalcando que si no le traen lo que pide; los castigará. Los súbditos siempre demostraban temor al escuchar que el rey los llamaba para dar su orden. Cierta día el rey encontró en un viejo baúl; la fotografía de su padre; un rey noble y bondadoso con su pueblo. En ese instante una luz muy fuerte lo cegó y cayó en un profundo sueño; al dormir soñó que ya no era un rey; por el contrario era un pobre hombre que recibía todo el día órdenes de un rey muy cruel que amenazaba con matarlo sino cumpliera con lo mandado; él se sentía tan cansado del maltrato que recibía a diario que pensó en escapar; en ese instante escuchó la voz de su padre que le decía: *“Ahora sabes que se siente ser súbdito de un rey cruel y malvado; desde hoy depende de ti cambiar tu mal actuar y decir Por Favor y Gracias”*. Desde aquel día el rey cambió con sus súbditos pidió disculpas por su mal comportamiento; y siempre decía *“Por Favor me puedes ayudar”* y *“Gracias”* a quien lo sirviera o ayudará.

ANEXO 2.2

Por Favor y Muchas Gracias (Canción)

Muy importante al pedir
es decir, por favor
de igual manera al recibir
gracias debo decir.

Pido por favor y gracias doy (2 veces)

Quiero la leche por favor,
quiero cantar por favor,
quiero jugar por favor
y muchas gracias doy.

Quiero un helado por favor
quiero pintar por favor
quiero ir al baño por favor
y muchas gracias doy.

ANEXO 2.3

DILEMAS

- Juan no fue a la escuela porque se enfermó; necesita ponerse al día en las clases; llama a Carla y le dice: _____.
- Liliana necesita salir al baño, ella le dice a su maestra: _____.
- Rosa necesita alistar la mesa para almorzar; ella le dice a su hija: _____.
- Susana es una anciana que quiere cruzar la pista; ella dice: _____.

ANEXO 2.4

CUESTIONARIO DE META-EVALUACIÓN

- **Responde a las siguientes interrogantes:**

a. ¿Cómo te sentiste durante la actividad?

b. ¿Disfrutaste de los juegos desarrollados en la actividad? ¿Por qué?

c. ¿Tuviste algunas dificultades durante el desarrollo de la actividad? ¿Cuáles fueron?

d. ¿Qué actividades te gustaría realizar en la próxima clase?

e. ¿Qué te disgustó de la actividad realizada?

f. ¿La actividad te ayudó a producir cambios en tu conducta? ¿Qué cambios?

g. ¿Cómo crees que será tu comportamiento con los demás de ahora en adelante?

h. ¿Te agradó lo que aprendiste hoy? ¿En qué te ayudará?

ANEXO 2.5

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INDICADORES:

1. Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas.
2. Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.
3. Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar.
4. Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades lúdicas programadas.
5. Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad.
6. Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.

Nº de Orden	Apellidos y Nombres	Indicadores de evaluación											
		1		2		3		4		5		6	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. Datos Informativos:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 80829 "JOSÉ OLAYA"
- 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 5° C
- 1.3. ACTIVIDAD/TEMA : "¡Gracias!, eres muy amable"
- 1.4. DURACIÓN : 90'
- 1.5. FECHA :
- 1.6. DOCENTES RESPONSABLES : Huivin Vargas, Marleny
Javes Salcedo, Marianela Ynés

II. Selección de competencias y capacidades de los aprendizajes:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
P.S.	1.Construcción de la identidad y la convivencia democrática	1.18 Muestra actitudes de cortesía y amabilidad en sus acciones, al relacionarse con los demás.	-Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas. -Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.	Mini cuestionario
COM.	1.Expresión y Comprensión oral	1.6 Usa señales extralingüísticas (gestos y expresiones corporales) en situaciones presentadas, referente a la cortesía y amabilidad.	-Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar. -Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades	
ART.	2.Comprensión de textos			Lista de cotejo

3.Producción de textos	2.4	Lee oralmente en forma fluida textos breves, utilizando una buena pronunciación.	lúdicas programadas.	
	3.5	Escribe textos en situaciones de comunicación real, referente a la cortesía y amabilidad.	-Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad.	
1.Expresión Artística	1.1	Explora y experimenta las posibilidades expresivas de su cuerpo (gestos, posturas, movimientos, etc.) para expresar los saludos.	-Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
I MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas observarán un juego de roles presentado por los docentes (anexo 01), donde se 	Cartulina	20´

<p>escenificará situaciones de cortesía y amabilidad, para que de esta manera los niños y niñas puedan contrastar, reflexionar y descubrir la habilidad a desarrollar a través de preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pensó Charles cuando vio al anciano? - ¿Qué hizo Charles? - ¿Qué le dijo el abuelito a Charles, después que le ayudó a cruzar la pista? - ¿Qué pasó cuando Charles entró al aula? - ¿Estuvo bien lo que hizo Lorena? ¿Por qué? - ¿Cómo creen que se habrá sentido Charles cuando Lorena no le ayudó? - ¿Qué hubieras hecho tú, en lugar de Lorena? • Descubrimos la habilidad a desarrollar. <p>II FAMILIARIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se repartirán fichas con imágenes que escenificarán situaciones correctas e incorrectas de amabilidad y cortesía, donde los niños deberán colorear las situaciones que sean correctas. (anexo 02) • Dialogamos acerca de algunas experiencias donde los niños han practicado la cortesía y la amabilidad. <p>III EJECUCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se forman grupos de trabajo, a los cuales se les repartirá un sobre (anexo 03), que contendrá situaciones de cortesía y amabilidad inconclusas, para que los niños y niñas encuentren la solución. • Dramatizan la situación planteada para darnos a conocer la situación presentada. • Reflexionan acerca de cada dramatización de cortesía y amabilidad presentada por los grupos. 	Plumones	
	Hojas impresas	20'
	Clores	
	Plumones Sobre de carta	30'
	Hojas impresas	
	Hojas impresas	10'
	Cartulina Colores	10'

<p>IV EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan un mini cuestionario para reflexionar sobre la actividad trabajada. (anexo 04) • La heteroevaluación se realizará a través de una lista de cotejo. (anexo 05) <p>V REFORZAMIENTO Y APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • El reforzamiento se desarrollará en todos los momentos anteriormente mencionados, a través de preguntas e incentivos. • Para la aplicación, los niños y niñas elaborarán carteles referentes a la habilidad aprendida. 	<p>Plumones</p>	
---	-----------------	--

ANEXO 3.1

DRAMATIZACIÓN: JUEGO DE ROLES

(Se escenificará situaciones de cortesía y amabilidad)

Cierto día muy temprano Charles estaba muy feliz porque iba asistir a su nueva escuela.

CHARLES: Estoy feliz porque hoy iré a mi nueva escuela, conoceré nuevos amigos, tendré un nuevo maestro. Que emocionado estoy. Voy saliendo, para no llegar tarde.

En esta ciudad hay muchos carros y todos van muy rápido. Mamá me dijo que cruzará la pista con mucho cuidado. Estos carros no paran y se hace tarde. Que estoy viendo, ahí está un anciano que desea cruzar la pista, necesita ayuda. Ahora que hago, si lo ayudo llegaré tarde a la escuela. Cruzaré y lo ayudaré, luego hablo con el maestro.

CHARLES: No se preocupe señor, yo lo ayudaré a cruzar.

ANCIANO: Gracias hijito.

CHARLES: No se preocupe señor. (Cogiéndolo de su brazo, cruzaron la pista)

ANCIANO: Eres un niño muy amable, que Dios te bendiga. No sé qué me hubiera pasado sin tu ayuda. Gracias.

CHARLES: No se preocupe señor. Ahora me voy a la escuela, ya es tarde.

CHARLES: Buen día profesor, puedo pasar. Disculpe por llegar tarde. (En ese momento Charles se tropezó y cayó; sus cuadernos quedaron por el piso)

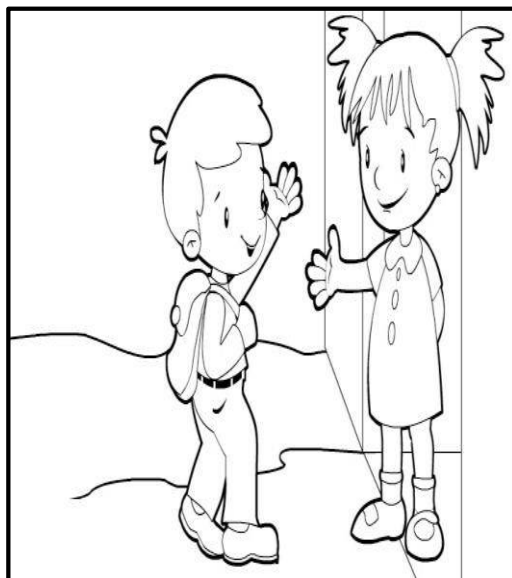
PROFESOR: Ten cuidado, te lastimaste. Lorena ayuda a recoger los cuadernos de tu compañero.

LORENA: Nooo, profesor que los recoja él. Yo no puedo. Además, él los botó, no yo.

ANEXO 3.2

“DEMUESTRA LO QUE SABES”

Observa las imágenes y pinta las situaciones que demuestren cortesía y amabilidad:



ANEXO 3.3

**UN CIEGUITO
NECESITA CRUZAR LA
PISTA**

**UNA SEÑORA
EMBARAZADA SUBE A UN
MICRO Y ESTAN TODOS LOS
ASIENTOS OCUPADOS**

**UNA JOVEN ES
ASALTADA Y SE
LASTIMA AL CAER AL
SUELO**

**TU AMIGA LLEVA UNA
MOCHILA QUE PESA
MUCHO Y LIBROS EN
SUS MANOS**

ANEXO 3.4

CUESTIONARIO DE META-EVALUACIÓN

- **Responde a las siguientes interrogantes:**

a. ¿Cómo me sentí durante la actividad?

b. ¿Disfrute de los juegos desarrollados en la actividad? ¿Por qué?

c. ¿Tuve alguna dificultad durante el desarrollo de la actividad? ¿Cuáles fueron?

d. ¿Qué actividades te gustaría realizar en la próxima clase?

e. ¿Qué te disgustó de la actividad realizada?

f. ¿La actividad te ayudó a producir cambios en tu conducta? ¿Qué cambios?

g. ¿Cómo crees que será tu comportamiento con los demás de ahora en adelante?

h. ¿Te agradó lo que aprendiste hoy? ¿En qué te ayudará?

ANEXO 3.5

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INDICADORES:

1. Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas.
2. Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.
3. Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar.
4. Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades lúdicas programadas.
5. Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad.
6. Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.

Nº de Orden	Apellidos y Nombres	Indicadores de evaluación											
		1		2		3		4		5		6	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. Datos Informativos:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 80829 “JOSÉ OLAYA”
- 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 5° C
- 1.3. ACTIVIDAD/TEMA : “¡Vamos tú puedes, trabajemos en equipo!”
- 1.4. DURACIÓN : 90’
- 1.5. FECHA :
- 1.6. DOCENTES RESPONSABLES : Huivin Vargas, Marleny
Javes Salcedo, Marianela Ynés

II. Selección de competencias y capacidades de los aprendizajes:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
P.S.	1.Construcción de la identidad y la convivencia democrática	1.19 Pone en práctica sus habilidades tales como cooperar y compartir para realizar actividades de grupo así como muestra aprecio a sus compañeros diciéndole cosas agradables.	-Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas. -Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas. -Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar.	Mini cuestionario Lista de cotejo
COM.	1.Expresión y Comprensión oral 2.Comprensión de textos	1.5 Escucha la narración de una historia relacionada con el trabajo en equipo comprendiendo y	- Pone en práctica la habilidad social aprendida en las	

	3.Producción de texto	recordando lo más importante. 2.4 Lee oralmente en forma fluida textos breves, utilizando una buena pronunciación. 3.5 Escribe textos en situaciones de comunicación real, referente a la cooperación y compartir.	actividades lúdicas programadas. -Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad. -Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.	
--	-----------------------	--	---	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
I MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas observarán una obra teatral presentada por los docentes titulada “La unión hace la fuerza” (anexo 01) referidas al trabajo en equipo, donde se muestran la cooperación y el reforzamiento a los otros, para que de esta manera los niños y niñas puedan descubrir la habilidad a desarrollar a través de preguntas como: 	- Cartulina - Plumones	20´

ANEXO 4.1

“LA UNIÓN HACE LA FUERZA”

(Obra teatral: Se demuestra la cooperación y el reforzamiento a los otros)

Carlitos y sus amigos se encuentran en el parque.

CARLITOS: Miren chicos mi pelota nueva que me compró mi papá.

JUAN: Esta muy bonita, vamos a jugar con ella.

ROSI: Siiii, vamos. Anímate Carlitos, juguemos fútbol mano

CARLITOS: Está bien vamos a jugar. Rosi coge la pelota.

ROSI: Es tu turno Juan, coge la pelota.

JUAN: Carlitos ahí va la pelota. (Lanzó muy fuerte la pelota que cayó sobre un árbol)

CARLITOS: Chicos mi pelota, ahora que hacemos.

JUAN: Yo le tengo miedo a las alturas.

CARLITOS: Si subo al árbol me puedo caer y lastimarme.

ROSI: Tengo una gran idea, Ahí está mi tío Joaquín el jardinero, le diré que me preste su escalera.

ROSI: Acá está la escalera, Carlitos tu que eres más alto, súbete a la escalera y Juan sostiene la escalera para que no se mueva.

CARLITOS: Esta bien. Coges fuerte Juan, no me vaya a caer.

ROSI: Vamos Carlitos tu puedes. Vamos, vamos... ustedes pueden.

CARLITOS: Ya está, ya cayó del árbol. Gracias amigos sin ustedes no hubiera podido recuperar mi pelota.

ANEXO 4.2



ANEXO 4.3

CUESTIONARIO DE META-EVALUACIÓN

- **Responde a las siguientes interrogantes:**

a. ¿Cómo me sentí durante la actividad?

b. ¿Disfrute de los juegos desarrollados en la actividad? ¿Por qué?

c. ¿Tuve alguna dificultad durante el desarrollo de la actividad? ¿Cuáles fueron?

d. ¿Qué actividades te gustaría realizar en la próxima clase?

e. ¿Qué te disgustó de la actividad realizada?

f. ¿La actividad te ayudó a producir cambios en tu conducta? ¿Qué cambios?

g. ¿Cómo crees que será tu comportamiento con los demás de ahora en adelante?

h. ¿Te agradó lo que aprendiste hoy? ¿En qué te ayudará?

ANEXO 4.4

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INDICADORES:

1. Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas.
2. Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.
3. Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar.
4. Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades lúdicas programadas.
5. Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad.
6. Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.

Nº de Orden	Apellidos y Nombres	Indicadores de evaluación											
		1		2		3		4		5		6	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. Datos Informativos:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 80829 “JOSÉ OLAYA”
 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 5° C
 1.3. ACTIVIDAD/TEMA : “¡Vamos a jugar!”
 1.4. DURACIÓN : 90’
 1.5. FECHA :
 1.6. DOCENTES RESPONSABLES : Huivin Vargas, Marleny
 Javes Salcedo, Marianela Ynés

II. Selección de competencias y capacidades de los aprendizajes:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
P.S. COM. ART.	1.Construcción de la identidad y la convivencia democrática 1.Expresión y Comprensión oral 1.Expresión Artística	1.20 Invita a sus compañeros para realizar diversas actividades como jugar, conversar, etc. 1.6 Usa señales extralingüísticas (gestos y expresiones corporales) al expresar sus estados de ánimos. 1.1 Explora y experimenta las posibilidades expresivas de su	-Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas. -Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas. -Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar. -Pone en práctica la habilidad social aprendida en las	Mini cuestionario Lista de cotejo

		cuerpo (gestos, posturas, movimientos, etc.) para expresarse.	actividades lúdicas programadas. -Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad. -Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.	
--	--	---	---	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
I MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas observarán un juego dramático o de roles titulada “En busca de una gran Orquesta” (anexo 01), referida al trabajo en equipo, donde se muestra la necesidad de iniciar conversaciones con sus compañeros para formar dicha orquesta. Dialogamos sobre el juego de roles presentado, para que de esta manera, los niños y las niñas puedan descubrir la habilidad a desarrollar a través de preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál fue la idea del profesor? - ¿Cómo se llamaba el concurso? - ¿Les gustaría participar en “La Orquesta”? 	- papel bond de color - plumones	20´

<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué necesitamos para que todos podamos participar? - ¿Será necesario tener que organizarnos acercándonos a nuestros compañeros para conversar? • Descubrimos la habilidad a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> - hojas impresas - plumones - colores 	20´
<p>II FAMILIARIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se repartirá una ficha a cada niño o niña, la cual tendrá una figura de diferentes instrumentos y/o personajes como (guitarra, órgano, batería, trompeta, pandereta, director de orquesta y bailarina o bailarín) (anexo 02) • Los niños se agrupan de acuerdo al instrumento y/o personaje que le haya tocado. • Los directores de cada orquesta, tendrán la misión de organizar y completar la orquesta para lo cual se le entregará una ficha donde tendrá que completar con los nombres de sus compañeros y el nombre de la orquesta. (anexo 03) 	instrumentos de juguetes	30´
<p>III EJECUCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada orquesta organizará su presentación para el concurso de “La Gran Orquesta”. • En el aula cada miembro de la orquesta tendrá que presentarse ante el docente y compañeros, luego entonarán una canción que ellos mismos prepararán. 	<ul style="list-style-type: none"> - hojas impresas 	10´
<p>IV EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan un mini cuestionario para reflexionar sobre la actividad trabajada. (anexo 04) 	<ul style="list-style-type: none"> - hojas impresas 	10´

<ul style="list-style-type: none"> • La heteroevaluación se realizará a través de una lista de cotejo. (anexo 05) <p>V REFORZAMIENTO Y APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • El reforzamiento se desarrollará en todos los momentos anteriormente mencionados, a través de preguntas e incentivos. 		
---	--	--

ANEXO 5.1

“EN BUSCA DE UNA GRAN ORQUESTA”

DRAMATIZACIÓN

(Muestra la necesidad de iniciar conversaciones con sus compañeros)

ANA: Buen día Profesor; cuando estaba viniendo para la escuela; vi a un pequeñito que tocaba muy bien la flauta; para poder vender sus caramelos. Me llamó la atención ver que habilidad tenía para su corta edad.

PROFESOR: Así es Ana todas las personas tenemos un talento.

ANA: De verdad, ¿Nosotros también?

PROFESOR: Sí, también. Se me ocurre una idea; que les parece si descubrimos que talentos musicales tienen ustedes.

LUIS: Yo puedo tocar el piano

JUAN: Yo la trompeta

ANA: Yo el violín

LILI: Yo la pandereta

PROFESOR: Me parece bien. Entonces organizaremos un concurso llamado “**La Gran Orquesta**”.

A ustedes amiguitos ¿Les gustaría participar de esta orquesta?

ANEXO 5.2



ANEXO 5. 3

CONCURSO “LA GRAN ORQUESTA”

NOMBRE DE LA ORQUESTA:

DIRECTOR DE LA ORQUESTA:

INTEGRANTES:

ANEXO 5.4

CUESTIONARIO DE META-EVALUACIÓN

- **Responde a las siguientes interrogantes:**

a. ¿Cómo me sentí durante la actividad?

b. ¿Disfrute de los juegos desarrollados en la actividad? ¿Por qué?

c. ¿Tuve alguna dificultad durante el desarrollo de la actividad? ¿Cuáles fueron?

d. ¿Qué actividades te gustaría realizar en la próxima clase?

e. ¿Qué te disgustó de la actividad realizada?

f. ¿La actividad te ayudó a producir cambios en tu conducta? ¿Qué cambios?

g. ¿Cómo crees que será tu comportamiento con los demás de ahora en adelante?

h. ¿Te agradó lo que aprendiste hoy? ¿En qué te ayudará?

ANEXO 5. 5

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INDICADORES:

1. Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas.
2. Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.
3. Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar.
4. Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades lúdicas programadas.
5. Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad.
6. Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.

Nº de Orden	Apellidos y Nombres	Indicadores de evaluación											
		1		2		3		4		5		6	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. Datos Informativos:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 80829 “JOSÉ OLAYA”
 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 5° C
 1.3. ACTIVIDAD/TEMA : “Haciendo amigas y amigos”
 1.4. DURACIÓN : 90’
 1.5. FECHA :
 1.6. DOCENTES RESPONSABLES : Huivin Vargas, Marleny
 Javes Salcedo, Marianela Ynés

II. Selección de competencias y capacidades de los aprendizajes:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
P.S. COM.	1.Construcción de la identidad y la convivencia democrática 1.Expresión y Comprensión oral	1.21 Entabla diálogos iniciando la conversación. 1.2 Expone con claridad sobre temas de interés, propuestos por otros a partir de situaciones comunicativas vividas.	-Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas. -Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas. -Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar. -Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades	Mini cuestionario Lista de cotejo

			lúdicas programadas. -Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad. -Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales	
--	--	--	--	--

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
I MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas observarán un juego de roles, donde se muestra la necesidad de un niño de querer integrarse a una conversación de grupo para hacer amigos. Dialogamos sobre la dramatización presentada, para que de esta manera, los niños y las niñas puedan descubrir la habilidad a desarrollar a través de preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué conversaban los niños? - ¿Por qué Alberto quería integrarse a la conversación de los demás niños? - ¿Cómo hizo Alberto para poder integrarse a la conversación del grupo? 	- Papel bond	20´

<p>- ¿Qué harían ustedes para integrarse a las conversaciones o juegos que realizan otros niños que no conocen?</p> <p>- Descubrimos la habilidad a desarrollar.</p>	<p>-Hojas impresas</p>	20
<p>II FAMILIARIZACIÓN</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Se repartirá diferentes fichas a los niños que contendrá una palabra los cuales se agruparán de acuerdo al color y formarán una frase (anexo 01) • dialogan sobre la frase llegando a una conclusión de grupo. • un integrante de cada grupo cambiará de grupo y les explicará sobre el tema que le ha tocado y así sucesivamente. 		30´
<p>III EJECUCIÓN</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Se escribirán los temas en la pizarra y los niños participarán exponiendo sus conclusiones. • Con las ideas de los alumnos se realiza la conclusión de todos los temas. 	<p>- Papel bond de colores</p>	10´
<p>IV EVALUACIÓN</p>		10´
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan un mini cuestionario para reflexionar sobre la actividad trabajada. (anexo 02) • La heteroevaluación se realizará a través de una lista de cotejo. (anexo 03) 	<p>- Plumones</p>	
<p>V REFORZAMIENTO Y APLICACIÓN</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • El reforzamiento se desarrollará en todos los momentos anteriormente mencionados, a través de preguntas e incentivos. • Para la aplicación, los niños y niñas desarrollarán una serie de actividades propuestas por el docente donde tengan que realizar conversaciones grupales. 	<p>-Hojas impresas</p> <p>- Plumones</p>	

Anexo 6.1

¡QUIERO TENER MUCHOS AMIGOS!

TENER AMIGOS ES FÁCIL ¡INTÉNTALO!

UN AMIGO ES UN SER ESPECIAL

¡QUÉ IMPORTANTE ES, TENER UN AMIGO!

ANEXO 6. 2

CUESTIONARIO DE METAEVALUACIÓN

- **Responde a las siguientes interrogantes:**

a. ¿Cómo me sentí durante la actividad?

b. ¿Disfrute de los juegos desarrollados en la actividad? ¿Por qué?

c. ¿Tuve alguna dificultad durante el desarrollo de la actividad? ¿Cuáles fueron?

d. ¿Qué actividades te gustaría realizar en la próxima clase?

e. ¿Qué te disgustó de la actividad realizada?

f. ¿La actividad te ayudó a producir cambios en tu conducta? ¿Qué cambios?

g. ¿Cómo crees que será tu comportamiento con los demás de ahora en adelante?

h. ¿Te agradó lo que aprendiste hoy? ¿En qué te ayudará?

ANEXO 6.3

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INDICADORES:

1. Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas.
2. Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.
3. Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar.
4. Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades lúdicas programadas.
5. Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad.
6. Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales

Nº de Orden	Apellidos y Nombres	Indicadores de evaluación											
		1		2		3		4		5		6	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. Datos Informativos:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 80829 “JOSÉ OLAYA”
- 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 5° C
- 1.3. ACTIVIDAD/TEMA : “Soy único (a) y especial”
- 1.4. DURACIÓN : 90’
- 1.5. FECHA :
- 1.6. DOCENTES RESPONSABLES : Huivin Vargas, Marleny
Javes Salcedo, Marianela Ynés

II. Selección de competencias y capacidades de los aprendizajes:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
P.S.	1.Construcción de la identidad y la convivencia democrática	1.1 Valora sus cualidades y habilidades personales.	-Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas.	Mini cuestionario
ART.	1.Expresión Artística	1.1Explora y experimenta las posibilidades expresivas de su cuerpo (gestos, posturas, movimientos, etc.) para expresarse.	-Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas. -Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar. -Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades	

<ul style="list-style-type: none"> - ¿Debemos decir cosas bonitas de nosotros mismos? - ¿Debemos ser presumidos y hacer sentir mal a los demás? • Descubrimos la habilidad a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hojas impresas - Colores 	
<p>II FAMILIARIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos sobre la habilidad a desarrollar. • Se repartirá una ficha titulada “Yo soy así...” (anexo 02), en donde los niños y niñas deberán dibujarse y escribir sus cualidades. 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresión oral 	<p>30’</p> <p>10’</p>
<p>III EJECUCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • En aula se realizará el juego “Ritmo a go –go”, para ello se dispondrán las carpetas en forma de “U”. • El juego consiste en que los niños y niñas en forma oral y siguiendo el ritmo de la canción mencionarán algunas de sus cualidades, las mismas que serán reforzadas por sus compañeros y los mismos docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas impresas 	<p>10’</p>
<p>IV EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan un mini cuestionario para reflexionar sobre la actividad trabajada. (anexo 03) • La heteroevaluación se realizará a través de una lista de cotejo. (anexo 04) 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Colores - Plumones 	
<p>V REFORZAMIENTO Y APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • El reforzamiento se desarrollará en todos los momentos anteriormente mencionados, a través de preguntas e incentivos. • Para la aplicación, los niños y niñas elaborarán un cartel donde se dibujará y escribirá una cualidad que él o ella tenga. 		

ANEXO 7.1

“SOY ESPECIAL”

(Función de títeres)

ESTEFANY: Estoy muy feliz porque hoy es mi cumpleaños y mi mami me preparó una gran fiesta. Vendrán mis amigos en especial Teresa y Pedro. Creo que ya llegaron. Voy a verlos.

ESTEFANY: Teresa, Pedro me alegra que hayan venido a mi fiesta.

TERESA: Feliz cumpleaños Estefany, te traje un regalo.

ESTEFANY: ¿Qué será? (Abrió el regalo) Es una pulsera algo corriente pero bonita. Igual se me verá preciosa porque yo soy muy hermosa y elegante.

PEDRO: Feliz cumpleaños Estefany, también te traje un regalo.

ESTEFANY: ¿Qué será? (Abrió el regalo) Son unos aretes; harán juego con este hermoso vestido que llevé. Se me verá como una princesa; porque yo soy una princesa.

Teresa tú también estas muy bonita, te queda bien tu vestido está algo corriente pero bonito.

TERESA: Me lo hizo mi mamá; para venir a tu fiesta.

ESTEFANY: Pero Pedro, esa camisa no está tan bien. Se te ve horrible, nada agraciado.

PEDRO: Pero a mí me agrada mi camisa; me la regalo mi abuela. Yo me siento bien con ella.

TERESA: Creo que fue un error venir a tu fiesta. Eres muy soberbia con tus palabras; nunca cambiarás. Yo creo que se te ve muy bien Pedro. Mejor vámonos de aquí.

PEDRO: Tienes razón Teresa; nunca debimos haber venido a esta fiesta. Adiós Estefany.

ESTEFANY: No se vayan; solo dije lo que es verdad.

ANEXO 7.2

“YO SOY ASÍ”

DIBUJATE:



ANEXO 7.3
CUESTIONARIO DE META-EVALUACIÓN

• **Responde a las siguientes interrogantes:**

a. ¿Cómo me sentí durante la actividad?

b. ¿Disfrute de los juegos desarrollados en la actividad? ¿Por qué?

c. ¿Tuve alguna dificultad durante el desarrollo de la actividad? ¿Cuáles fueron?

d. ¿Qué actividades te gustaría realizar en la próxima clase?

e. ¿Qué te disgustó de la actividad realizada?

f. ¿La actividad te ayudó a producir cambios en tu conducta? ¿Qué cambios?

g. ¿Cómo crees que será tu comportamiento con los demás de ahora en adelante?

h. ¿Te agradó lo que aprendiste hoy? ¿En qué te ayudará?

ANEXO 7.4

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INDICADORES:

1. Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas.
2. Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.
3. Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar.
4. Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades lúdicas programadas.
5. Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad.
6. Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.

Nº de Orden	Apellidos y Nombres	Indicadores de evaluación											
		1		2		3		4		5		6	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. Datos Informativos:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 80829 “JOSÉ OLAYA”
- 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 5° C
- 1.3. ACTIVIDAD/TEMA : “Mi opinión también cuenta; ¡Respeto mis derechos!”
- 1.4. DURACIÓN : 90’
- 1.5. FECHA :
- 1.6. DOCENTES RESPONSABLES : Huivin Vargas, Marleny
Javes Salcedo, Marianela Ynés

II. Selección de competencias y capacidades de los aprendizajes:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
P.S.	1.Construcción de la identidad y la convivencia democrática	1.22 Expresa sentimientos y opiniones con serenidad y autonomía defendiendo sus derechos.	-Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas. -Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.	Mini cuestionario
COM.	1.Expresión y Comprensión oral	1.4 Explica y defiende su punto de vista sobre situaciones vividas dentro y fuera del aula o escuela.	-Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar. -Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades lúdicas programadas.	
ART.	1.Expresión Artística			Lista de cotejo

		1.4 Construye y representa una dramatización de diferentes situaciones vividas e imaginadas sobre el cumplimiento de sus derechos.	-Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad. -Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.	
--	--	--	---	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
I MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas observarán una dramatización titulada “Mis derechos se respetan” (anexo 01), en donde se mostrará un caso donde no se respeten los derechos de un niño, para que de esta manera los niños y niñas descubran la habilidad a desarrollar, a través de preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quién era Lucho? - ¿Quién estaba al cuidado de Lucho? - ¿Cómo se comportaba la tía de Lucho? - ¿Qué le aconseja Susana a Lucho? - ¿Será importante hacer respetar nuestros derechos? ¿Por qué? Descubrimos la habilidad a desarrollar. 	- Cartulina - Plumones - Cinta de embalaje	20´
II FAMILIARIZACIÓN <p>Se repartirá una ficha con imágenes, las cuáles contendrán situaciones en donde se cumplan y no se cumplan sus derechos. (anexo 02)</p>	-Hojas impresas Colores	20´

<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos acerca de las imágenes presentadas y de algunas situaciones de su vida cotidiana referidas a sus derechos. 		
III EJECUCIÓN	-Hojas impresas	30'
<ul style="list-style-type: none"> • Se formarán grupos de trabajo a través de la dinámica “El barco se hunde”. • Se repartirá una ficha a cada grupo que contendrán situaciones donde no se respeten sus derechos (anexo 03) luego cada grupo escogerá una situación y propondrá soluciones ante la situación presentada. 	-Hojas impresas	10'
<ul style="list-style-type: none"> • Dramatizarán las situaciones presentadas con la solución propuesta. • Finalmente un representante de cada grupo explicará a la clase “El por qué escogieron dicha solución”. 	- Cartulina - Plumones - Colores	10'
IV EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan un mini cuestionario para reflexionar sobre la actividad trabajada. (anexo 04) • La heteroevaluación se realizará a través de una lista de cotejo. (anexo 05) 		
V REFORZAMIENTO Y APLICACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> • El reforzamiento se desarrollará en todos los momentos anteriormente mencionados, a través de preguntas e incentivos. • Para la aplicación, los niños y niñas elaborarán un cartel sobre la habilidad aprendida. 		

ANEXO 8.1

“MIS DERECHOS SE RESPETAN”

(Juego de roles)

Lucho es un niño huérfano; que está a cargo de su tía Dora.

DORA: Lucho, levántate para que te vayas a trabajar.

LUCHO: Aún no amanece, quiero dormir un ratito más, tengo frío.

DORA: Te digo que te levantes. Necesito el dinero que ganes hoy. Necesito comprar un vestido nuevo.

LUCHO: Esta bien, ahorita voy.

DORA: Cuidadito con comer algo por ahí; no gastes nada del dinero.

LUCHO: Esta bien tía. Pero ya no me castigues. Tía yo quiero ir a la escuela para aprender.

DORA: La escuela es una falta de tiempo. Además, es mucho gasto. Mejor es trabajar.

Lucho sale a trabajar como cada día.

SUSANA: Buen día pequeño Lucho, ¿Cómo estás?

LUCHO: Tengo mucho frío. Estaba durmiendo y mi tía me despertó para ir a trabajar.

SUSANA: Pequeño Lucho, tú no debes trabajar. Debes estudiar como los demás niños. Tú tienes derechos y que es deber de tu tía brindártelos.

LUCHO: ¡Derechos! y que son esos. No sabía que yo tengo derechos. Mi tía dice que no debo estudiar que es mejor trabajar. A mí me gustaría ir a la escuela pero tengo que trabajar.

SUSANA: Yo tengo una amiga que trabaja en la DEMUNA ella nos puede orientar y decir que podemos hacer.

ANEXO 8.2

FICHA DE TRABAJO

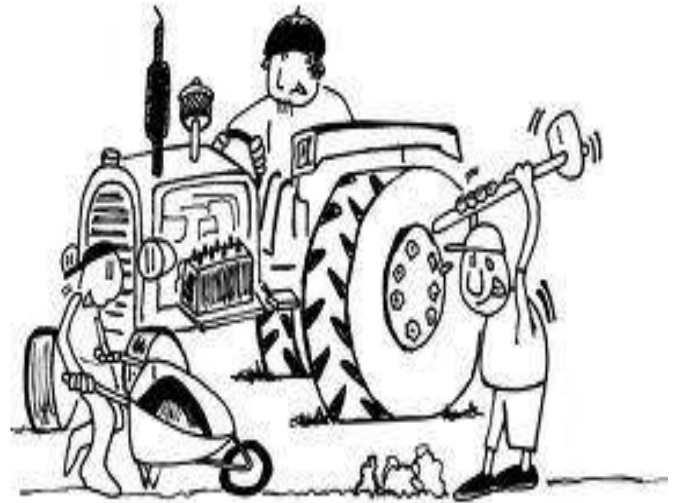
Observa las situaciones presentadas y comenta si se cumplen o no se cumplen los derechos de los niños.



ANEXO 8.3

NUESTRA SOLUCIÓN ES...

Observa las situaciones presentadas y propone soluciones ante cada caso:



ANEXO 8.4

CUESTIONARIO DE METACOGNICIÓN

- **Responde a las siguientes interrogantes:**

a. ¿Cómo me sentí durante la actividad?

b. ¿Disfrute de los juegos desarrollados en la actividad? ¿Por qué?

c. ¿Tuve alguna dificultad durante el desarrollo de la actividad? ¿Cuáles fueron?

d. ¿Qué actividades te gustaría realizar en la próxima clase?

e. ¿Qué te disgustó de la actividad realizada?

f. ¿La actividad te ayudó a producir cambios en tu conducta? ¿Qué cambios?

g. ¿Cómo crees que será tu comportamiento con los demás de ahora en adelante?

h. ¿Te agradó lo que aprendiste hoy? ¿En qué te ayudará?

ANEXO 8.5

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INDICADORES:

1. Muestra interés por participar en las actividades desarrolladas.
2. Identifica las características de la habilidad social a desarrollar; en situaciones cotidianas.
3. Reconoce la importancia de la habilidad social a desarrollar.
4. Pone en práctica la habilidad social aprendida en las actividades lúdicas programadas.
5. Reflexiona sobre su desempeño durante la actividad.
6. Manifiesta la habilidad social aprendida en diversas situaciones reales.

Nº de Orden	Apellidos y Nombres	Indicadores de evaluación											
		1		2		3		4		5		6	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													