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

TESIS:

Estrategias Metodológicas basadas en la teoría del juego, para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 82204 del Caserío Llimbe; Distrito de Llacanora; Provincia y Departamento de Cajamarca, 2014".

Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva

ADELA ANGELINA RIVAS VILLATTY

Autora:

RAFAEL CRISTOBAL GARCÍA CABALLERO
Asesor

LAMBAYEQUE – PERÚ

2019

Estrategias Metodológicas basadas en la teoría del juego, para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 82204 del Caserío Llimbe; Distrito de Llacanora; Provincia y Departamento de Cajamarca, 2014".

ADELA ANGELINA RIVAS VILLATTY	RAFAEL CRISTOBAL GARCÍA CABALLERO
Autora	Asesor

APROBADO POR:

Dr. FÉLIX LÓPEZ PAREDES
Presidente de Jurado

M. Sc. BEDER BOCANEGRA VILCAMANGO
Secretario de Jurado

M. Sc. RAQUEL TELLO FLORES Vocal de Jurado

DEDICATORIA

Con cariño y gratitud, dedico este trabajo a mis seres queridos, quienes me brindaron su ayuda incondicional para la culminación de mis estudios plasmando el camino de mi superación como maestra.

Adela

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la fe y la fuerza espiritual necesaria para superarme y permitirme culminar el presente trabajo de investigación, a mi familia por su apoyo y comprensión y al Dr. Rafael García Caballero quien con sus valiosos conocimientos y permanente apoyo supo guiarme en la elaboración del presente trabajo.

La Autora.

ÍNDICE

RESUMEN 7
ABSTRACT 8
INTRODUCCIÓN 9
CAPÍTULO I 12
ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO 12
1.1. UBICACIÓN 13
1.1.1. BREVE RESEÑA HISTÓRICA DEL DISTRITO DE LLACANORA 13
1.2. EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO 15
1.3. SITUACIÓN HISTÓTICA CONTEXTUAL DEL OBJETO DE ESTUDIO 20
1.4. METODOLOGÍA EMPLEADA 22
CAPÍTULO II 24
MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO 24
2.1. INTELIGENCIAS MULTIPLES 24
2.2. INTELIGENCIA EMOCIONAL 28
2.3. RELACIONES INTERPERSONALES 30
2.4. HABILIDADES SOCIALES 33
2.5. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE SOCIAL 35
A) Teoría del Aprendizaje Social según Bandura 35
B) La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky 37
2.6. CÓMO SE APRENDEN Y DESARROLLAN LAS HABILIDADES SOCIALES 38
2.6.1. ENSEÑANZA DE HABILIDADES SOCIALES EN EL CONTEXTO 40
ESCOLAR 40
2.7. EL JUEGO: 41
2.7.1. DEFINICIÓN: 41
2.7.2. TEORÍAS DEL JUEGO 44
A) Jean Piaget: 44
B) El juego según Vygotsky: 46
2.7.3. LA VIDA DEL NIÑO/A Y EL JUEGO: 47
2.7.4. CLASIFICACIÓN DE JUEGO 48
2.8. ESTRATEGIAS 48
2.8.1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS 50
2.9. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS 52
CAPITULO III 54

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION 54
3.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS PRODUCTO DEL PRE TEST Y POST TEST 55
3.2. PROPUESTA TEÓRICA 59
CONCLUSIONES 114
RECOMENDACIONES 116
BIBLIOGRAFÍA 118
ANEXOS 121

RESUMEN

La presente tesis “ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN LA TEORÍA DEL JUEGO, PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82204 DEL CASERÍO LLIMBE; DISTRITO DE LLACANORA; PROVINCIA Y DEPARTAMENTO DE CAJAMARCA, 2014”,surge del análisis de la problemática detectada en el aula donde se desarrolló este trabajo de investigación, en el cual se observó que los estudiantes de primer grado, presentaban deficiencias en desarrollo sus de habilidades sociales, manifestándose en sus incorrectas relaciones interpersonales, escasa participación en el grupo de trabajo, falta de autoconfianza y empatía, como consecuencia se tenía alumnos poco comunicativos con poca integración al grupo de trabajo, así como la auto cohibición y represión.

Los fundamentos teóricos que sustentan esta investigación y que han ayudado a la comprensión, análisis y propuesta teórica de la misma, están enmarcadas dentro de las teorías pedagógicas, didácticas, y psicopedagógicas, entre las más importantes tenemos a: Inteligencias múltiples, inteligencia interpersonal, el desarrollo de las habilidades sociales, importancia del juego entre otras.

Metodológicamente se trabajó con una muestra de 10 estudiantes, cuyo objetivo general fue desarrollar habilidades sociales básicas en los niños(as), para integrarse de manera óptima al grupo.

El desarrollo de la propuesta teórica “El Juego como Estrategia para el Desarrollo de Habilidades Sociales”, fue efectivo, tal como lo demuestran los cuadros y gráficos estadísticos entre el Pre y el Post Test; al finalizar el periodo de aplicación del programa, los niños y niñas se mostraban más sociables, comunicativos, desinhibidos y se integraban con facilidad a los grupos de trabajo, contribuyendo de esta manera a mejorar el proceso de enseñanzaaprendizaje.

PALABRAS CLAVES: HABILIDADES SOCIALES, ESTRATEGIAS METODOLOGICAS, TEORIA DEL JUEGO

ABSTRACT

This work esearch "METHODOLOGICAL STRATEGIES BASED ON GAME THEORY TO IMPROVE social skills in FIRST GRADE STUDENTS OF EDUCATIONAL INSTITUTION 82204 DISTRICT OF HAMLET LLIMBE LLACANORA PROVINCE AND DEPARTMENT OF CAJAMARCA 2014 emerges from the analysis of the problems detected in the classroom where this research in which it was found that first graders, had deficiencies in their development of social skills manifested in their bad relationships rarely participate in group work, lack of self-confidence and empathy as it developed result is uncommunicative students had little integration working group as well as with self-consciousness and self repression.

The theoretical rationale supporting this research and have helped the understanding and theoretical analysis of the same proposal. they are framed within the didactic and pedagogical theories psychoeducational among the most important we have multiple intelligences interpersonal intelligence. developing the social skills game theory among others.

Methodologically we worked with a sample of 10 students. whose overall objective was to develop basic social skills in children as) to integrate optimally the group.

Methodological Strategies program based on Game Theory to Develop Social Skills. Was effective, as evidenced by the statistical tables and charts between the Pre and Post Test to! end of the period of the program. Boys and girls were more sociable. communicative. uninhibited and easily integrate with the working groups thus contributing to improving the teaching-learning process

KEYWORDS: METHODOLOGICAL, STRATEGIES, SOCIAL SKILLS, GAME THEORY

INTRODUCCIÓN

La educación es un proceso complejo que permite formar integralmente a los estudiantes, preparándolos en conocimientos, valores, costumbres y modelos de diferentes formas de actuación e integración a la sociedad.

A pesar de la importancia demostrada de las habilidades sociales en todos los entornos, muchas personas no les otorgan la relevancia que poseen. Esto se observa, de manera especial y preocupante, en muchos niños los cuales no se relacionan de forma constructiva con los demás, por ser excesivamente permisivos, agresivos, intransigentes, por transmitir mal la información, no saber expresar los sentimientos, tener dificultades para concertar una cita, etc. En definitiva, tienen un déficit en una o varias habilidades sociales. Esta deficiencia la pueden poner de manifiesto tanto en sus relaciones familiares, escolares y sociales.

El presente trabajo de investigación, nace de observar en los estudiantes dificultades en sus habilidades sociales que repercute en su bajo rendimiento escolar, sus relaciones con sus compañeros, la familia y su entorno y contexto donde se desarrollan.

El objeto de estudio de la presente investigación son las habilidades sociales por parte de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 82204 “El Llimbe”. El campo de acción, es el proceso de elaborar y diseñar un manual de Estrategias Metodológicas basadas en la teoría del juego para mejorar el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de primer grado.

Desde la perspectiva de la educación y la psicopedagogía, se ha buscado teorizar respecto a Pedagogía, psicología, inteligencias múltiples, inteligencia emocional, la teoría del juego y estrategias metodológicas y habilidades sociales.

Este tema nos lleva a proponer la siguiente hipótesis: **“**Si utilizamos estrategias metodológicas basadas en la teoría del juego en el área de personal social, entonces mejoraría el desarrollo de habilidades sociales en los

estudiantes del primer grado de la I.E. N° 82204 del caserío de Llimbe, distrito de Llacanora, provincia de Cajamarca**”**.

Metodológicamente, nuestra investigación es descriptiva, cuasi experimental, aplicada con propuesta. Hemos trabajado con una población de 57 estudiantes, y una muestra de 10 estudiantes de primer grado. Se aplicó un pre test y un post test, para conocer las deficiencias y posterior mejoramiento de sus prácticas sociales.

Como una forma de contribuir a mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de la IE N° 82204, se plantea el desarrollo de un programa de Estrategias Metodológicas basadas en la Teoría del juego para mejorar las Habilidades Sociales, en donde los estudiantes participarán de manera activa con el fin de desarrollar habilidades sociales como una práctica diaria y natural y de esta forma disminuya el alto índice con bajo rendimiento escolar.

La escuela es el espacio más idóneo para aplicar programas de enseñanza aprendizaje de las habilidades sociales. Sin embargo, la tarea de promover las competencias sociales en la infancia y la adolescencia, es un proceso lento y complejo. En efecto se trata de una labor que demanda una sólida formación académica en este campo.

Es necesario mencionar también, que el juego es una actividad innata del niño por excelencia, es mediante este que los niños logran modificar el mundo exterior, según sus necesidades y deseos, permitiéndoles expresarse libremente. En este contexto, la escuela juega un espacio muy importante en el desarrollo integral de los estudiantes, pues a través de la actividad lúdica se abre a posibilidad no solo de construir conocimientos sino también desarrollar habilidades sociales que favorezcan de gran manera el desarrollo asertivo de la convivencia humana.

La tesis está estructurada de la siguiente manera:

Capítulo I denominado: *Análisis del Objeto de Estudio*, en este capítulo se describe las características de la Institución Educativa, evolución histórica tendencial del objeto de estudio; situación histórica contextual del objeto de estudio y la metodología empleada en el presente trabajo.

Capítulo II llamado: *Marco Teórico*, En este capítulo se describe las bases teóricas de la investigación, concepciones de habilidades sociales las cuales direccionan el trabajo que se ha realizado a lo largo de esta investigación, relaciones interpersonales, el juego y sus funciones y culmina con la definición conceptual de términos básicos.

Capítulo III llamado: *Resultados de la Investigación*, donde se muestran las tablas estadísticas el análisis y la interpretación respectiva de los instrumentos de recolección de datos aplicados a los estudiantes del primer grado, lo cual va permitir dilucidar los efectos de la aplicación del programa aplicado. Además en este capítulo también se presentan las *Conclusiones y Recomendaciones* a las que se ha llegado luego de aplicar la propuesta anteriormente explicada.

Finalmente se presenta la lista de referencias bibliográficas que han sido consultadas para el desarrollo del presente trabajo de investigación.

La Autora.

CAPITULO I
ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN

La Institución Educativa N° 82204, se encuentra ubicada en el Caserío de LLimbe, del Distrito de LLacanora, Provincia y Región de Cajamarca.

1.1.1. BREVE RESEÑA HISTÓRICA DEL DISTRITO DE LLACANORA

El distrito de Llacanora se encuentra ubicada a 12.50 km. de la Plaza de Armas de la ciudad de Cajamarca, con una extensión territorial de 49.42 km2 y una altitud de 2606 m. s. n. m., ocupa el 1.66 % de la provincia. Fue creado el 02 de enero de 1829, su significado es "Tierra de Color".

Llacanora tiene una importante producción de maíz, papa, trigo, cebada, verduras y abundante pasto para la ganadería. Según el calendario festivo, la fiesta patronal más importante es la del Santo Patrón San Juan Bautista, la cual se celebra el 24 de junio de todos los años.

La ocupación humana en este distrito es muy antigua, como lo demuestran las pinturas rupestres con representaciones humanas y de animales, en color rojo indio, descubiertas en el cerro Callacpuma, donde se ubican las cuevas de Pumaushco.

Un atractivo turístico natural importante es el de las cataratas de Llacanora, las cuales se encuentran a una distancia de aproximadamente 1.10 Km desde el mismo pueblo.

La artesanía en el distrito de Llacanora se divide en dos grupos: tejidos y carpintería. Los tejidos de lana que se confeccionan en callua, y tejidos que usan como material plantas. Estos comprenden los sombreros confeccionados en Huayrapongo Grande y Shaullo Grande y cestas de paja de Huayrapongo Grande, Cochambul, y Llimbe.

Por otro lado la carpintería es desarrollada principalmente en el caserío del Shaullo Grande siendo esta actividad reconocida no sólo por sus habitantes sino por la Municipalidad Distrital de Llacanora.

1.1.2. BREVE RESEÑA HISTÓRICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82204

La Institución Educativa N° 82204 del caserío del Llimbe es una escuela de educación primaria la cual se encuentra ubicad a 10 minutos del distrito de Llacanora en la provincia y departamento de Cajamarca, fue creada en el año 1955, con la modalidad de educación primaria de menores.

El terreno con el que cuenta dicha Institución Educativa fue donado por el señor Serapio Montoya Cabanillas quien fue un Hacendado de la comunidad y gestor de la escuela.

Su primera directora fue La profesora Ormecinda Rodríguez, en la actualidad se encuentra dirigida por el profesor Gilmer Agustín Cabrera Álvarez.

En un primer momento funcionaba como escuela unidocente sólo se dictaba clases hasta el 3° grado en un aula construida de adobe por los pobladores de la comunidad, ahora la Institución Educativa funciona como escuela multigrado con dos profesores y cuenta con dos aulas de material noble.

La Institución Educativa cuenta con un área de 8000m^2 y está ubicado paralela a la carretera Llacanora _ Namora.

INFRAESTRUCTURA:

- Área Total : 8000 m$^{2.}$ Área
- construida : 150 m$^{2.}$
- N° de aulas : 02.
- Biblioteca : no tiene.
- Losa deportiva : no tiene.
- Servicios higiénicos: cuenta con servicios higiénicos para docentes, niños y niñas.
- Laboratorios : no tiene. Sala de innovación: no tiene.

CUADRO N° 01 DOCENTES

GRADO	N° DE DOCENTES
1°, 2° Y 3°	01
4°, 5° Y 6°	01
TOTAL	02

FUENTE: Cuadro se asignación docente 2013

CUADRO N° 02 ESTUDIANTES

GRADO	N° ESTUDIANTES
1°	10
2°	12
3°	08
4°	10
5°	07
6°	10
TOTAL	57

FUENTE: Nómina de matrícula 2013.

1.2. EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

En la evolución de las disciplinas se producen reacomodaciones, reconstrucciones y también profundos cambios de paradigmas. Este cambio está marcado, en parte, por los avances de la investigación y de la comunicación entre los distintos campos del saber.

Dichas transformaciones no son simplemente acumulativas, si no que implican procesos conflictivos.

El campo de las ciencias de la educación no es ajeno a estas transformaciones. Pero en estas ciencias se observa, más que la integración de distintos aportes del saber o la recomposición de postulados, una tendencia a la fragmentación, lo que refleja fuertes pujas por la dominación. En lo que se refiere a la didáctica, existe un debate muy actual respecto a esta cuestión, y es el tema de la definición del ámbito de la didáctica general y las didácticas especiales.

La palabra Didáctica deriva del Griego "DIDAKTIKE" (enseñar), es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en el estudio y el aprendizaje.

La Didáctica es una ciencia que aparece en el año 1657, cuando un pedagogo protestante llamado Juan Amós Comenio lanza un libro denominado "Didáctica Magna". Las clases altas tenían acceso al arte, política, filosofía e historia y las clases medias-bajas aprendían oficios en los talleres. Comenio plantea lo que es el ideal pansófico o utopía comeniana: que hay que "enseñar todo a todos" y propone un conjunto de reglas, pautas o normas en las que muestra cómo lograrlo. Permiten que la enseñanza sea eficaz, que la enseñanza sea accesible a todos los seres humanos. La didáctica tiene gran importancia para su práctica en la dirección del proceso pedagógico, pues sistematiza regularidades generales del proceso de enseñanza aprendizaje.

La didáctica es predominantemente explicativa y comprende ideas que explican y direccionan el proceso pedagógico intencional y sistematizado promoviéndose así alternativas para actuar en dicho proceso, con el propósito de formar un nuevo tipo de hombre, con un modelo que sirva como referente.

Por lo tanto, podemos decir que la didáctica juega un papel muy importante en las metodologías, pues se construye teoría didáctica sobre la práctica metodológica incorporando nuevos elementos universalmente válidos para todo proceso de enseñanza aprendizaje.

ENFOQUES DIDÁCTICOS

Los enfoques didácticos son modelos teóricos de interpretación de la denominada tríada didáctica: (contenidos-docentes-alumnos), y de los llamados componentes didácticos curriculares (objetivos – contenidos – estrategias – evaluación).

a) ENFOQUE TRADICIONAL:

Se basa en una concepción denominada “transmisora de las verdades”. Transmisión de la cultura, conocimientos que se consideran como verdades permanentes. Esta postura se apoya en una concepción racional del conocimiento.

Los contenidos son listados de temas, presentados de manera fragmentada, los que luego son memorizados por los estudiantes. La Ciencia constituye la condición de incuestionable.

¿CÓMO SE PRODUCE EL APRENDIZAJE?

Por recepción, de parte de los alumnos, de la información brindada por el profesor y los libros de textos. Hablamos de la teoría de la “mente depósito”. La estrategia de enseñanza que más se utiliza, es la exposición – clase magistral, la que a veces puede caer en un verbalismo excesivo, en perjuicio de la experiencia vivida y la actividad de construcción del estudiante. En la evaluación se comprueban resultados en términos de evaluación memorizada. El papel del docente, podríamos decir que es protagónico. El alumno es un receptor del conocimiento, tiene una actitud pasiva.

Se priorizan los contenidos en función de la lógica de la disciplina, alejados de los intereses y necesidades evolutivas de los alumnos.

El método se centra en la lógica de la disciplina y habilidad personal del docente. La evaluación consiste en constatar la asimilación / memorización. El recurso fundamental es el libro de texto.

b) ENFOQUE TECNICISTA:

La enseñanza es una actividad científica, rigurosa y eficaz. Se habla de la pedagogía por objetivos. Los valores son la eficacia y la eficiencia. Lo importante es la planificación detallada. Se instala la

racionalidad instrumental. Los contenidos son algo dado, hay una concepción epistemológica positivista. Las verdades son acumulativas.

El método experimental es la vía de acceso al saber objetivo. La psicología conductista fundamenta teóricamente este enfoque. Se priorizan los objetivos cognitivos. Los contenidos, las estrategias y la evaluación, son subsidiarios de los objetivos.

El profesor ejecuta el currículum elaborado por especialistas, y el alumno concreta las tareas de aprendizaje.

La realización de pruebas objetivas previas y finales es una forma de medir el grado de consecución de los objetivos previstos.

c) ENFOQUE ACTIVO:

Enfoque también denominado “espontaneista”, corriente pedagógica que considera que la Educación prepara para la vida, se da en la vida y coloca al alumno en el centro de la reflexión.

Podemos decir que con este modelo se opera un bio-psicologismo en la Educación, basado en los siguientes aspectos:

- El alumno, sus intereses y necesidades, pasa a ser el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- El docente acompaña – guía el proceso de desarrollo, favoreciendo el cambio y la adquisición de habilidades, actitudes y valores social e individualmente asociados.
- La estrategia metodológica es la que privilegia el aprendizaje a través de la acción.

Se intenta facilitar el desarrollo de la autonomía y la auto-realización personal. El alumno es el centro de la tarea.

Este enfoque se contrapone al tradicional, criticando aquella postura sentada en una estructura jerárquica y de dominación.

Los contenidos curriculares se seleccionan a partir de los intereses de los alumnos, vinculados a la resolución de problemas. La planificación es abierta y contextualizada.

La evaluación deja de ser un instrumento de calificación y sanción en este sentido, dado que la participación de los alumnos es fundamental para analizar la marcha del proceso. Algunos autores critican que el

excesivo énfasis puesto en los intereses de los alumnos podría llevar a la ausencia de aprendizajes significativos, sobre los conocimientos socialmente valiosos.

d) ENFOQUE PROBLEMATIZADOR:

Este enfoque se presenta como una propuesta alternativa a las limitaciones de los enfoques anteriores. En estas explicitaciones no debemos dejar de considerar que cada enfoque realiza aportes y presenta limitaciones.

La propuesta del enfoque problematizador está encuadrada en la didáctica constructivista y crítica. Se denomina así porque asume una perspectiva crítica-reflexiva en relación con el contexto, y con todos los componentes didácticos.

En este enfoque, si nos referimos a la función de la educación, afirmaremos que la escuela debe formar sujetos activos, autónomos, críticos, creativos, capaces de convivir democráticamente y de comprender el mundo circundante. También de esta manera, la Educación puede promover el cambio social, a través de la formación de personas críticas – comprometidas y capaces de transformar la realidad (postura crítica).

Se intenta superar la disociación entre teoría y práctica en la enseñanza. Tanto en la didáctica constructivista como crítica, el sujeto construye su conocimiento a través de la interacción con el entorno social, cultural y natural. El docente actúa como mediador entre el contenido y los alumnos, proporcionando las ayudas necesarias para que el sujeto avance progresivamente en la apropiación significativa de los saberes.

El contenido no es asumido como verdad absoluta, neutral y ahistórica, ni tampoco como producto abierto de un proceso espontáneo, sino que el conocimiento escolar es el producto abierto de un proceso orientado. Se trata de una construcción social.

El docente y los alumnos son protagonistas del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Evaluar significa realizar un seguimiento riguroso y significativo del desarrollo práctico de la hipótesis de la enseñanza (planificación).

El conocimiento es una construcción realizada a través de cambios evolutivos de conceptos. Esta construcción es modificable y constituye el fruto de la interacción activa y productiva del sujeto con su ambiente.

En la enseñanza se favorecen los aprendizajes grupales y la construcción del conocimiento, aquí en los aprendizajes hay una implicación activa de los sujetos, que significa definición de problemas relevantes, la contrastación de las ideas previas con los nuevos conocimientos, y las evidencias de la realidad investigada.

La evaluación es un proceso permanente de análisis y reflexión acerca de la propuesta de enseñanza y los emergentes de su puesta en acción.

1.3. SITUACIÓN HISTÓTICA CONTEXTUAL DEL OBJETO DE ESTUDIO

El hogar es el primer lugar donde el niño desarrolla los rasgos de su personalidad, donde aprende a sus primeros comportamientos, es en la familia donde se socializan con los hermanos, padres, ya que ellos constituyen modelos significativos para el niño, no se limita sólo a entregarles modelos de comportamiento, sino que moldea su comportamiento, a través de diversas prácticas de disciplina, también existen diferentes formas de familias: la que ejerce el control por la fuerza y con amenazas de castigo físico sobre sus miembros de las cuales los niños que tienden al aislamiento social, son dependientes, poco hábiles, lo contrario sucede en las familias saludables, donde los miembros del hogar tienden a favorecer el contacto sí mismos y desarrollando habilidades sociales básicas, las cuales se van a ir fortaleciendo en la escuela y comunidad.

La escuela también es un medio socializador para los niños, mediante esta el niño va interrelacionarse con los adultos y con niños mayores y más pequeños que él, el profesor es quien ejerce un gran poder e influencia en la vida del niño, le sirve como modelo de conductas y a la vez moldea su comportamiento. Los profesores hostiles y dominantes afectan negativamente la adaptación social de los estudiantes en el aula de clase, los profesores cálidos y afectuosos y flexibles promuevan en sus alumnos conductas cooperativas y socialmente adaptadas.

El área curricular de Personal Social integra dentro de su estructura y organización temas correspondientes a historia, geografía, ciudadanía, y

desarrollo personal y social del niño. Este curso tiene un rol fundamental en la formación inicial de los estudiantes, pues incorpora los conocimientos y las habilidades indispensables para el aprendizaje de áreas curriculares que aparecen en la formación secundaria.

Haciendo un breve recuento, en el proceso enseñanza – aprendizaje, anteriormente los docentes no brindaban mayor importancia al área de personal social, considerando *"áreas ejes o importantes"* a las áreas de comunicación y matemática. Así también la educación era impartida de manera tradicional donde el memorismo exagerado, la pasividad de los alumnos, el dogmatismo asfixiante y la ausencia de toda libertad de acción de los educandos era característica de esta época.

Así mismo, las características socio emocionales de los estudiantes no eran tomados en cuenta, dejando de lado una de las competencias de gran importancia en el desarrollo de los niños(as), la cual es *el desarrollo de habilidades sociales*, esto ha traído como consecuencia en algunos de ellos el atraso escolar, aislamiento social, niñas y niños poco comunicativos.

En la Institución Educativa N° 82204, al igual que la educación ha ido pasando por diversas etapas donde en un primer momento la educación era impartida de manera tradicional, memorística y receptiva, específicamente el área de personal social, pues no era relevante o de mayor importancia para ser enseñada, dejando muchas veces de lado diversas habilidades y conocimientos sociales, afectivas y culturales de los estudiantes, de la familia y de la comunidad.

Actualmente la Institución Educativa del LLimbe, se ha tomado gran interés por contribuir en la solución y mejora de la problemática existente y pese a la infraestructura que tiene, la falta de materiales didácticos atractivos, los docentes han tratado de adaptarse e incorporarse a nuevos métodos y sistemas pero se observa que en algunos docentes siempre prepondera la metodología de la educación tradicional, esto nos conlleva a deducir que no sólo hacen falta buenas intenciones sino un cambio sistemático de la forma de enseñanza para dar luz a nuevas formas de pensar y actuar tanto a los docentes como a nuestros estudiantes

Podemos decir también, que en los estudiantes se observa desinterés por empezar nuevas formas de trabajo pues se han acostumbrado a la rutina donde el o la docente es quien dicta las clases y ellos sólo se limitan a

transcribir al cuaderno, mientras que cuando se trata de empezar nuevas estrategias de aprendizaje muestran desidia y apatía con el fin de no vincularse y relacionarse entre sí y con sus maestros, este problema es observado con mayor frecuencia en los primeros grados, sin dejar de ser ajeno a los grados superiores de la escuela, aunque con menor frecuencia, pues la mayoría de los niños son tímidos con miedo a hablar poco participativos en el aula, etc.

Los factores afectivos son otras de las dimensiones importantes, ya que en ella se encuentra la autoestima que es un sentido de correspondencia, confianza, identidad; el individuo con alta autoestima no demuestra un alto grado de aceptación de sí mismo y de los demás, reconoce sus propias fortalezas y habilidades; los individuos con baja autoestima se siente incapaz de realizar algo, siendo esto último altamente notorio en los niños de primer grado.

Las habilidades sociales es un factor determinante de vida de las personas, la falta de destrezas sociales repercute de diferentes maneras en la persona, las consecuencias pueden ser psicológicamente graves inhibición social, aislamiento, ansiedad, inseguridad, baja autoestima. Existe relación entre conducta social y salud mental, ya que los niños/as tienen un pobre desarrollo en habilidades sociales presentan algunos problemas como timidez, depresión, problemas de agresividad.

Lo anteriormente mencionado, nos conlleva a la conclusión de que falta mejorar la práctica educativa convirtiendo la didáctica expositiva en activa, dinámica, donde exista una participación más activa de nuestros estudiantes y donde los docentes se involucren aún más en los intereses y necesidades de estos, brindándoles más afecto y comprensión, además es imprescindible hacer participar a los padres de familia en las actividades de la Institución Educativa para que comprendan que el desarrollo de habilidades sociales es importante porque ayuda a los niños y niñas en su desenvolviendo tanto dentro de la escuela como fuera de ella.

1.4. METODOLOGÍA EMPLEADA

La presente investigación desde su finalidad es aplicada.

De acuerdo a su temporalidad es transversal.

En función de la profundidad u objetivo es descriptiva, explicativa.

Y desde el punto de vista del marco físico es cuasi experimental.

La población estará constituida por los estudiantes de la Institución educativa N° 82204.

La muestra está conformada por los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 82204.

Los métodos utilizados son:

- Histórico lógico.
- Inductivo deductivo.
- Empírico.
- Modelación.

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO

2.1. INTELIGENCIAS MULTIPLES

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner en el que la inteligencia no es vista como algo unitario que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas y semi-independientes. Gardner (1987), Define la inteligencia como la «capacidad mental de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas».

Definir la inteligencia como una capacidad la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gardner no niega el componente genético, pero sostiene que esas potencialidades se van a desarrollar de una u otra manera dependiendo del medio ambiente, las experiencias vividas, la educación recibida, etc. Debido a eso, según el modelo propuesto por Howard Gardner todos los seres humanos están capacitados para el amplio desarrollo de su inteligencia, apoyados en sus capacidades y su motivación.

Howard Gardner añade que, así como hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia, entre las cuales diferencia ocho tipos distintos:

a) *Inteligencia lingüístico-verbal:* La función del lenguaje es universal, y su desarrollo en los niños es sorprendentemente similar en todas las culturas. Incluso en el caso de personas sordas a las que no se les ha enseñado explícitamente un lenguaje por señas, a menudo inventan un lenguaje manual propio y lo usan espontáneamente. En consecuencia,

podemos decir que, una inteligencia puede operar independientemente de una cierta modalidad en el estímulo o una forma particular de respuesta.

b) *Lógica-matemática*: En los seres vivos especialmente dotados de esta forma de inteligencia, el proceso de resolución de problemas a menudo es extraordinariamente rápido: el científico competente maneja simultáneamente muchas variables y crea numerosas hipótesis que son evaluadas sucesivamente y, posteriormente, son aceptadas o rechazadas. Es importante puntualizar la naturaleza no verbal de la inteligencia matemática. En efecto, es posible construir la solución del problema antes de que ésta sea articulada. Junto con su compañera, la inteligencia lingüística, el razonamiento matemático proporciona la base principal para los test de Coeficiente Intelectual.

c) *Inteligencia espacial:* La resolución de problemas espaciales se aplica a la navegación y al uso de mapas como sistema notacional. Otro tipo de solución a los problemas espaciales, aparece en la visualización de un objeto visto desde un ángulo diferente y en el juego del ajedrez. También se emplea este tipo de inteligencia en las artes visuales.

d) *Inteligencia musical:* Los datos procedentes de diversas culturas hablan de la universalidad de la noción musical. Incluso, los estudios sobre el desarrollo infantil sugieren que existe habilidad natural y una percepción auditiva (oído y cerebro) innata en la primera infancia hasta que existe la habilidad de interactuar con instrumentos y aprender sus sonidos, su naturaleza y sus capacidades.

e) *Inteligencia corporal kinestésica:* La evolución de los movimientos corporales especializados es de importancia obvia para la especie; en los humanos esta adaptación se extiende al uso de herramientas. El movimiento del cuerpo sigue un desarrollo claramente definido en los niños y no hay duda de su universalidad cultural. La consideración del conocimiento cinético corporal como "apto para la solución de problemas" puede ser menos intuitiva; sin embargo, utilizar el cuerpo para expresar emociones (danza), competir (deportes) o crear (artes plásticas), constituyen evidencias de la dimensión cognitiva del uso corporal.

f) *Inteligencia intrapersonal:* La inteligencia intrapersonal es el conocimiento de los aspectos internos de una persona: el acceso a la propia vida emocional, a la propia gama de sentimiento, la capacidad de efectuar discriminaciones entre ciertas emociones y, finalmente, ponerles un nombre y recurrir a ellas como medio de interpretar y orientar la propia conducta. Las personas que poseen una inteligencia intrapersonal notable poseen modelos viables y eficaces de sí mismos.

g) *Inteligencia interpersonal:* La inteligencia interpersonal se constituye a partir de la capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás, en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamento, motivaciones e intenciones. Esta inteligencia le permite a un adulto hábil, leer las intenciones y los deseos de los demás, aunque se los hayan ocultado. Esta capacidad se da de forma muy sofisticada en los líderes religiosos, políticos, terapeutas y maestros. Esta forma de inteligencia no depende necesariamente del lenguaje.

- *Aspectos biológicos:* Todos los indicios proporcionados por la investigación cerebral sugieren que los lóbulos frontales desempeñan un papel importante en el conocimiento interpersonal. Los daños en esta área pueden causar cambios profundos en la personalidad, aunque otras formas de la resolución de problemas puedan quedar inalteradas: una persona no es la misma después de la lesión.

  La evidencia biológica de la inteligencia interpersonal abarca factores adicionales que, a menudo, se consideran excluyentes de la especie humana: La prolongada infancia de los primates, que establece un vínculo estrecho con la madre, favorece el desarrollo intrapersonal.

  La importancia de la interacción social entre los humanos que demandan participación y cooperación. La necesidad de cohesión al grupo, de liderazgo, de organización y solidaridad, surge como consecuencia de la necesidad de supervivencia.

- *Capacidades implicadas:* Trabajar con gente, ayudar a las personas a identificar y superar problemas.

- *Habilidades relacionadas:* Capacidad para reconocer y responder a los sentimientos y personalidades de los otros.
- *Actividades y materiales de enseñanza que se podrían emplear para desarrollar esta inteligencia:* Aprendizaje cooperativo, tutorías, juegos de mesa, materiales para teatro, etc.

h) *Inteligencia naturalista:* Se describe como la competencia para percibir las relaciones que existen entre varias especies o grupos de objetos y personas, así como reconocer y establecer si existen distinciones y semejanzas entre ellos. Los naturalistas suelen ser hábiles para observar, identificar y clasificar a los miembros de un grupo o especie, e incluso, para descubrir nuevas.

Según esta teoría, todos los seres humanos poseen las ocho inteligencias en mayor o menor medida. Al igual que con los estilos de aprendizaje no hay tipos puros, y si los hubiera les resultaría imposible funcionar. Un ingeniero necesita una inteligencia espacial bien desarrollada, pero también necesita de todas las demás, de la inteligencia lógico-matemática para poder realizar cálculos de estructuras, de la inteligencia interpersonal para poder presentar sus proyectos, de la inteligencia corporal-kinestésica para poder conducir su coche hasta la obra, etc. Gardner enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes y, según esto, el problema sería que el sistema escolar vigente no las trata por igual sino que prioriza las dos primeras de la lista, (la inteligencia lógico-matemática y la inteligencia lingüística). Sin embargo en la mayoría de los sistemas escolares actuales se promueve que los docentes realicen el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de actividades que promuevan una diversidad de inteligencias, asumiendo que los alumnos poseen diferente nivel de desarrollo de ellas y por lo tanto es necesario que todos las pongan en práctica.

Para Gardner es evidente que, sabiendo lo que se sabe sobre estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza, es absurdo que se siga insistiendo en que todos los alumnos aprendan de la misma manera. La misma materia se podría presentar de formas muy diversas que permitan al alumno asimilarla partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes. Además, tendría que plantearse si una educación centrada en sólo

dos tipos de inteligencia es la más adecuada para preparar a los alumnos para vivir en un mundo cada vez más complejo.

2.2. INTELIGENCIA EMOCIONAL

La inteligencia emocional nos permite tomar conciencia de nuestras emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones y frustraciones que soportamos en el trabajo, acentuar nuestra capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática y social, que nos brindará mayores posibilidades de desarrollo personal. La inteligencia emocional es un aspecto importante de la psicopedagogía de las emociones por distintas razones: como fundamentación de la intervención, como base de las competencias emocionales, como referente de la educación emocional, etc.

El tema de la inteligencia emocional ha irrumpido de forma estrepitosa en el panorama actual, siendo su representante Daniel Goleman, aunque este concepto tiene ya sus raíces históricas en trabajos anteriores en el campo de la psicología.

Goleman (1996), Considera que la inteligencia emocional está compuesta de un conjunto de habilidades como son:

- Conciencia de sí mismo y de las propias emociones y su expresión.
- Autorregulación, controlar los impulsos, de la ansiedad, diferir las gratificaciones, regular nuestros estado de ánimo.
- Motivarnos y perseverar a pesar de las frustraciones (optimismo).
- Empatía y confianza en los demás.
- Las artes sociales.

Un breve comentario respecto a la técnica literaria que utiliza Goleman en sus libros: en "Inteligencia emocional" predomina el uso de los ejemplos introductorios de carácter espectacular, incluso muchos dramáticos, a los que hay que reconocer una gran eficacia, no sólo como ejemplos de los conceptos que implican, sino también como factor motivacional y controlador de nuestra atención; por otra parte en su segundo libro mantiene el estilo ejemplificador, si bien la característica dominante la demostración de la mayor eficacia profesional de quien muestran una alta inteligencia profesional. (Distinto público).

En resumen, Daniel Goleman plantea la inteligencia emocional como sinónimo de carácter, personalidad o habilidades blandas, que concreta en las cinco habilidades emocionales y sociales reseñadas y que tienen su traducción en conductas manifiestas, tanto a nivel de pensamientos, reacciones, fisiológica y conductas observables, aprendidas y aprendibles, forma específica y bien distinta a otro tipo de contenidos, y cuyo fundamento biológico explica en gran medida su importancia, funcionamiento, valor adaptativo, desajustes, y la posibilidad y forma de modificarlo.

De lo anteriormente dicho podemos deducir que la inteligencia emocional, poco a poco va creando mayor conciencia en la sociedad acerca de la importancia que debemos de tener sobre las emociones, y el impacto que estos causan en nuestra manera de vivir y comportarnos, convirtiéndose en una herramienta interna fundamental para vivir de una mejor manera.

En un lenguaje claro y accesible, Goleman presenta una teoría revolucionaria que ha hecho tambalear los conceptos clásicos de la psicología, que daban prioridad al intelecto. La inteligencia emocional consiste en:

a) Conocer las propias emociones: El principio de Sócrates "conócete a ti mismo" se refiere a esta pieza clave de la inteligencia emocional: tener conciencia de las propias emociones; reconocer un sentimiento en el momento en que ocurre. Una incapacidad en este sentido nos deja a merced de las emociones incontroladas.
b) Manejar las emociones: La habilidad para manejar los propios sentimientos a fin de que se expresen de forma apropiada se fundamenta en la toma de conciencia de las propias emociones. La habilidad para suavizar expresiones de ira, furia o irritabilidad es fundamental en las relaciones interpersonales.
c) Motivarse a sí mismo: Una emoción tiende a impulsar hacia una acción. Por eso, emoción y motivación están íntimamente interrelacionados. Encaminar las emociones, y la motivación consecuente, hacia el logro de objetivos es esencial para prestar atención, automotivarse, manejarse y realizar actividades creativas. El autocontrol emocional conlleva a demorar gratificaciones y dominar la impulsividad, lo cual suele estar presente en el logro de muchos objetivos. Las personas que poseen

estas habilidades tienden a ser más productivas y efectivas en las actividades que emprenden.

d) Reconocer las emociones de los demás: Un don de gentes fundamental es la empatía, la cual se basa en el conocimiento de las propias emociones. La empatía es la base del altruismo. Las personas empáticas sintonizan mejor con las sutiles señales que indican lo que los demás necesitan o desean. Esto las hace apropiadas para las profesiones de la ayuda y servicios en sentido amplio (profesores, orientadores, pedagogos, psicólogos, psicopedagogos, médicos, abogados, expertos en ventas, etc.).

e) Establecer relaciones: El arte de establecer buenas relaciones con los demás es, en gran medida, la habilidad de manejar las emociones de los demás. La competencia social y las habilidades que conlleva, son la base del liderazgo, popularidad y eficiencia interpersonal. Las personas que dominan estas habilidades sociales son capaces de interactuar de forma suave y efectiva con los demás.

Estas técnicas ayudan a promover nuestro crecimiento emocional e intelectual. Un aspecto muy importante por comprender acerca de la inteligencia emocional, es que no es algo opuesto a la inteligencia racional, no es darle más peso al aspecto emocional sobre el racional, la inteligencia emocional es el punto intermedio entre las dos, es la capacidad de combinar la emoción con la razón, es la capacidad de combinar la pasión con la lógica.

2.3. RELACIONES INTERPERSONALES

Las relaciones interpersonales son las interacciones recíprocas entre dos o más personas. Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

En toda relación interpersonal interviene la comunicación, que es la capacidad de las personas para obtener información respecto a su entorno y compartirla con el resto de la gente. El proceso comunicativo está formado por la emisión de señales (sonidos, gestos, señas) con el objetivo de dar a conocer un mensaje. La comunicación exitosa requiere de un receptor con las habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. Si algo

falla en este proceso, disminuyen las posibilidades de entablar una relación funcional.

Las relaciones interpersonales son el mejor medio para una óptima socialización, que se convierte en el proceso mediante el cual el sujeto, coadyuvado por la interacción con los demás, se integra en forma paulatina a un grupo, interioriza su cultura y poco a poco se vuelve parte activa de él; sin embargo este proceso no es simple ni fácil; ya que está influenciado por múltiples factores tanto ontogenéticos como filogenéticos.

2.3.1. INTELIGENCIA INTERPERSONAL

La inteligencia interpersonal es la que nos permite entender a los demás. La inteligencia interpersonal es mucho más importante en nuestra vida diaria que la brillantez académica, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o en el estudio.

La inteligencia interpersonal se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales

a) La empatía: Es el conjunto de capacidades que nos permiten reconocer y entender las emociones de los demás, sus motivaciones y las razones que explican su comportamiento. La empatía supone que entramos en el mundo del otro y vemos las cosas desde su punto de vista, sentimos sus sentimientos y oímos lo que el otro oye. La capacidad de ponerse en el lugar del otro no quiere decir que compartamos sus opiniones, ni que estemos de acuerdo con su manera de interpretar la realidad. La empatía no supone tampoco simpatía. La simpatía implica una valoración positiva del otro, mientras que la empatía no presupone valoración alguna del otro.

   Cuando adaptamos nuestro lenguaje corporal, nuestra voz, y nuestras palabras a las de nuestros interlocutores, nos es más fácil entrar en su mundo, y cuando entendemos el mundo del otro podemos empezar a explicarle el nuestro.

b) La capacidad de manejar las relaciones interpersonales: Cuando entendemos al otro, su manera de pensar, sus motivaciones y sus

sentimientos podemos elegir la manera más adecuada de presentarle nuestro mensaje. La misma cosa se puede decir de muchas maneras. Saber elegir la manera adecuada y el momento justo es la marca del gran comunicador.

La capacidad de comunicarnos es la que nos permite organizar grupos, negociar y establecer conexiones personales.

"La empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales son cualidades imprescindibles en un aula, por eso no es de extrañar que la enseñanza sea una de las profesiones donde la inteligencia interpersonal se encuentre con más frecuencia "(Gardner, 1999)

2.3.2. RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS NIÑOS

Las relaciones interpersonales en las edades escolares contribuyen al desarrollo integral de la personalidad del hombre que se está formando, en lo que es determinante el rol de las educadoras y auxiliares pedagógicas, así como la participación de la familia y demás factores, para lograr la socialización del sujeto. Es importante crear un ambiente comunicativo de calidad en torno a los niños y niñas para garantizar su desarrollo armónico, porque durante la edad preescolar se forman los cimientos principales que influirán a lo largo de la vida. Las relaciones interpersonales están marcadas por un ambiente de amistad, respeto, comprensión, escucha y mucho cariño; aspectos que, sin duda alguna, aumentan las habilidades sociales, la autoestima, los aprendizajes y el sentido de pertenencia de los niños.
Estas necesidades resultan ser fundamentales durante la edad escolar, pues en esta etapa, las relaciones interpersonales alcanzan un gran valor en el desarrollo socioemocional y cognitivo de los niños (Artavia, 2005, p.6).

Hoy en día los niños reflejan lo que la sociedad y el contexto social les transmite, por ello, las relaciones interpersonales que se establecen logran influir en la construcción de nuevos aprendizajes, asimismo las practicas que existan en su hogar, las relaciones que se presente en el núcleo familiar y la formación que adquieran en la escuela a la que asistan incluyendo: Los ambientes de aprendizaje, los procesos de mediación pedagógica, la movilidad de saberes y las decisiones que se tomen para enfrentarlos con responsabilidad, permitirán reconocer y descubrir los factores que influyen

en la problemática abordada: Las relaciones interpersonales en niños del nivel preescolar para favorecer el aprendizaje.

Es importante contar con herramientas necesarias para transmitir y fomentar en los alumnos buenas relaciones interpersonales y propiciar mayores aprendizajes, asimismo "fomentar en ellos un óptimo y balanceado desarrollo integral a partir de cuatro pilares básicos: Aprender a vivir, aprender a conocer, aprender a ser y aprender a hacer" (Delors, 1996, p.64), por ello debemos promover una estrecha vinculación con sus iguales, docentes y contexto familiar.

Ciertamente con regularidad encontramos que el desarrollo del comportamiento interpersonal en los alumnos se debe a las conductas que han transmitido en su contexto social, por ello una serie de factores han contribuido a obstaculizar o delimitar las relaciones interpersonales y el aprendizaje como: La pertinente y adecuada propuesta de estrategias didácticas para favorecer las relaciones interpersonales, la adquisición de competencias para la vida, la falta de apoyo y motivación por parte de la familia, la revalorización del nivel al que asisten, la mediación pedagógica por parte de docentes, la movilización de saberes, por ello, la educación preescolar y escolar debe contribuir a la formación de alumnos seguros, autónomos, creativos y participativos.

2.4. HABILIDADES SOCIALES

Las habilidades sociales son las Conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y mutuamente satisfactoria. Las habilidades sociales o lo que técnicamente se conoce como conducta asertiva consiste en pedir lo que quieres y negarte a lo que no quieres de un modo adecuado. Conseguir tus metas sin dañar a otros. Expresar sentimientos y pensamientos, realizar elecciones personales y sentirse bien con uno mismo.

Es una utopía pensar que aislamos las habilidades sociales de otros procesos psicológicos, pero también hemos de advertir que cuando hablamos de ellas nos referimos a aspectos concretos de la relación interpersonal y que habilidades sociales no lo es todo, ya que a veces aparecen publicaciones, proyectos de investigación y trabajos donde se

incluye dentro de este concepto desde aseo personal hasta toma de decisiones.

Las habilidades sociales son definidas como: «Las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria» (Monjas, 1993, pág. 29). Las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal.

Por tanto es importante destacar que las habilidades sociales:

- Se tratan de conductas, esto quiere decir que son aspectos observables, medibles y modificables; no es un rasgo innato de un sujeto, determinado por su código genético o por su condición de discapacidad;
- Entra en juego el otro. No se refieren a habilidades de autonomía personal como lavarse los dientes o manejar el cajero automático, sino a aquellas situaciones en las que participan por lo menos dos personas.
- Esta relación con el otro es efectiva y mutuamente satisfactoria. La persona con habilidades sociales defiende lo que quiere y expresa su acuerdo o desacuerdo sin generar malestar en la otra persona.

Pero no sólo es importante tener habilidades sociales, sino ponerlas en práctica en la situación adecuada. Esta adecuación de las conductas al contexto es lo que se denomina Competencia social.

Cuando la persona carece de habilidades sociales puede que afronte las situaciones de dos maneras diferentes:

- Evitando las situaciones o accediendo a las demandas de los demás con la finalidad de no exponerse a enfrentamientos (conducta pasiva).
- Eligiendo por otros e infringiendo los derechos de los demás para obtener sus metas (conducta agresiva).

Ciñéndonos a la infancia, Gresham (1988) señalaba que en la bibliografía se suelen encontrar tres tipos de definiciones de las habilidades sociales:

a) Definición de aceptación de los iguales: En estas definiciones se usan índices de aceptación de los iguales o popularidad. Se consideran niños socialmente hábiles los que son aceptados o populares en la escuela o en la comunidad. El mayor fallo de estas definiciones es que no identifican los comportamientos específicos que se relacionan con la aceptación de los iguales.

b) Definición conductual: Se definen las habilidades sociales como aquellos comportamientos específicos de la situación que maximizan la probabilidad de asegurar o mantener el reforzamiento o decrecer la probabilidad de castigo o extinción contingente sobre el comportamiento social propio. La premisa que subyace a este tipo de definiciones es la adquisición de habilidades interpersonales específicas que permiten a uno experimentar relaciones con otros que son personal o mutuamente satisfactorias.

c) Definición de validación social: Según este tipo de definición, las habilidades sociales son aquellos comportamientos que, en situaciones determinadas, predicen importantes resultados sociales para el niño, como por ejemplo, aceptación, popularidad o juicios de otros significativos.

Las habilidades sociales son, por tanto, un conjunto de competencias conductuales que posibilitan que el niño mantenga relaciones sociales positivas con los otros y que afronte, de modo efectivo y adaptativo, las demandas de su entorno social, aspectos estos que contribuyen significativamente, por una parte, a la aceptación por los compañeros y, por otra, al adecuado ajuste y adaptación social.

2.5. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE SOCIAL

A) Teoría del Aprendizaje Social según Bandura

Albert Bandura centra el foco de su estudio sobre los procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno. Y, más concretamente, entre el aprendiz y el entorno social.

Bandura intentó explicar por qué los sujetos que aprenden unos de otros pueden ver cómo su nivel de conocimiento da un salto cualitativo importante

de una sola vez, sin necesidad de muchos ensayos. La clave la encontramos en la palabra "social".

Bandura, asegura que los conductistas subestiman la dimensión social del comportamiento reduciéndola a un esquema según el cual una persona influye sobre otra y hace que se desencadenen mecanismos de asociación en la segunda. Ese proceso no es interacción, sino más bien un envío de paquetes de información de un organismo a otro.

Por eso, la Teoría del Aprendizaje Social propuesta por Bandura incluye el factor conductual y el factor cognitivo, dos componentes sin los cuales no pueden entenderse las relaciones sociales.

- Aprendizaje y refuerzo: Por un lado, Bandura admite que cuando aprendemos estamos ligados a ciertos procesos de condicionamiento y refuerzo positivo o negativo. Del mismo modo, reconoce que no puede entenderse nuestro comportamiento si no tomamos en consideración los aspectos de nuestro entorno que nos están influyendo a modo de presiones externas, tal y como dirían los conductistas.
- Ambiente: Ciertamente, para que exista una sociedad, por pequeña que esta sea, tiene que haber un contexto, un espacio en el que existan todos sus miembros. A su vez, ese espacio nos condiciona en mayor o menor grado por el simple hecho de que nosotros estamos insertados en él. Es difícil no estar de acuerdo con esto: resulta imposible imaginar a un jugador de fútbol aprendiendo a jugar por sí sólo, en un gran vacío. El jugador refinará su técnica viendo no sólo cuál es la mejor manera de marcar goles, sino también leyendo las reacciones de sus compañeros de equipo, el árbitro e incluso el público. De hecho, muy probablemente ni siquiera habría empezado a interesarse por este deporte si no le hubiera empujado a ello una cierta presión social. Muchas veces son los demás quienes fijan parte de nuestros objetivos de aprendizaje.
- El factor cognitivo: Bandura nos recuerda, que también hay que tener en cuenta la otra cara de la moneda de la Teoría del Aprendizaje Social: el factor cognitivo. El aprendiz no es un sujeto pasivo que asiste desapasionadamente a la ceremonia de su aprendizaje, sino que participa activamente en el proceso e incluso espera cosas de esta etapa de formación: tiene expectativas. En un contexto de aprendizaje interpersonal somos capaces de prever los resultados novedosos de nuestras acciones

(de manera acertada o equivocada), y por lo tanto no dependemos totalmente del condicionamiento, que se basa en la repetición. Es decir: somos capaces de transformar nuestras experiencias en actos originales en previsión de una situación futura que nunca antes se había producido. Gracias a los procesos psicológicos que los conductistas no se han molestado en estudiar, utilizamos nuestra continua entrada de datos de todos los tipos para dar un salto cualitativo hacia adelante e imaginar situaciones futuras que aún no se han dado.

- Aprendizaje vicario: El pináculo del aspecto social es el aprendizaje vicario remarcado por Bandura, en el que un organismo es capaz de extraer enseñanzas a partir de la observación de lo que hace otro. Así, somos capaces de aprender haciendo algo difícilmente medible en un laboratorio: la observación (y atención) con la que seguimos las aventuras de alguien.

B) La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

La Teoría Sociocultural de Vygotsky pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Vigotsky, sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. Aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

- Aprendizaje y "Zona de desarrollo proximal": Según la Teoría Sociocultural de Vygotsky, el papel de los adultos o de los compañeros más avanzados es el de apoyo, dirección y organización del aprendizaje del menor, en el paso previo a que él pueda ser capaz de dominar esas facetas, habiendo interiorizado las estructuras conductuales y cognoscitivas que la actividad exige. Esta orientación resulta más efectiva para ofrecer una ayuda a los pequeños para que crucen la zona de desarrollo proximal (ZDP), que podríamos entender como la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que todavía no pueden conseguir por sí solos.

- **La metáfora del andamiaje:** El andamiaje consiste en el apoyo temporal de los adultos (maestros, padres, tutores…) que proporcionan al

pequeño con el objetivo de realizar una tarea hasta que el niño sea capaz de llevarla a cabo sin ayuda externa.

2.6. CÓMO SE APRENDEN Y DESARROLLAN LAS HABILIDADES SOCIALES

Al hablar de desarrollo social se hace referencia habitualmente al grado en que el sujeto ha adquirido una serie de habilidades comportamentales que posibilitan su adaptación a las exigencias del medio social. Entre tales habilidades se incluyen tanto las relacionadas con autonomía e independencia personal (independencia en el comer, locomoción…), como las que tienen que ver con la capacidad de relación interpersonal. Estas últimas son las que son objeto de nuestro interés.

El desarrollo social se entiende desde un modelo explicativo interactivo en el que biología y cultura son factores activos que se influyen mutuamente y hacen del resultado siempre una versión individual y distinta de la persona humana (López, 1995). El ser humano es un ser social que sólo resuelve sus necesidades básicas en la relación con los demás. Entre sus necesidades está la de construir vínculos afectivos y sociales (apego, amistad, enamoramiento) para sentirse psicológicamente seguro y acompañado en lugar de solo y abandonado (López y Fuentes, 1994).

En este proceso de desarrollo de la competencia interpersonal, sobre todo en los años iniciales, desempeña un papel muy relevante la familia y las primeras figuras de apego. En opinión de Echeburúa (1993), la estimulación social que hacen los padres (por ejemplo, relaciones con vecinos, juegos colectivos…) correlaciona directamente con el grado de desenvoltura social de los niños. La exposición a situaciones sociales nuevas y variadas, facilita la adquisición de habilidades sociales y disipa los temores sociales iniciales. Por el contrario, padres inhibidos y tímidos o poco sociables, evitan exponerse a sí mismos y a sus hijos a situaciones sociales. Así los niños aprenden repertorios de habilidades sociales escasos, aprenden respuestas de inhibición y/o de evitación. (Monjas, 2000).

En los años siguientes, además de la familia entran en juego otras figuras significativas de interacción como son las compañeras y compañeros, los iguales, los/as profesores/as y educadores en general. La competencia social se desarrolla y aprende a lo largo del proceso de socialización, merced

a la interacción con otras personas y posibilitada principalmente por los siguientes mecanismos: a) aprendizaje por experiencia directa, b) aprendizaje por observación, c) aprendizaje verbal o instruccional y d) aprendizaje por feedback interpersonal.

a) Aprendizaje por experiencia directa: Las conductas interpersonales están en función de las consecuencias (reforzantes o aversivas) aplicadas por el entorno después de cada comportamiento social. Si cuando un niño sonríe a su padre, éste le gratifica, esta conducta tenderá a repetirse y entrará con el tiempo a formar parte del repertorio de conductas del niño. Si el padre ignora la conducta, ésta se extinguirá y si por el contrario el padre le castiga (por ej., le grita), la conducta tenderá a extinguirse y no sólo esto, sino que además aparecerán respuestas de ansiedad condicionada que seguramente interferirán con el aprendizaje de otras nuevas conductas.
b) Aprendizaje por observación: El niño aprende conductas de relación como resultado de la exposición ante modelos significativos. La teoría del aprendizaje social defiende que muchos comportamientos se aprenden por observación de otras personas. Por ejemplo, un niño observa que su hermano es castigado cuando utiliza un tono de voz desagradable para hacer peticiones; aprenderá a no imitar esa conducta. Marta observa que la profesora elogia a su compañera de mesa porque en el recreo ha ayudado a un niño; Marta tratará de imitar esa conducta. Los modelos a los que el niño y la niña se ven expuestos son muy variados a lo largo del desarrollo y entre ellos están hermanos, primos, vecinos, amigos, padres, profesores y adultos en general. También son muy importantes, y hemos de tener en cuenta su influjo, los modelos simbólicos (televisión principalmente).

c) Aprendizaje verbal o instruccional: El sujeto aprende a través de lo que se le dice. Es una forma no directa de aprendizaje. En el ámbito familiar, esta instrucción es informal, pero en el ámbito escolar suele ser sistemática y directa. Un ejemplo es cuando los padres incitan al niño a bajar el tono de voz, a pedir las cosas por favor o cuando le explican y dan instrucciones directas de cómo afrontar la solución de un conflicto que tiene con una amiga.

d) Aprendizaje por *feedback* interpersonal**:** El *feedbak* interpersonal es la explicitación por parte de los interactores y los observadores de cómo ha sido nuestro comportamiento; la otra persona nos comunica su reacción ante nuestra conducta. Esto ayuda a la corrección del mismo sin necesidad de ensayos. Si un niño está pegando a otro y su madre pone cara de enfado, seguramente el niño cesará de hacer eso. Si estoy hablando con una amiga y se le empieza a abrir la boca, seguramente interpretaré que se está aburriendo y cambiaré mi conducta. Así concebido, el *feeback* puede entenderse como reforzamiento social (o su ausencia) administrado contingentemente por la otra persona durante la interacción.

2.6.1. ENSEÑANZA DE HABILIDADES SOCIALES EN EL CONTEXTO ESCOLAR

El propósito de este punto es abordar el tema de la enseñanza de las habilidades sociales en el contexto escolar. Se debe analizar la escasa atención que en el currículum se presta a la conducta interpersonal, para pasar después a señalar la necesidad de considerarla como elemento importante en la respuesta educativa que se ha de proporcionar al alumnado, si se quiere conseguir su desarrollo integral.

Hoy en día observamos que las competencias sociales y las habilidades de interacción social en la Institución Educativa, en general no se trabajan ni se enseñan de forma activa, deliberada y sistemática dentro del contexto escolar. La competencia social se olvida y se relega, o no se enseña sistemáticamente. La escuela, como transmisora de los valores dominantes en la sociedad, todavía sigue focalizando su atención en los aspectos intelectuales más relacionados con el éxito académico, olvidando o relegando la enseñanza sistemática de comportamientos de bienestar interpersonal y personal.

En efecto, la conducta interpersonal o, más concretamente, determinadas conductas de relación interpersonal han sido descuidadas e ignoradas y no se enseñan directamente en la escuela o se dejan merced al criterio de cada profesor o profesora, formando parte del currículum oculto, de los contenidos de aprendizaje no explícitos que están determinados por la filosofía de cada

centro y concretamente de cada docente en particular. Todo ello nos lleva a afirmar que las habilidades de interacción social son un aspecto olvidado y una asignatura pendiente en la respuesta psicoeducativa al alumnado.

Las investigaciones realizadas a este respecto indican que las habilidades sociales no mejoran por la simple observación ni por la instrucción informal; se necesita una instrucción directa. Hoy en día se tiene claro que determinadas habilidades, por ejemplo algunas relacionadas con la solución de problemas cognitivo-sociales, no se adquieren si no se llevan a cabo actividades educativas de forma intencional. Además, los niños que tienen déficits o problemas en su habilidad social no adquieren la competencia social por la mera exposición al comportamiento de sus compañeros socialmente hábiles, y para que esto se produzca, se necesita una intervención directa, deliberada y sistemática. Es necesario por tanto que el entrenamiento y la enseñanza de las habilidades sociales se incluya de modo sistemático en el currículo habitual.

Esto implica que el área de personal social, trabaje estas competencias con un horario, planificación y estrategias de evaluación de manera permanente. Si como se propugna, la meta de la educación es promover el desarrollo integral de las niñas y niños, es necesario que, dentro del ámbito escolar, se tenga en cuenta el área de la competencia interpersonal.

2.7. EL JUEGO:

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

2.7.1. DEFINICIÓN:

“Etimológicamente la palabra Juego proviene de la voz latina Locus, que significa acción de jugar, recrearse o divertirse” según Cook Robles Antonio en su texto “eduquemos mejor a nuestros hijos” (Pág. 122).

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con

alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna.

La palabra juego se usa en contextos muy diversos y con gran variedad de significados. El análisis etimológico realizado nos muestra que el juego ha estado asociado a todo acto falto de seriedad o realizado con ligereza: a la idea de lucha, también tiene connotaciones de tipo erótico, en países germanos; y en muchas ocasiones también de tipo artístico y estético. El ser humano práctica actividades a lo largo de su vida, denominadas lúdicas, que le sirven de distracción, relajación, recreación, educación o entretenimiento de otras actividades, consideradas en un principio más serias, como por ejemplo el trabajo. Pero cuando se estudia, el juego en el mundo infantil observamos tanta seriedad, como en el trabajo más responsable del adulto. Eso sí ofrece contrastes, seriedad, alegría, divertimiento y responsabilidad acompañada de alegría.

Al respecto, Delgado (1993: 17) nos explica el juego como necesidad en la vida, recordamos una cita de Sófocles “el que olvida de jugar que se aparte de mi camino porque para el hombre es peligroso”.

El juego nace espontáneo y crece junto con el niño durante los distintos estadios evolutivos hasta llegar con él al estado adulto y a la vejez, superando con las edades biológicas aunque con distinto contenido y cumpliendo distintos objetivos en la vida.

El juego se traduce en espíritu, estado emocional del ser humano y se muestra a través del acto motor en movimiento, en su energía, traduciéndose en materia. El juego es parte del carácter del ser humano, en su formación, en su personalidad, en la configuración de la inteligencia y en la vida misma. ¿Es que acaso el hombre, en su estado adulto, no aprende, no se realiza, no se desahoga, no necesita humor? - ¿No es seria su realización personal? El ser humano necesita permanentemente de la vida, de entusiasmo de seriedad y alegría, al mismo tiempo. Esto puede proporcionarlo las vivencias del juego, un enriquecimiento integral, en sus distintas formas.

El juego se mueve en el mundo de la fantasía, una realidad más o menos mágica y, por consiguiente relacionada con la vida cotidiana. Jugar, divertirse, son modos verbales inherentes a la singladura humana, consustanciales a la vida de cualquier colectivo social y cultural. La simplicidad de la acción de jugar es absolutamente universal, plural, heterogénea, flexible.

Algunos autores como por ejemplo Claparede (1975: 33) afirman que toda actividad es juego desde los primeros meses de existencia humana, exceptuando la nutrición o las emociones observadas, tales como el miedo y la cólera.

Según Bajo y Beltrán (1998: 85 - 107), el juego tiende a reproducirse en pequeña escala las aficiones de los mayores. A la vez afirman que a través del juego el niño proyecta un relativo distanciamiento del mundo de los grandes, juega como si su mundo fuera el de los grandes pero también como si ese mundo creado por él fuera real. Aseguran que los niños han demostrado siempre su inclinación por el juego como parte integral de su cultura lúdica, tanto dentro como fuera del hogar.

A medida que el niño crece, su organismo responde a distintos estímulos y necesidades y utiliza diferentes manifestaciones o actividades lúdicas, es decir, el juego evoluciona con el desarrollo integral del niño (intelectual, afectivo, físico) y se adapta a los periodos críticos de su desarrollo (a sus conflictos personales y de su entorno). El juego crece con el niño hasta la edad adulta y con él se instala y viaja hasta llegar a la vejez.

Observamos que el concepto de juego es (cualitativo – cuantitativo, pasadopresente, cierto – incierto) y se resiste a una definición categórica. Su significado es polisémico, pues implica un amplio abanico de significados y su lectura es múltiple. El concepto de juego es tan versátil y clásico que se escapa a una ubicación conceptual definitiva. En este sentido cualquier intento, por muy erudito que sea, sólo será capaz de captar una parte de la verdad del juego, no la verdad global o total. El mejor camino para acercarse al juego será el cultural, una mirada sobre el juego que le considere como realidad específicamente humana, compleja y abierta.

Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también

va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

2.7.2. TEORÍAS DEL JUEGO

A) Jean Piaget:

Piaget concibe al juego ligado a pensamiento del niño, siendo su aparición la expresión de una predominancia o polaridad que es la de la asimilación sobre la acomodación. Desecha la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo constructivo. En primer lugar el juego se hace posible merced a la disociación entre la asimilación y la acomodación y a la subordinación de la acomodación respecto de la asimilación. Esto sitúa a las conductas alejadas de la adaptación a lo real y con un efecto deformante (característico de la asimilación más o menos pura) y ligadas al egocentrismo que prevalece en las primeras fases del desarrollo. El juego entonces estaría en continuidad con el desarrollo del pensamiento y sería en palabras de Piaget: "…la expresión de una de las fases de esta diferenciación progresiva; es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente que harán de ella su complementario al nivel del pensamiento operatorio o racional." Es interesante además cómo lo lúdico luego quedara subsumido y transformado en el pensamiento del adulto donde "…haciendo participar como asimilador a esta imaginación creadora que permanecerá como motor de todo pensamiento ulterior y aun de la razón." Por lo tanto el juego y sus intermediarios, se hallan ligados a la totalidad del pensamiento

LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS SEGÚN PIAGET

-*El juego de ejercicio*: Esta primera etapa se caracteriza por el hecho de prolongar la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional. El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora". Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

La extinción de los juegos de ejercicio sucede por saturación cuando el dominio de la acción es tal que ya no se espera ninguna novedad, ningún nuevo aprendizaje. A partir de la aparición del lenguaje también va disminuyendo aunque reaparece con cada aprendizaje o el ejercicio de una nueva función.

-*El juego simbólico:* En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Entre los 4 y los 7 años los juegos simbólicos comienzan a declinar y el símbolo va perdiendo su carácter de deformación en vías de una representación imitativa de la realidad. Esto va de la mano de una mayor organización del pensamiento, la preocupación creciente por la imitación exacta de lo real en las representaciones, ya sean éstas escenificaciones o construcciones materiales de la representación (modelados, dibujos, construcciones de objetos concretos, etc.) y el comienzo del simbolismo colectivo (cuando el niño juega en una escena con diferenciación y adecuación de papeles o roles). Es allí donde según Piaget el juego evoluciona hacia formas más adaptadas ligadas al trabajo o a la imitación.

-*El juego reglado:* El juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el

grupo y cuya trasgresión merece sanción. A partir de los 11 o 12 años disminuye el simbolismo de manera correlativa a una mayor adaptación social y, como mencionáramos con anterioridad, aparecen los trabajos manuales, los dibujos y las construcciones cada vez más adaptados a lo real. Este tipo de juego es el único que para Piaget persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado. La regla además de constituir una regularidad implica una obligación, distinguiéndose dos tipos de reglas: las transmitidas que se institucionalizan y surgen del contexto social pasando de generación en generación y las reglas espontáneas que suponen convenios momentáneos. Es interesante que este último tipo de reglas generalmente se establezca en relaciones entre pares contemporáneos y en este sentido marca un avance en la reciprocidad y en la socialización.

En el presente trabajo de investigación y en la elaboración del programa de desarrollo de habilidades sociales se ha tomado en consideración los juegos simbólicos y los juegos reglados, ya que las edades de los estudiantes de primer grado oscilan entre los 6 y 7 años.

B) El juego según Vygotsky:

Otros autores como Lev Semiónovich Vygotsky alude menciona que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si

ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.7.3. LA VIDA DEL NIÑO/A Y EL JUEGO:

“El juego es un elemento básico para que el niño/a afronte con éxito las diferentes situaciones que se le presenten en su relación y vivencia personal”, Gutiérrez R. (1997, Pág. 57). Es así, que el niño/a, al relacionarse con el medio, a través de la diversión, desarrolla sus habilidades de relación, por lo tanto el juego se convierte en la base para desarrollar su socialización.

“EL juego en el niño/a comprende todas las facetas de su vida: desenvolvimiento social, relación con los demás compañeros, relación familiar. Gracias al juego, el participante potencia su fuerza de voluntad y su plenitud afectiva, adquiere conciencia de sus cualidades, posibilidades y disfruta de ellas, aprende a elaborar sus vivencias del medio ambiente y a conseguir una adaptación emocional.” Gutiérrez R. (1997 pp. 78).

Las áreas que complementan el desarrollo integral de un infante, es la socio - afectiva, la misma que se potencia, gracias a la ayuda del medio social que rodea al niño/a, como son los padres, los educadores/as, los compañeros/as y la comunidad en general; proporcionando oportunidades, situaciones en donde los infantes experimenten relaciones sociales, a través de vivencias con el resto de personas, de esta manera, alcanzando un óptimo desarrollo emocional.

Los sentimientos, vivencias, experiencias y aprendizajes que el niño/a adquiere durante sus primeros años, van a influenciar, en gran medida su manera de ser, actuar y pensar.

El juego adquiere importancia por el hecho de que gracias a ésta actividad lúdica se da el mayor número de alternativas formativas para el niño/a. Se habla entonces, que la parte socio - afectiva, cognitiva y motriz, son muy importantes para favorecer el desarrollo íntegro del infante. Por ello, para alcanzar éste adelanto, los adultos implicados en éste proceso, debemos

proporcionar al niño/a un ambiente lúdico con oportunidades de actividades, que potencien el desarrollo de todas las áreas implicadas en éste proceso.

Al pretender que el niño/a logre una actitud positiva, buscamos que los infantes tomen conciencia de sus propias actuaciones y comportamientos, frente a las diferentes emociones como son: la alegría, tristeza, rabia, vergüenza, culpa etc. El juego, es una actividad que además de ser importante para los niños/as en su crecimiento, es un espacio que le permite entrar al plano interpersonal, afianzando lazos de amistad con las personas que están en continua relación.

Entendemos al juego como la forma que nos permite, observar en los niños/as sus capacidades, desarrollo de los procesos mentales, expresión de sentimientos en sus conductas como enojos, tristezas, ira, alegría, temor etc., para lograr identificar dificultades que puedan tener.

2.7.4. CLASIFICACIÓN DE JUEGO

La mayoría de autores cuando clasifican los juegos de manera básica, hablan de dos tipos de juegos, que han de ser complementarios por las ventajas que poseen. Vamos a señalar a continuación las características del juego que señalan los autores más notables.

- *Juego Libre:* favorece su espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones, desenvolviéndose en él con plena libertad e independencia.
- *Juego Dirigido:* aumenta las posibilidades de utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar, satisface las necesidades individuales de cada niño o niña.

2.8. ESTRATEGIAS

Es casi un tópico recordar que el término “estrategia” procede del ámbito militar, en el que se entendía como “el arte de proyectar y dirigir grandes movimientos militares” y, en este sentido, la actividad del estratega consistía en proyectar, ordenar y dirigir las operaciones militares de tal manera que se

consiguiera la victoria. En este entorno militar los pasos o peldaños que forman una estrategia son llamadas “tácticas”.

La estrategia es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas. Una estrategia de aprendizaje es una forma inteligente y organizada de resolver un problema de aprendizaje. Una estrategia es un conjunto finito de acciones no estrictamente secuenciadas que conllevan un cierto grado de libertad y cuya ejecución no garantiza la consecución de un resultado óptimo; por ejemplo, llevar a cabo una negociación, la orientación topográfica, resolución de problemas, realizar un cálculo mental, planificación de una excursión por una montaña desconocida, ejecutar una decisión adoptada, etc.

También podemos decir que las estrategias son los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa.

Hay que observar que, en educación, las estrategias, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. Las actividades que realiza el estudiante en el aula y fuera de ella, son estrategias de aprendizaje diseñadas por el profesor para que el estudiante desarrolle habilidades mentales y aprenda contenidos. A través de ellas se desarrollan destrezas y actitudes – e indirectamente Capacidades y Valores – utilizando los contenidos y los métodos de aprendizaje como medios para conseguir los objetivos. Las actividades se realizan mediante la aplicación de métodos de aprendizaje y técnicas metodológicas.

Una estrategia se compone de pequeños pasos mentales ordenados que permiten realizar una actividad, que a su vez conlleva la solución de un problema. Podemos decir que toda actividad escolar consta de estos elementos:

Actividad = destreza + contenido + método de aprendizaje + actitud

El uso reflexivo de los procedimientos (pasos consecutivos y secuenciados para llegar a un fin deseado) que se utilizan para realizar una determinada tarea o actividad educativa supone la utilización de estrategias de

aprendizaje, que no hay que confundir con las llamadas técnicas de estudio. Utilizar una estrategia, pues, supone algo más que el conocimiento y la utilización de técnicas o procedimientos en la resolución de una tarea determinada.

Entonces, las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje. Como profesores responsables nos interesa, y mucho, el conseguir que nuestros alumnos aprendan. Sin embargo, hemos apreciado que existen muchas diferencias en la calidad y cantidad de aprendizaje de nuestros alumnos. Nosotros enseñamos para todos; sin embargo el resultado no siempre responde a nuestras expectativas y a nuestros esfuerzos. ¿Qué es lo que hace que existan tantas diferencias entre unos alumnos y otros?, ¿qué diferencia a los buenos estudiantes de los que no lo son tanto?

Son variadas las causas de estas diferencias: inteligencia, personalidad, conocimientos previos, motivación, etc. Sin embargo, está demostrado que una de las causas más importantes, son la cantidad y calidad de las estrategias que los alumnos ponen en juego cuando aprenden.

2.8.1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las estrategias metodológicas para la enseñanza son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el formador con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su aplicación en las diversas áreas en las que se desempeñan la vida diaria para, de este modo, promover aprendizajes significativos. Las estrategias deben ser diseñadas de modo que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos. Para que una institución pueda ser generadora y socializadora de conocimientos es conveniente que sus estrategias de enseñanza sean continuamente actualizadas, atendiendo a las exigencias y necesidades de la comunidad donde esté ubicada

Es necesario comprender que el aprendizaje es el elemento clave en la educación y éste es un proceso activo y permanentemente que parte del sujeto, relacionado con sus experiencias previas, sus pasado histórico, su contexto socio – cultural, sus vivencias, emociones, es decir, no es posible aceptar que el aprendizaje es un fenómeno externo, sino sobre todo un proceso interno donde el mismo alumno de un modo activo y a partir de sus interacciones facilita su autoconstrucción de aprendizajes significativos.

El docente debe propiciar las siguientes acciones:

a) Crear un ambiente de confianza y alegría. Si el educando se siente coaccionado, menospreciado o no es tomado en cuenta por su profesor, no pondrá interés en lo que éste le proponga hacer, aun cuando la actividad pueda parecer maravillosa. La confianza entre el docente y sus alumnos, así como un clima de familiaridad y acogida entre los mismo niños, es requisito indispensable para el éxito de cualquier actividad.

b) Enlazarse con sus experiencias y saberes previos de los niños. Cualquier actividad puede resultar interesante a los educandos si se les propone hacer cosas semejantes a las que ellos realizan a diario en su vida familiar y comunitaria. La experiencia cotidiana con relación al trabajo suyo, de sus padres o de sus vecinos, a las tareas domésticas. Actividades que le dan la oportunidad, no de hacer cosas de la misma manera de siempre, sino de aprender distintas formas de hacerlas, sobre la base de lo ya conocido por ellos, es una necesidad en las nuevas prácticas educativas.

c) Proponerles problemas. Los niños deben sentirse desafiados a hacer algo que no saben hacer, es decir, encontrar la respuesta a un problema que reta su imaginación y sus propias habilidades. Esta es una condición básica para que pueda participar con verdadero entusiasmo, no con pasiva resignación, con desgano de proponer cualquier actividad a los niños bajo la forma de preguntas interesantes para resolver los problemas, cuya solución debe buscarse entre todos.

d) Posibilitar aprendizajes útiles. Cuando la actividad propicia aprendizajes que los educandos puedan usar en su vida diaria perciben la utilidad de

la escuela. No se trata de sacrificar ningún aprendizaje fundamental en favor de criterios utilitaristas e inmediatistas. Por lo contrario, se trata de que estos aprendizajes, considerados esenciales, se pueden alcanzar en el proceso de adquirir competencias que habiliten a los niños para resolver problemas concretos de la vida diaria.

e) Hacerles trabajar en grupos. Los niños, como todo ser humano son esencialmente sociales. Ninguna actividad que desarrollen de modo puramente individual pueda motivarlos de manera consistente. Lo significativo para ellos, es interactuar con sus compañeros. Naturalmente, si el docente no alienta un clima de integración y confianza entre ellos, quizá a muchos no les provoque relacionarse entre sí. Pero, eso ocurrirá por deficiencia nuestra, no porque así sean los niños. Es por ello, que se recomienda combinar permanentemente el trabajo individualizado, con el trabajo en pares, el grupo pequeño y grupo grande.

f) Estimularlos a trabajar con autonomía. Los participantes pueden perder el interés en una actividad que al principio les resultó altamente significativa solo porque no los dejamos actuar con libertad. Si buscamos corregirlos a cada instante, dirigir su trabajo, censurar sus errores, adelantarles las respuestas y proporcionarles "modelos correctos", para que imiten y reproduzca; los niños no participarán con gusto. Hay que estimularlos a pensar por sí mismos, a resolver sus dificultades, a construir sus propias hipótesis, a hacer sus propias deducciones y a arriesgar su propia respuesta, aunque se equivoquen. De allí que el papel del docente no es el de proporcionarles todo enteramente al participante, sino que el problematizar el aprendizaje haciéndolo interesante.

2.9. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- Actitudes**:** respuesta valorativa, relativamente estable ante a un objeto y que tiene consecuencia o componentes cognitivos, afectivos y probablemente comportamentales. (Lamberth, 1998).
- Comunicación interpersonal. “Cuando dos o más personas transmiten un mensaje en forma directa (comunicación cara a cara en que se pueden

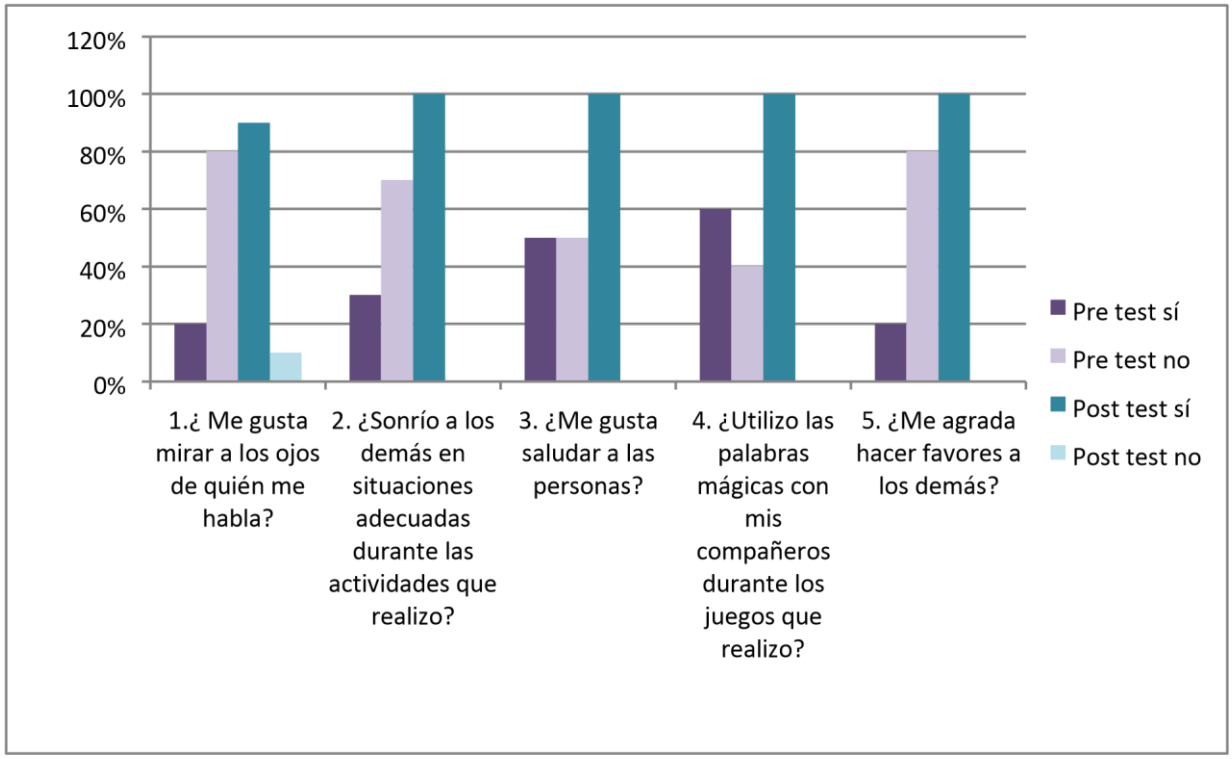
usar todos los sentidos) y reciben una respuesta inmediata." (Muñoz, 2003).

- Empatía: Es la capacidad que tiene el ser humano para conectarse a otra persona y responder adecuadamente a las necesidades del otro, a compartir sus sentimientos, e ideas de tal manera que logra que el otro se sienta muy bien con él. (www.psicopedagogia.com. Glosario Médico. http://www.definicion.org/empatia).
- Estrategia: Es el proceso seleccionado mediante el cual se espera lograr alcanzar un estado futuro. (DICCIONARIO LEXÚS).
- Habilidades sociales: Las habilidades sociales son las pautas que ponemos de manifiesto cuando nos relacionamos con otras personas, expresando nuestros sentimientos, actitudes, opiniones,….y derechos.
- Interacción**:** Influencia recíproca. (Pequeño Larousse Ilustrado, 2000, p. 564).
- JUEGO: Piaget, J. (1996). Piaget define el juego como una manifestación o nivel de conducta de la asimilación de toda realidad, que se aleja de la acomodación, y la hace funcionar por sí misma.
- Relaciones Interpersonales: Conjunto de elementos y procesos que surgen como consecuencia de la interacción entre dos personas o grupos. (Hernest, 2000, p. 281).
- Socialización**.** Es el proceso mediante el cual los miembros maduros de una sociedad, como los padres y los profesores, influyen en las creencias y conductas de los niños, permitiéndoles participar plenamente en la sociedad y contribuir con ella.” (Levine , 2007)

CAPITULO III
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS PRODUCTO DEL PRE TEST Y POST TEST.

GRÁFICO N° 01: HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS

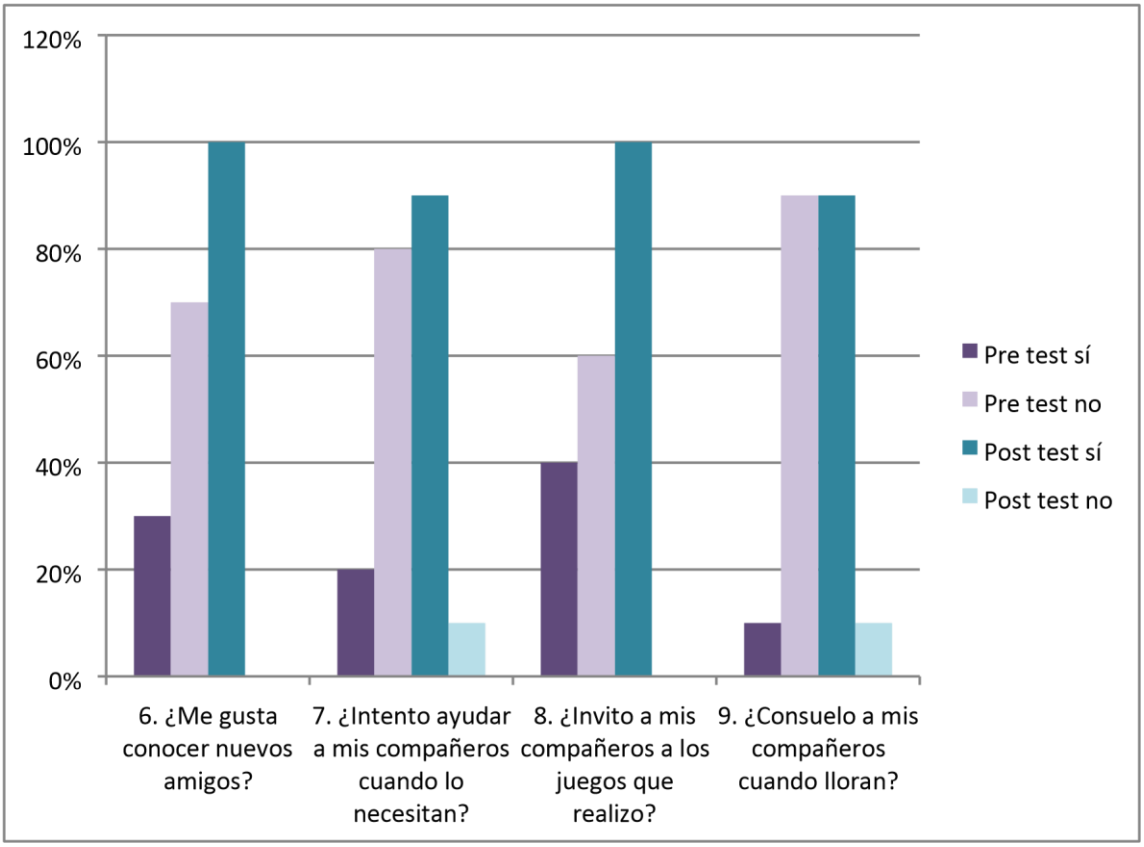


Fuente: Test aplicado a los estudiantes de 1° grado

INTERPRETACIÓN: Al analizar los gráficos de barras del pre test y post test, podemos observar que los estudiantes luego de haber participado en el desarrollo del programa, han incrementado de manera significativa el desarrollo de habilidades sociales básicas.

En el ítem 1, los niños han logrado desarrollar de un 20% a un 90% mirar a los ojos a la persona con quiénes hablan, mientras que en los ítems 2, 3, 4, y 5 se han logrado desarrollar en un 100% luego de aplicado el programa de habilidades sociales, demostrando que capacidades como sonreír cuando hablan, saludar a personas con las que interactúa diariamente, usar palabras mágicas y hacer favores por voluntad propia han sido logradas satisfactoriamente.

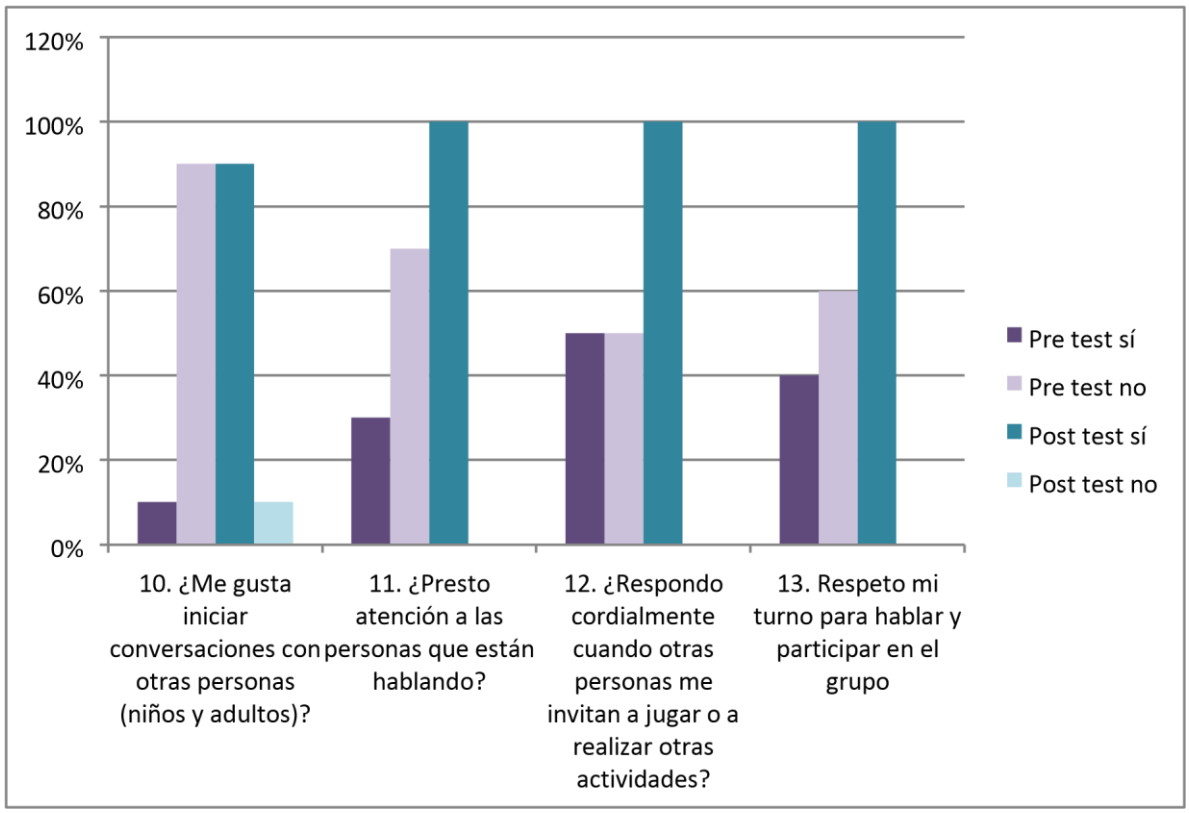
GRÁFICO N° 02: HABILIDADES PARA HACER AMIGOS Y AMIGAS



Fuente: Test aplicado a los estudiantes de 1° grado

INTERPRETACIÓN: En la dimensión que se presenta el gráfico N°02 se miden resultados del pre test y post test de los ítems 6, 7, 8 y 9 donde podemos darnos cuenta que los estudiantes del primer grado, luego de haber participado en el programa sobre desarrollo de habilidades sociales basadas en la teoría del juego, han incrementado satisfactoriamente las habilidades sobre conocer nuevos amigos en un 100%, intentar ayudar a sus compañeros cuando lo necesitan de un 20% a un 90%, invitar a jugar a sus compañeros en un 100% y consolar a sus compañeros(as) cuando lloran o se sienten tristes brindando palabras de aliento e invitándoles a distraerse mediante juegos hasta un 90%.

GRÁFICO N° 03: HABILIDADES COMUNICATIVAS



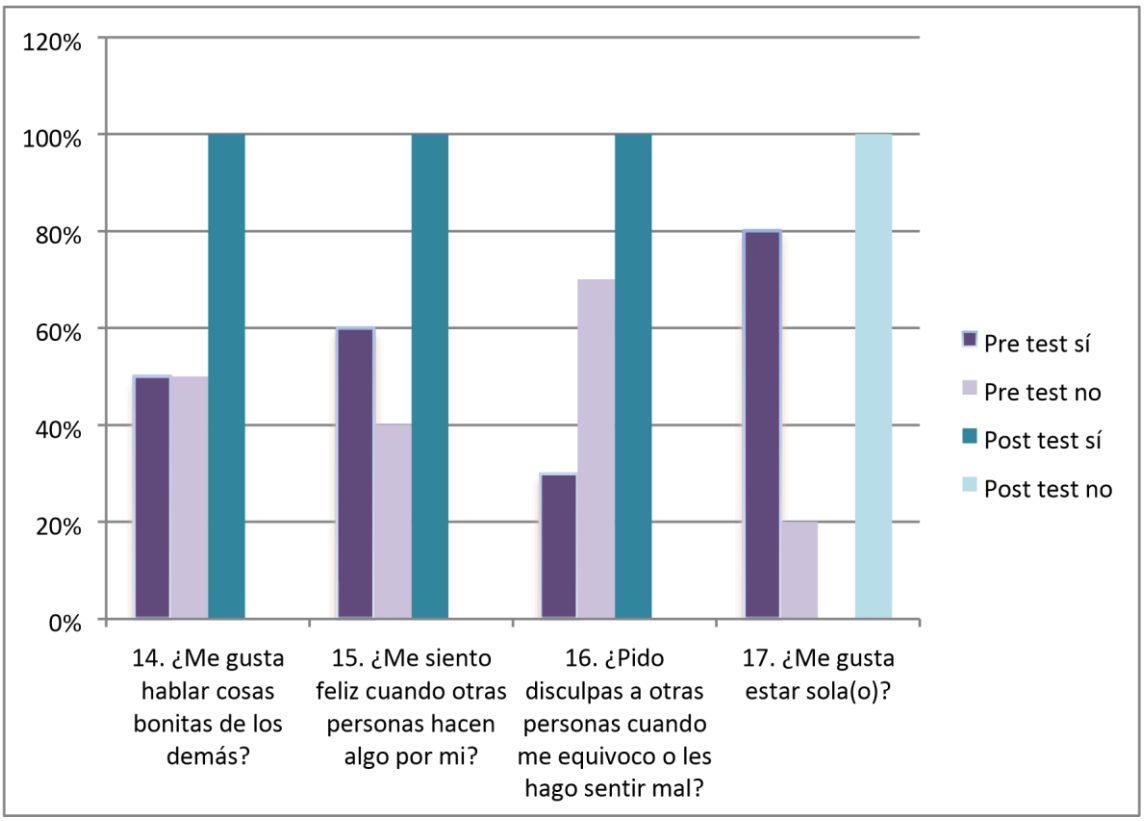
Fuente: Test aplicado a los estudiantes de 1° grado

INTERPRETACIÓN: En la dimensión que se presenta en la figura N° 3, se miden 4 ítems, respecto al ítem "Me gusta iniciar conversaciones con otras personas", en el pre test se obtiene que sólo el 10% responden positivamente y el 90% responden negativamente, mientras que en la prueba de salida, se aprecia que se ha incrementado a un 90%, lo cual indica que dicha habilidad ha sido desarrollada de manera significativa.

En los ítems 11, 12 y 13, podemos observar que los estudiantes del primer grado, luego de la aplicación del programa sobre desarrollo de habilidades sociales, han incrementado a un 100% las capacidades de prestar atención cuando alguien habla, responder cordialmente a todas las personas y respetar el turno para hablar, logrando de esta manera el desarrollo capacidades comunicativas en el desarrollo de habilidades sociales.

GRÁFICO N° 04: HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS

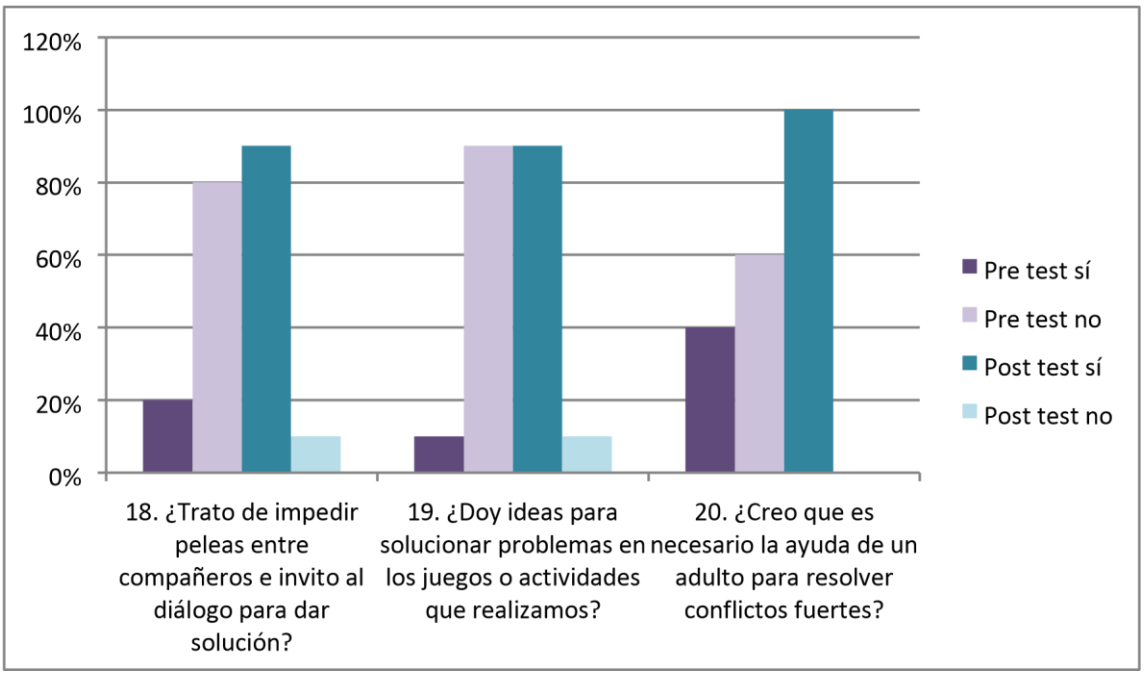
SENTIMIENTOS Y EMOCIONES



Fuente: Test aplicado a los estudiantes de 1° grado

INTERPRETACIÓN: Luego de comparar y analizar los resultados del pre test y post test, podemos darnos cuenta que los estudiantes del primer grado, luego de haber participado en el programa sobre desarrollo de habilidades sociales basadas en la teoría del juego, han mejorado satisfactoriamente las capacidades de hablar cosas positivas de sí mismo y de los demás, de sentirse feliz cuando otros hacen algo por uno, de pedir disculpas cuando se equivocan a un 100%, esto se demuestra que la autoestima de nuestros estudiantes se ha incrementado favorablemente, logrando ser más empáticos y tolerantes, sin miedo a mostrar y expresar sus sentimientos y emociones respetando a sus compañeros y demostrando actitudes de aceptación y pertenencia al grupo.

GRÁFICO N° 05: HABILIDADES DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERSONALES



Fuente: test aplicado a los estudiantes de 1° grado

INTERPRETACIÓN: Luego de observar los resultados del pre test y post test, podemos darnos cuenta que los estudiantes del primer grado, luego de haber participado en el programa sobre desarrollo de habilidades sociales, han mejorado significativamente en la capacidad de apoyar y contribuir a la solución de problemas que suceden en su grupo. En el ítem 18 los niños tratan de evitar peleas en un inicio en un 20%, lo cual indicaba su indiferencia. Pero luego de aplicado el programa esto se incrementa a un 90%. En el ítem 19 los alumnos ayudan a dar alternativas de solución de un 10%, en el pre test, a un 90% en el post test utilizando estrategias que ayuden a la solución de un problema (conversar, expresar su sentir, etc.). Así mismo en el ítem 20 el 100% de estudiantes creen que es necesaria la presencia de un adulto para ayudar a dar solución a problemas fuertes

3.2. PROPUESTA TEÓRICA

MANUAL DE ESTRATEGIAS METODOLOGICAS BASADAS EN EL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

INTRODUCCIÓN

Los docentes como profesionales de la educación podemos observar que la mayoría de los estudiantes experimentan dificultades para relacionarse con los demás, esto pasa independientemente a la edad, sexo o condición social que tengan. Así pues vemos como nuestros niños sufren, la pasan mal y no disfrutan al interactuar con otros, por no haber desarrollado de manera asertiva sus habilidades sociales.

Algunas de las conductas que podemos ver en el día a día en nuestros estudiantes son: no inicia interacciones con otros niños, se somete a lo que otros dicen por miedo a ser excluidos del grupo, se inhibe en situaciones de grupo, se enrojece y tiembla al hablar en público, se muestra excesivamente tímido(a), tiene preferencia por permanecer solo(a), entre otros.

Para resolver los problemas anteriormente mencionados, presento un "Programa de Estrategias Metodológicas Basadas en la teoría del Juego para el Desarrollo de Habilidades Sociales", la cual tiene como finalidad modificar y mejorar la competencia sobre habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 82204, a través de diversas estrategias metodológicas que tiene como factor principal el juego.

Este programa intenta aportar a los estudiantes, un apoyo en su nuevo desafío para demostrar a la sociedad y así mismos que son capaces de superar su problema de interrelacionarse con los demás y mejorar su estado de ánimo para llevar una mejor calidad de vida, dotándoles de los recursos personales y sociales necesarios para tener un correcto funcionamiento en las relaciones personales, anímicas y sociales de su vida cotidiana.

OBJETIVO:
Mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 82204, El Llimbe, distrito de Llacanora, provincia y departamento de Cajamarca.

DIRIGIDO A:

Los estudiante del primer grado de Institución Educativa N° 82204, El Llimbe, distrito de Llacanora, provincia y departamento de Cajamarca.

MARCO TEÓRICO

En esta investigación definimos por habilidades sociales, como aquel conjunto destrezas y conductas las cuales el individuo las va desarrollando y adquiriendo a lo largo de su vida a medida que va interactuando con el medio y que le permite relacionarse adecuadamente con los demás, para que logre ser un individuo respetado y aceptado socialmente.

La adquisición de esas conductas depende de la influencia del medio social, la cultura, religión, condición social y la manera efectiva en la cual cada niño en su primera etapa infantil está expuesto a conocerlas y utilizarlas.

Se hace uso de las habilidades sociales cuando cada persona desea resolver dificultades de manera acertada, respetándose a sí mismo como al grupo de compañeros.

Para el desarrollo de la nuestra propuesta tomamos algunas teorías como:

La teoría de Jean Piaget mediante sus estudios sobre el desarrollo cognitivo estableció diferentes estadios mediante rangos de edad. La muestra con la que se ha trabajado el presente trabajo de investigación, corresponde ser ubicada en la etapa pre operacional ubicada entre 2 y 7 años en la cual predomina el *"juego simbólico",* y el *"juego reglado"* y en el que se refleja el uso del pensamiento egocéntrico generando conflictos e interés, en estas acciones es donde se refleja angustias, miedos, fobias, agresiones, vínculos afectivos, sociales y otros aspectos que se involucran con el tema de estudio de la tesis.

Dentro del marco del *juego simbólico* van apareciendo otros caracteres como el uso del dibujo como medio de expresión entre la imagen mental. Los niños van desarrollando paulatinamente mayores habilidades lingüísticas y son capaces de enumerar y clasificar. Para Piaget el juego simbólico, también llamado juego de ficción es fundamental para producir un equilibrio emocional.

Con respecto a la inserción del niño en aspectos sociales a los seis y siete años el niño va a la escuela y en la Institución Educativa, empieza a establecer una relación social con los compañeros y educadores, es aquí también, donde empiezan a tener cierta importancia los juegos cooperativos, el niño cada vez participa en juegos más complejos,

participando con otros compañeros principalmente debido a que la institución escolar “obliga” a tomar parte en estos juegos socio-motores. Desde un punto de vista manipulativo, sobresalen “juegos de cooperación”. También se introducen “juegos de roles sociales” (jugar a ser policía, médico, etc.), así como los “juegos de intercambio de roles” (Jugar a padres, madres, etc.).

Así mismo, partir de los 4 años aparece “el juego de reglas”, aquí el niño inicia la actividad social ya que el niño emerge al mundo real, este juego tiene que ver con competencias entre los niños y de acuerdo a las relaciones sociales de su entorno.

Todo lo anteriormente descrito, ha dado luz a la elaboración de dicha propuesta, pues luego de ubicar a mis estudiantes de primer grado en el estadío Pre operacional en el que se encuentran de acuerdo a sus edades, he creído por conveniente trabajar el tipo de “juegos simbólicos” y los denominados “juegos reglados” en las actividades trabajadas para el desarrollo de sus Habilidades Sociales.

La teoría de Vigotsky, ha significado una gran ayuda en el desarrollo de esta propuesta ya que las actividades realizadas han sido elaboradas teniendo en cuenta que el desarrollo cognoscitivo y social depende en gran medida de las relaciones con las personas que están presentes en el mundo del niño, y las herramientas que la cultura le brinda para apoyar su pensamiento, pues, los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás. No aprenden de la exploración solitaria del mundo, sino al “*apropiarse”* o “tomar para sí” las formas de actuar y pensar que su cultura ofrece.

Así mismo tomando a Howard Gardner, consideramos que la inteligencia no es vista como algo unitario que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas y semi-independientes. Gardner define la inteligencia como la «capacidad mental de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas». Nosotros, trabajamos el presente trabajo en el investigación la inteligencia interpersonal que se constituye a partir de la capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás, en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamento, motivaciones e intenciones. El trabajo

de esta inteligencia me ha permitido que cada estudiante pueda, desarrollar la empatía

Es necesario mencionar que ninguna inteligencia es mejor que otra, sin embargo en el presente trabajo desarrollaremos con mayor énfasis la inteligencia interpersonal por estar más ligada a nuestro problema. Por otro lado, Daniel Goleman enfatiza la importancia de la competencia emocional. Considera que la inteligencia emocional está compuesta de un numeroso conjunto de habilidades como son: autocontrol emocional, entusiasmo, perseverancia, capacidad de automotivarse, relaciones interpersonales, recibir y comprender los sentimientos de los demás, expresión emocional, autoconocimiento, sociabilidad, empatía, arte de escuchar, resolver conflictos, colaborar con los demás, control de los impulsos, diferir las gratificaciones, autorregular nuestros estados de ánimo, manejo de la ansiedad y optimismo entre otros.

Otro pilar de esta investigación ha sido El Aprendizaje Social de Albert Bandura el cual centra el foco de su estudio sobre los procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno. El aprendizaje social (que también recibe los nombres de aprendizaje vicario, aprendizaje observacional, imitación, modelado, o aprendizaje cognitivo social) es el aprendizaje basado en una situación social en la que, al menos, participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada, y el sujeto, que realiza la observación de dicha conducta y cuya observación determina el aprendizaje. A diferencia del aprendizaje por condicionamiento, en el aprendizaje social el que aprende no recibe el refuerzo, sino que éste recae, en todo caso, en el modelo. Aquí el que aprende lo hace imitando la conducta del que recibe el refuerzo. Como podemos darnos cuenta todas estas teorías, son pilares para el desarrollo de esta investigación, dan aportes importantes para desarrollar Habilidades sociales en los estudiantes de primer grado, utilizando estratégicamente el juego en el desarrollo de las actividades que se desarrollan, según la edad y el estadío en el que se encuentran.

DESARROLLO DEL PROGRAMA:

CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	TIEMPO	RESPONSABLES
“conociendo la importancia del saludo”	45 m.	Investigadora
“Los valores”	45 m.	Investigadora
“¿Por qué soy importante en mi grupo?”	45 m.	Investigadora
“¿Cómo nos adaptamos a situaciones nuevas?	45 m.	Investigadora
“¿Qué es la empatía?”	45 m.	Investigadora
“¿Cómo participo en los juegos con mis amigos?”	45 m.	Investigadora
“¿Cómo desarrollamos nuestra autoestima?	45 m.	Investigadora
“¿Cómo es mi convivencia escolar?”	45 m.	Investigadora
“¿Cómo me siento en la escuela?”	45 m.	Investigadora
“¿Cómo mejorar mis relaciones con los demás?”	45 m.	Investigadora
“¿Cuáles son mis temores?”	45 m.	Investigadora
“¿Por qué cambio de humor?”	45 m.	Investigadora

SESIÓN Nº 01

I. TEMA:

“CONOCIENDO LA IMPORTANCIA DEL SALUDO”

Los saludos son conductas verbales y no verbales que generalmente preceden a las interacciones y suelen indicar que se reconoce y acepta y que tiene actitud positiva hacia la persona a la que se saluda.

II. DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

Dar a conocer la importancia que tiene el saludo, como muestra de buenas relaciones sociales tanto en el hogar, escuela y comunidad.

IV. TÉCNICAS:

-El modelado: Llamada también demostración, se basa en el mecanismo de aprendizaje por observación o aprendizaje vicario y consiste en exponer al niño a uno o varios modelos que exhibe las conductas que tiene que aprender

-Juego de roles: Son simulaciones estratégicas hechas por un grupo de alumnos, los cuales realizan un papel protagónico, para dar a conocer actitudes positivas o negativas que desean reforzar o cambiar. V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Presentación de los integrantes a través de la dinámica la telaraña.
02	Exposición del tema.
03	Desarrollo de socio dramas hechos por los participantes.
04	Desarrollo del juego “El gato y el ratón”.
05	Conclusiones finales.

VI. HABILIDADES QUE DESARROLLA

- Saludar.
- Sonreír.
- Seguir instrucciones.
- Compartir.
- Autocontrol.
- Autoafirmación.

VII. RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS

▪ Estudiantes del primer grado. ▪ Docente del primer grado.	▪ Papelotes. ▪ Cinta masking tape. ▪ Hojas bond. ▪ Lápiz. ▪ Borrador. ▪ Fotocopias ▪ Plumones	▪ Fotocopias. ▪ Movilidad. ▪ Otros.

VIII. ACTIVIDADES EN EL AULA:

- A través de la dinámica de la telaraña cada niño(a) da su nombre, su edad (el estudiante coge la punta de la madeja y va diciendo su nombre y su edad, luego le entrega el ovillo a otro compañero para que haga lo mismo. La madeja toma el camino de regreso donde cada participante dirá lo que más le agrada hacer).
- Desarrollan la siguiente ficha

PRESENTACIÓN

• Mis nombres y apellidos son:

……..

•Nací el:

……..

•Mi teléfono es:

……

•Vivo en:

……

•Lo que más me agrada hacer es:

……

•Lo que me gusta hacer con mi familia es:

……

•Lo que me gusta hacer y compartir con mis amigos es:
……

- La profesora junto a sus alumnos, delimitan cuando es adecuado utilizar el saludo, ejemplo: ¿cuándo es adecuado saludar?, ¿es preciso saludar a personas desconocidas?
- La maestra explica algunas componentes conductuales para saludar: 1° Acercarse a la otra persona, mirarla a la cara y a los ojos (sonreír es signo de agrado y acogida).

  2° Decir algunas frases como: Hola, buenos días, ¡Que tal, cómo esta!

  3° Utilizar gestos como dar la mano, dar un beso, un abrazo, etc.

  4°Responder correctamente a lo que la otra persona nos vaya diciendo, etc.
- La maestra a través de la técnica del modelamiento, ensaya saludos con distintas personas.
- No se debe olvidar que para que los saludos sean más cordiales es preciso mostrar una sonrisa e iniciar conversaciones.
- En el patio realizamos el siguiente juego :

"LA ZORRA Y EL RATÓN"

Se hace una ronda que simulará ser el huerto, adentro estará el ratón y el gato estará afuera de la ronda.

El gato tocará la puerta que estará representado por un niño, saludará ¡Buenos días se encuentra el señor ratón!.

Pero la puerta le dirá que no estará y que vuelva a las tres, cuatro o cinco de la tarde.

Los niños cuentan las horas talán 1, talán 2, etc.

Al regresar el señor gato saldrá el ratón le saludará y le invitará las uvas.

El gato buscará pretextos para no recibirlas y se echará a comer al ratón.

- Role-playing / dramatización:

  En el aula los alumnos escuchan las indicaciones de la maestra, para luego dividirse en grupos.

  Cada grupo es una familia con hijos e hijas que van de paseo y se encuentran con otra familia desconocida, tenemos que saludar ¿cómo lo haremos?
- La maestra durante el juego de roles supervisa y refuerza las cosas adecuadas.
- Feedback: al finalizar, la profesora da información al estudiante cómo ha saludado, le señala y elogia las cosas que ha hecho correctamente.
- La tarea recomendada para cada alumno será practicar las conductas de saludar (niñas y niños de tu edad en tu barrio, saludar a adultos conocidos)

- Dibuja una carita cada vez que saludes a:

	Conocidos	Desconocidos
Niños		
Adultos		

SESIÓN Nº 02

I. TEMA:

"LOS VALORES"

Son normas de vida que nos dicen cómo podemos actuar correctamente ante cualquier circunstancia, nos guían para tomar acciones y decisiones que nos permiten ser personas de bien para nuestra familia y sociedad.

II. DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO:

Dar a conocer a los niños y niñas la importancia de los valores para regular su vida y ser personas de bien dentro de la sociedad y cómo estos influye dentro de las relaciones interpersonales de manera positiva.

IV. TÉCNICAS:

- El modelado.
- Juego de roles.
- La reestructuración cognitiva: Es una técnica psicológica, el objetivo de la cual es identificar, analizar, y modificar las interpretaciones o los pensamientos erróneos que las personas experimentan en determinadas situaciones o que tienen sobre otras personas. V.

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Exposición del tema.
03	Juegos de roles hechos por los participantes en campo abierto.
04	Ejercicios en clase ¿Cómo influyen los valores en nuestras relaciones interpersonales?
05	Conclusiones finales.
06	Tarea para casa.

VI. HABILIDADES QUE SE DESARROLLAN:

- Escuchar.
- Formular preguntas.
- Seguir instrucciones.
- Disculparse.
- Comprender los sentimientos de los demás.
- Compartir algo.

VII. RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS

▪ Niños y niñas de primer grado. ▪ Docente de primer grado.	▪ Papelotes. ▪ Cinta masking tape. ▪ Hojas bond. ▪ Lápiz. ▪ Borrador. ▪ Fotocopias ▪ Plumones	▪ Fotocopias. ▪ Movilidad. ▪ Otros.

EJERCICIOS EN EL AULA:

- Los niños en el patio realizan juegos libres de manera.
- Comentamos lo realizado en el patio.
  - ¿Qué juegos realizamos? ¿Se cometieron faltas? ¿hubo peleas o palabras fuerte? ¿Se hizo trampa?
- La maestra hace las siguientes interrogantes:
  - ¿Qué entendemos por valores?
  - ¿Qué son los antivalores?
  - ¿Cómo se utilizan los valores en nuestras relaciones interpersonales?
  - ¿Cuáles son los valores más importantes en nuestra familia?
  - ¿Qué valores he aplicado en mi comunidad?
  - ¿Los valores que disfruto hacer en grupo?
  - ¿Crees que al usar las palabras mágica también cumples valores?
- Los niños dramatizan (Role- playing) situaciones donde se cumplan valores y se utilicen las palabras mágicas, y otras donde haya antivalores.
- En el aula se elaborarán carteles que contengan las palabras mágicas, los niños se comprometerán a usarlas todos los días en cualquier momento.
- Así mismo se elaborarán las normas de convivencia, y recurrir a ellas cuando sean necesarias o cometamos alguna falta frente a alguien.

TAREA PARA CASA

¿Qué valor apliqué hoy? ¿Cómo lo apliqué?

ACTIVIDAD / DÍAS	Amor	Solidaridad	Responsabilidad	Trabajo
Lunes				
Martes				
Miércoles				
Jueves				
Viernes				

I. TEMA:

"¿POR QUÉ SOY IMPORTANTE EN MI GRUPO?"

Cuando nos relacionamos con otras personas, lo hacemos para pedirle que juegue, hable o realice una actividad con nosotros, esto es importante porque conocemos gente nueva y hacer amigas y amigos.

Al conocer a alguien nuevo no debemos quedarnos quietos sin decir nada, debemos preguntar lo que le gusta y decir lo que a nosotros

nos gusta porque todos somos importantes para poder realizar diferentes actividades juntos y divertirnos más

II. DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

El objetivo de esta sesión es que el niño sienta lo importante que es él para su grupo como persona, como amigo, como miembro importante e irremplazable con sus defectos y virtudes.

IV. TECNICAS:

- Juego dirigido.
- Juego de roles
- El modelamiento.
- El Reforzamiento positivo: Esta técnica consiste en suministrar una consecuencia (premio) inmediatamente que se emita una conducta determinada y se refiere al efecto conseguido una vez aplicado un procedimiento. Es cualquier estímulo que aumente una conducta.

V. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Desarrollo de la dinámica “El valor de la amistad”.
03	Exposición del tema.
04	Ejercicios en clase: ¿Cómo me siento en mi grupo?
05	Conclusiones finales.
06	Actividades para la casa.

VI. HABILIDADES A DESARROLLAR Empatía.

- Reciprocidad.
- Habilidades comunicativas.

- Solución de problemas.

VII. RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS
▪ Niños y niñas. ▪ Docentes	▪ Papelotes. ▪ Cinta masking. ▪ Plumones. ▪ Hojas bond. ▪ Lápiz. ▪ Fotocopias	▪ Fotocopias. ▪ Movilidad. ▪ Otros.

VIII. ACTIVIDADES EN EL AULA:

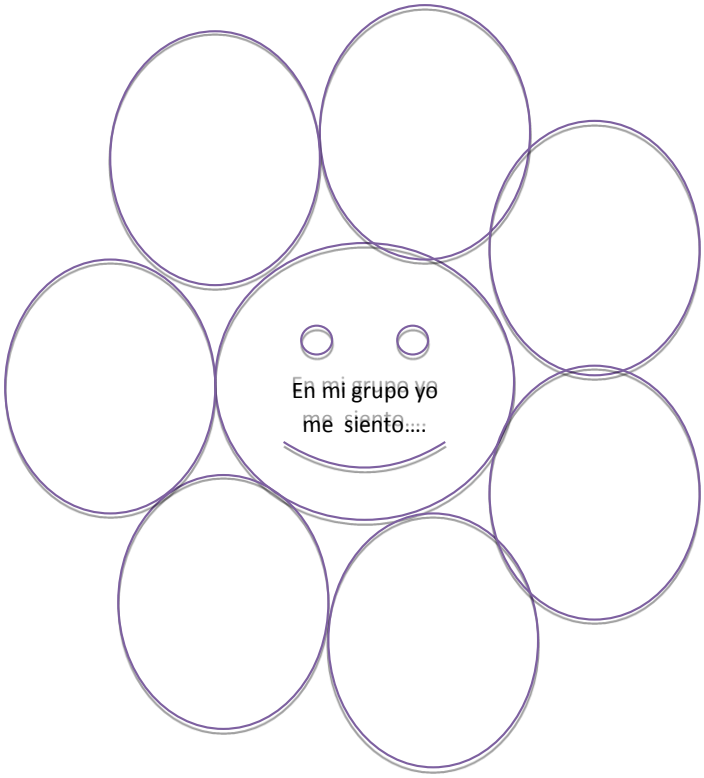
- En el patio, la maestra dará indicaciones para realizar el juego de las cintas:
  - ➢ En el oído de cada niño la maestra dirá el nombre de un color.
  - ➢ Luego designará a un ángel y a un diablo , mientras que la maestra será la puerta y empieza el juego:

    Tún, tún!

    - ¿Quién es?
    - El diablo con 7000 cachos - ¿Qué desea?
    - Una cinta
    - ¿Qué color?
    - El “diablo”, dice un color X. Si acierta pasa el niño/a que tiene el color se irá con el diablo lo mismo hace el ángel de manera intercalada
- El juego continúa hasta que todas las “cintas” se hayan terminado.
- Una vez que esto suceda, se forma dos filas de niños/as, tomados de
- la cintura, cada fila estará encabezada por el diablo y el ángel a la
- señal del educador, los diablitos harán fuerza para su lado y lo mismo los angelitos.
- Al final gana el grupo que tenga mayor fuerza.
- El grupo ganador recibirá un premio
- Responden a las siguientes interrogantes: ¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Fueron importantes todos los participantes del grupo? ¿Cómo se habrán sentido los niños del grupo que perdieron? ¿Qué debieron hacer para ganar? ¿Será bueno comunicarnos para

solucionar problemas juntos? ¿Se debió compartir lo que se había ganado?

- Representan situaciones donde se aísla a los compañeros y otras donde reina el diálogo y solucionan problemas juntos.
- Todos nos comprometemos a no dejar fuera del grupo a nuestros compañeros, y por el contrario buscar soluciones a los problemas que se presenten en el aula.
- Respondemos a la siguiente ficha:



Ejercicios en el Aula:

Por intermedio de tarjetas encuentran al amigo escondido, al cual le escriben una tarjeta diciéndole lo importante que es para ellos y para el grupo.

Actividades para la Casa:
En el siguiente cuadro escribe que actividades te gusta hacer en grupo:

DÍAS	¿CÓMO ME SENTÍ YO EN MI GRUPO? ¿POR QUÉ?
Lunes	
Martes	
Miércoles	
Jueves	
Viernes	

SESIÓN Nº 04

I. TEMA:

"¿CÓMO NOS ADAPTAMOS A SITUACIONES NUEVAS?"

Todas las personas nos enfrentamos a situaciones nuevas cada día de nuestra vida, por lo cual debemos saber cómo actuar ante estos nuevos retos para nuestra convivencia con los demás sea placentera y lleguemos a tener nuevas amistades.

II. DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

El objetivo de esta sesión es conocer las diversas situaciones que se nos puede presentar en nuestra vida y la mejor manera de adaptarnos y tener buenas relaciones con las personas nuevas que podemos conocer.

IV. TÉCNICAS:

- Reforzamiento positivo.
- Juego de roles.
- La reestructuración cognitiva.

V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Exposición del tema.
03	Desarrollo de socio dramas hechos por los participantes.
04	Ejercicios en clase ¿Cómo desarrollo mis habilidades sociales con mis nuevos amigos?
05	Conclusiones finales.

VI. HABILIDADES QUE SE DESARROLLA - Empatía.

- Reciprocidad.
- Habilidades comunicativas.
- Iniciativa y confianza en sí mismo(a).

VII. RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS
▪ Niños y niñas de primer grado. ▪ Docente del primer grado.	▪ Papelotes. ▪ Cinta masking tape. ▪ Hojas bond. ▪ Borrador. ▪ Fotocopias	▪ Fotocopias. ▪ Movilidad. ▪ Otros.

VIII. ACTIVIDADES A REALIZAR EN EL AULA

- En el aula la maestra junto a los estudiantes realizan el juego “La gallinita ciega”
- Responden a las siguientes interrogantes:

• ¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Sintieron confianza al caminar con los ojos vendados? ¿Tuvieron miedo de caer o de no atrapar a sus compañeros?

- Luego realizamos la dinámica de direcciones

- En grupo escogen a un niño a quien se le vendará los ojos y será guiado por sus compañeros, quienes le dirán si debe ir a la derecha, izquierda, atrás o adelante para coger la cinta que le dará el punto. Gana el grupo que hace más puntos. Responden a las siguientes interrogantes:

  ¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Sintieron confianza al caminar con los ojos vendados? ¿Se sentirá igual al iniciar nuevas amistades? ¿Cómo nos sentimos al realizar nuevas actividades o nuevas situaciones?

- A través de un juego de roles representamos situaciones sobre cosas nuevas que nos pueden pasar (conocer a personas nuevas, encontrarnos en una situación difícil, ir a otra escuela, iniciar conversaciones con nuestras(os) maestras(os) y cómo reaccionar ante esto
- Rescatamos las cosas positivas para ponerlas en práctica.
- Desarrollamos la siguiente ficha:

¿CÓMO DESARROLLO MIS HABILIDADES SOCIALES CON MIS NUEVOS AMIGOS?

Actividades ⇩	Nunca	Algunas veces	Frecuentemente
Sonrío y respondo cuando otras personas me hablan			
Saludo cuando ingreso a un lugar desconocido			
Pregunto a otros si puedo ayudarlos			
Menciono una aprobación cuando otros niños hacen algo de mi agrado			
Intento comprender las actividades que otros niños realizan			
Soy amable con mis padres y otros adultos			
Menciono halagos para mis padres u otras personas			
Me agrada compartir cosas nuevas con otras personas			
Ayudo a otras personas en actividades que no comprenden			

SESIÓN Nº 05

I. TEMA:

"¿QUÉ ES LA EMPATÍA?"

Es la capacidad que tiene el individuo para identificarse y compartir las emociones o sentimientos ajenos. La percepción del estado anímico de otro individuo o grupo tiene lugar por analogía con las emociones o sentimientos, por haber experimentado esa misma situación o tener conocimiento del mismo.

Ser capaces ponernos en el lugar de la otra persona, considerar las cosas desde su punto de vista, comprendiendo también sus sentimientos, expresárselo facilita la comunicación y ayuda a mantener y mejorar la AE del otro

II. DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

El objetivo de esta sesión es desarrollar en los niños y niñas el valor de la empatía para mejorar sus relaciones interpersonales además de volverlos más sensibles y tolerantes a los sentimientos de los demás.

IV. TECNICAS:

- Sociodrama
- La Reestructuración Cognitiva El Reforzamiento positivo.

V. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Exposición del tema.
03	Desarrollo de juego de roles sobre el tema por niños y niñas.
04	Ejercicios en clase: ¿Cómo se sienten los demás?
05	¿Qué hacer para comprender mejor a mis semejantes?

06	Conclusiones finales.

VI. HABILIDADES A DESARROLLAR Empatía.

- Iniciativa y confianza en sí mismo Habilidades comunicativas.
- Solución de problemas.

VII. RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS
▪ Niños y niñas de primer grado. ▪ Docente de primer grado.	▪ Papelotes. ▪ Cinta masking. ▪ Plumones. ▪ Cartulinas. ▪ Hojas bond. ▪ Lápiz. ▪ Fotocopias	▪ Fotocopias. ▪ Movilidad. ▪ Otros.

VIII. ACTIVIDADES EN EL AULA

➢ En el patio se realizan el siguiente juego:

En este juego se pide la participación de dos niños/as, que tengan el papel de San Bendito y del diablo, los demás niños/as, serán los protegidos de San Bendito, cuando éste sale a dar un paseo, aprovecha el Diablo que están solos los niños/as, y aprovecha para llevarles de uno en uno, los niños/as, piden auxilio, gritan “san bendito nos lleva el diablo.”, entonces, regresa san bendito y el diablo huye llevándoles hasta que no quede nadie.

➢ ¿Qué juego realizamos? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó dirigir el juego? ¿Qué le hubieses aconsejado a tus compañeros para que no se dejen atrapar por el diablo? ¿Cómo crees que se sienten los niños cuando son llevados por personas que no conocen?

➢ Dialogamos sobre diferentes problemas que suceden en la vida diaria y cuál sería la mejor manera de solucionarlos.

- De todas las situaciones anteriormente mencionadas escogen una por grupo (que no se repita), y lo representa mediante un sociodrama.
- La maestra junto a sus compañeros refuerzan positivamente lo dramatizado y ponen énfasis en que la mejor manera de solucionar los problemas que se presentan es la comunicación
- Resuelve la siguiente ficha

Me intereso por mejorar mis sentimientos			
Alguna vez te han apoyado cuando lo has necesitado			
Te gusta compartir tus sentimientos con los demás.			
Eres feliz cuando realizas buenas acciones.			
¿Cómo se sienten los demás?			
	Si	**No**	**A veces**
¿Sé cómo se sienten las personas que me rodean?			
Soy sensible ante el sufrimiento de los demás			
¿Me gusta apoyar al que lo necesita?			
Me doy cuenta cuando una persona esta alegre o triste.			

I

Actividades para la Casa:

ACTIVIDAD / DÍAS	Ayudé a…	Peleé con…	Jugué con …	Visité a …	Me gustó	Me disgustó
Lunes						
Martes						
Miércoles						
Jueves						
Viernes						
Sábado						
Domingo						

SESIÓN Nº 06

I. TEMA:

"¿CÓMO PARTICIPO EN LOS JUEGOS CON MIS AMIGOS?"

Unirse al juego con otros significa incluirte en la actividad que otros realizan, esto fortalecerá tus relaciones interpersonales y también te fortalecerá emocionalmente dándote más confianza en ti mismo

II. DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

El objetivo de esta sesión es desarrollar en los niños y niñas el sentimiento de participación que deben tener dentro de un grupo, tanto en la participación de juegos, tareas o actividades que deben desarrollar. Esta participación es importante porque permite a los niños a relacionarse con sus compañeros y amigos, mejorando sus relaciones interpersonales.

IV. TECNICAS:

- Juegos al aire libre.
- El Reforzamiento positivo.
- El modelado.

V. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Exposición del tema.
03	Desarrollo de juegos de grupo desarrollados en el patio.
04	Ejercicios en clase: ¿Cómo me siento al participar de juegos en grupo?
05	¿Qué acciones pueden malograr nuestros juegos?
06	Conclusiones finales.

VI. HABILIDADES A DESARROLLAR:

- Comunicación.
- Iniciativa y confianza en sí mismo.
- Empatía.

VII. RECURSOS**:**

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS

▪ Niños y niñas de primer grado. ▪ Docente de primer grado.	▪ Pelotas. de ▪ Conos. ▪ Ula ula. ▪ Registro asistencia. ▪ Fotocopias	▪ Fotocopias. ▪ Movilidad. ▪ Otros.

VIII. ACTIVIDADES EN EL AULA

- Junto con los alumnos realizamos la dinámica “El rey manda” y “El barco se hunde”
- Comentamos cómo se ha desarrollado estas dinámicas:
  ¿En qué dinámica teníamos que unirnos en grupo? ¿Te gusta trabajar sólo o en grupo? ¿Qué sentiste al tener que unirte a compañeros diferentes? ¿Cuando juegas te gusta unirte a niños que recién conoces? ¿Te agrada Iniciar conversaciones con niños nuevos?
- La maestra menciona y toma actitudes de diversos gestos que se pueden observar cuando tratas de unirte a un nuevo grupo.
- Hacemos un listado de acciones que malogran la amistad dentro del grupo.

¿QUÉ ACCIONES PUEDEN MALOGRAR NUESTROS JUEGOS?

SESIÓN Nº 07

SESIÓN N° 03

I. TEMA:

"¿CÓMO DESARROLLAMOS NUESTRA AUTOESTIMA?"

La autoestima es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter. En resumen, es la percepción evaluativa de nosotros mismos.

La importancia de la autoestima estriba en que concierne a nuestro ser, a nuestra manera de ser y al sentido de nuestra valía personal. Por lo tanto, puede afectar a nuestra manera de estar y actuar en el mundo y de relacionarnos con los demás. Nada en nuestra manera de pensar, de sentir, de decidir y de actuar escapa a la influencia de la autoestima.

II. DURACIÓN**:** 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

El objetivo de esta sesión es desarrollar actividades con los niños y niñas que le ayuden a desarrollar y mejorar su autoestima de manera positiva.

IV. TECNICAS:

- El modelado.
- Juego de roles.
- El Reforzamiento Positivo: Esta técnica consiste en suministrar una consecuencia (premio) inmediatamente que se emita una conducta determinada y se refiere al efecto conseguido una vez aplicado un procedimiento. Es cualquier estímulo que aumente una conducta.

V. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Exposición del tema.
03	Ejercicios en clase: ¿Por qué me quiero?
04	¿Cómo desarrollamos nuestra autoestima diariamente?
05	Conclusiones finales.
06	Actividades para la casa.

VI. HABILIDADES A DESARROLLAR

- Confianza en sí mismo.
- Desarrollo de la autoestima.
- Comunicación.

VII. RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS
▪ Niños y niñas de primer grado. ▪ Docente de primer grado.	▪ Papelotes. ▪ Cinta masking. ▪ Plumones. ▪ Cartulinas. ▪ Hojas bond. ▪ Lápiz. ▪ Fotocopias	▪ Fotocopias. ▪ Movilidad. ▪ Otros.

VIII. ACTIVIDADES EN ELAULA

- La maestra sale al patio para realizar la siguiente actividad "Juego del foco".

Grupos de seis personas. A cada persona se le reparte un papel. En cada grupo un miembro ha de ser protagonista durante dos o tres minutos, situándose en el centro. Mientras está en el centro, el resto de las personas del grupo escriben en el papel una cualidad positiva que observen en la persona que hace de foco. Cortan la franja de papel con la cualidad escrita y se la dan. Así hasta que todas las personas hayan sido foco. Después en cada grupo se comentan las

"Constelaciones de valores-cualidades positivas" de cada cual.

- Junto a los niños la maestra dialoga sobre el significado de la autoestima y su relación con nuestro entorno. Destacar que todos los días nos suceden cosas que afectan a la forma de cómo nos sentimos con nosotros mismos. Por ejemplo, si nos enfadamos con nuestros padres, o si un amigo o amiga nos critica, puede afectar nuestra autoestima.

FRASES QUE QUITAN LA AUTOESTIMA:

Se les puede decir: «Imagina que en los últimos días te ha pasado lo siguiente»:

Una pelea con tu mejor amigo o amiga.

- Tu profesor o profesora ha criticado tu trabajo.
- Tu grupo de amigos no te incluyó en un paseo.
- Uno de tus padres te ha insultado.
- Un amigo o amiga reveló un secreto que tú le dijiste en confianza.
- Tus amigos o amigas se burlaron de ti por la ropa que te has puesto.

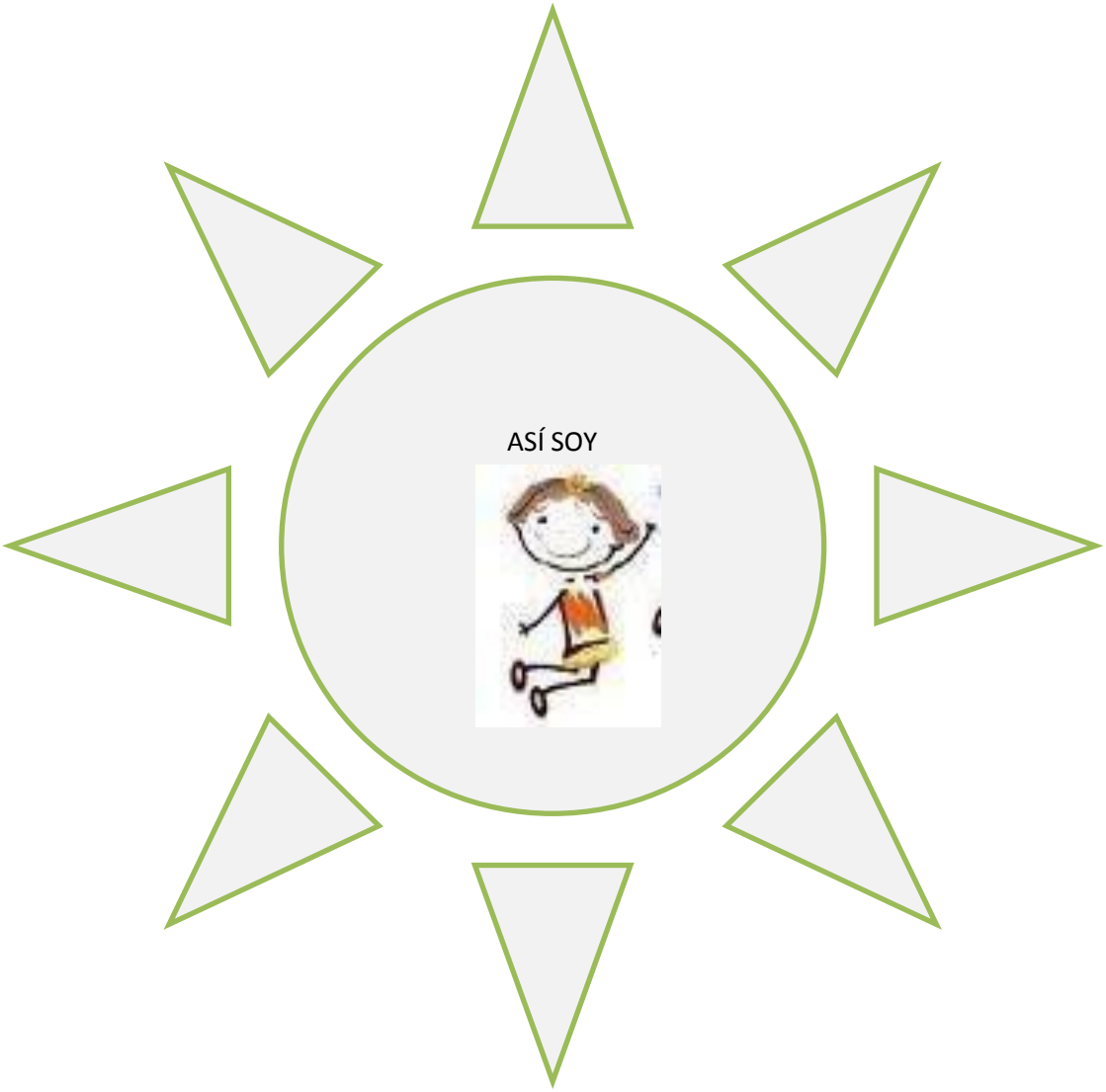
FRASES QUE RECUPERAN LA AUTOESTIMA

«Imagina que te ha pasado lo siguiente»:

- Un compañero o compañera te pidió consejo sobre un tema delicado.
- Un amigo o amiga te pidió salir a jugar o pasear.
- Tus padres te dieron una bonita sorpresa.
- Recibiste una carta de algún amigo o amiga.
- Lograste hacer muy bien un ejercicio.
- Un compañero te dijo: ¡Qué bien hablaste!
- Tus compañeros te eligieron como representante.
- Tu profesor te ha dicho: Has hecho muy bien tu trabajo ¡Te felicito!
- En el aula, los(as) niños(as) realizan las siguientes actividades:

1. Mirarse en el espejo y decir que es lo que más le gusta de sí mismo.
2. Salir al patio y dibujarnos haciendo lo que más nos agrada.

COMPLETA EL DIBUJO CON TUS CUALIDADES



ACTIVIDADES PARA LA CASA:

Dibujar a un compañero y entregarle con una frase bonita y en anónimo.

SESIÓN Nº 08

I. TEMA:

"¿CÓMO ES MI CONVIVENCIA ESCOLAR?"

Las relaciones escolares, es la forma como nos comportamos con nuestros compañeros, compañeras y con nuestros maestros en la Institución donde estudiamos.

II. DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

El objetivo de esta sesión es conocer y mejorar las relaciones de los niños y niñas en su Institución Educativa, tanto con sus compañeros como con sus docentes y todos los que allí laboran.

IV. TECNICAS:

- Juego de roles
- Técnica del Moldeamiento: Se reforzarán las aproximaciones sucesivas al comportamiento deseado. El moldeamiento implica el uso del refuerzo diferencial, reforzando las respuestas más cercanas al comportamiento deseado. Esta técnica se suele utilizar cuando hay que mejorar destrezas que implican paciencia, constancia, precisión en la conducta deseada.

V. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Exposición del tema.
03	Ejercicios en clase: ¿Cómo me siento en mi escuela?
04	Socio dramas sobre solución de problemas presentados en la escuela.
05	Conclusiones finales.
06	Actividades para la casa.

VI. HABILIDADES A DESARROLLAR

- Confianza en sí mismo.
- Desarrollo de la autoestima.
- Comunicación.
- Reciprocidad.

VII. RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS
- Niños y niñas de primer grado. - Docente.	Papelotes. Cinta masking. Plumones. Cartulinas. Lápiz. Borrador. Fotocopias	Fotocopias. Movilidad. Otros.

VIII. ACTIVIDADES PARA TRABAJAR EN EL AULA

- En el aula la maestra da indicaciones para empezar la actividad “El libro de sentimientos de la clase (el libro feliz)’’

  Este libro consiste en una colección de lo que los alumnos de la clase escribirán o dibujarán sobre una emoción. Algunos niños podrán escribir lo que sienten cuando son felices o cómo la pasan en la escuela y luego ilustrar con dibujos. Los que todavía no tienen adquirido la escritura podrán dibujar y luego dictar sus emociones al profesor para que las escriba. Todas las páginas se guardan para hacer un “libro”. Como recompensa encuadernaremos el libro de los niños y lo expondremos en clase.

- Leemos algunos de los escritos por los niños los cuales representarán mediante un juego de roles.
- Cometamos cómo mejorar nuestras actitudes para que la convivencia escolar sea agradable y divertida.
- Completa:

Actividades que me gusta compartir con mis compañeros	Actividades que me desagrada de mi aula	Actividades que ayudo en mi escuela

¿CÓMO ME SIENTO EN MI AULA?

1. Mi mejor amigo (a) es:……

2. El curso que me agrada es:……..

3. Si tengo algún problema le pido un consejo a:

……..……

4. Me gusta jugar con……..
5. El juego que me gusta disfrutar en grupo es:

……..……...

6. Cuando pasa algún problema en el aula lo resuelven

…….

7. Lo que me gusta de mi maestra es:

…….

8. Lo que me disgusta de mi maestra es:

..…….

Realiza un dibujo de lo que te agrade hacer con tus compañeros

TAREA PARA CASA: En casa escribe lo que hiciste en la escuela

ACTIVIDAD / DÍAS	Hoy ayudé a…	Hoy me comporté	Jugué con …	Participé en …	Me gustó aprender	Me disgustó
Lunes						
Martes						
Miércoles						
Jueves						
Viernes						

SESIÓN Nº 09

I. TEMA:
"¿CÓMO ME SIENTO EN LA ESCUELA?" II.

DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

El objetivo de esta sesión es conocer cómo se sienten los niños y niñas en el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

IV. TECNICAS:

- Juego de roles
- El modelado.
- El Reforzamiento positivo.

V. **SECUENCIAS DE ACTIVIDADES:**

N°	**ACTIVIDADES**
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Exposición del tema.
03	Desarrollo de juego de roles sobre el tema por niños y niñas.
04	Ejercicios en clase: ¿Cómo me siento en mi aula?
05	Conclusiones finales.

VI. HABILIDADES A DESARROLLAR

- Comunicación.
- Control de emociones.
- Resolución de problemas

VII. RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS
▪ Estudiantes de primer grado. ▪ Docente del primer grado.	▪ Papelotes. ▪ Cinta masking. ▪ Plumones. ▪ Cartulinas. ▪ Hojas bond. ▪ Lápiz. ▪ Fotocopias	▪ Fotocopias. ▪ Movilidad. ▪ Otros.

VIII. ACTIVIDADES EN EL AULA

- Mediante un juego de roles los estudiantes representan algunas actividades que realizan en la escuela, entre ellas simulan a su maestra en el aula.
- Dialogamos sobre lo anteriormente realizado.

  ¿Qué es lo que más les gusta hacer en su escuela? ¿Cómo se sienten cuando alguien les fastidia en el aula o escuela? ¿Les gusta cómo les trata su maestra? ¿Por qué?
- En la pizarra escribimos qué actitudes tomar para mejorar nuestra relación en el aula y en la escuela.
- Los estudiantes junto a la maestra refuerzan estas actitudes dando alternativas de solución a problemas que se pueden dar en la escuela y que actitud debemos tomar sin llegar a la agresión.
- Desarrollan la siguiente ficha de manera anónima

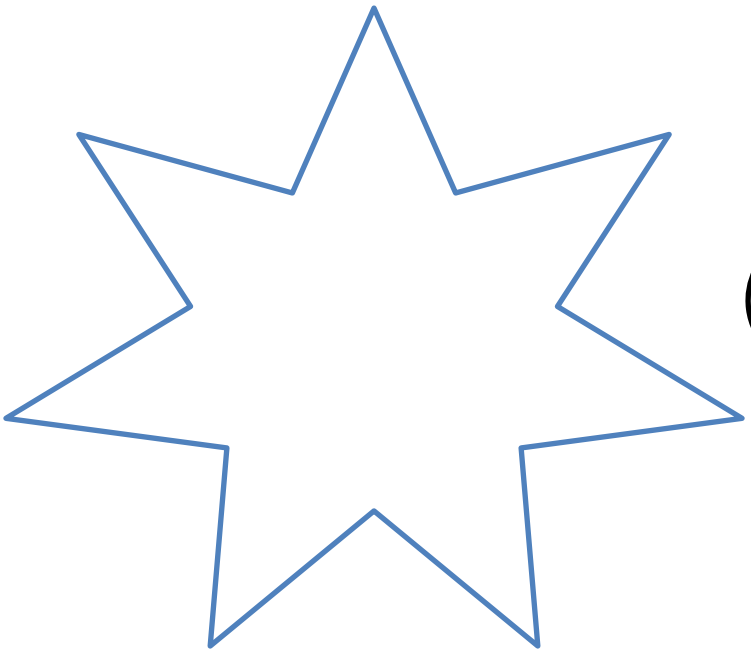
ITEMS	Si	No	Por qué
¿Me siento contento en mi aula?			
¿Me llevo bien con mis compañeros?			

¿Mi profesor me presta atención cuando hablo?			
¿Ayudo a mis compañeros cuando lo necesitan?			
¿Participo en los juegos con mis compañeros y maestro?			
¿Tengo responsabilidades dentro de mi aula?			
¿Siento temor dentro de mi aula?			
¿Me gusta ir a la escuela?			
¿Te sientes bien con tu profesor?			

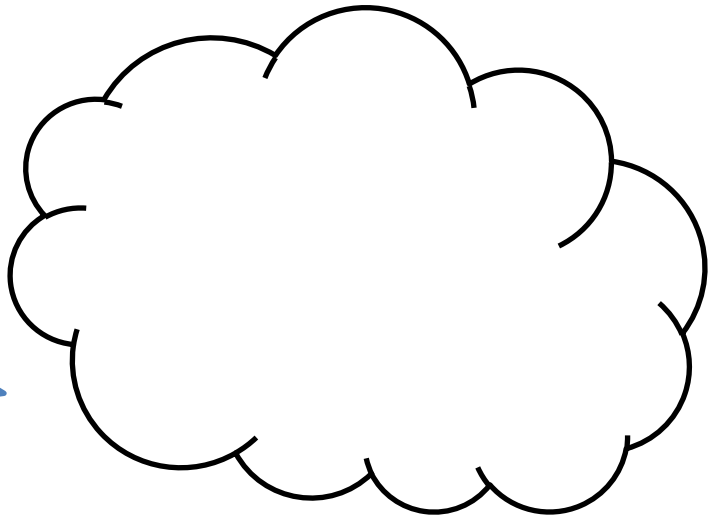
TAREA PARA CASA:

- Dibuja en cada silueta tus estados de ánimo, teniendo en cuenta las siguientes frases:

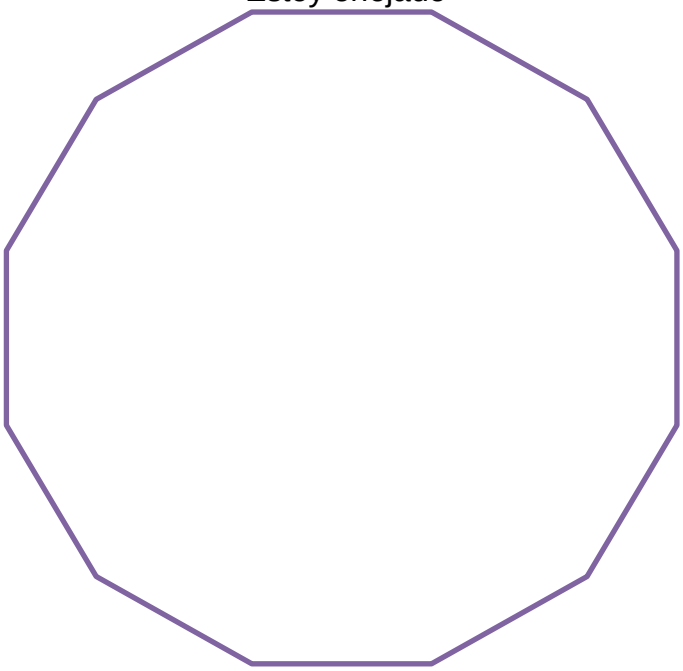
Me siento alegre



Me siento triste



Estoy enojado



I. TEMA:

SESIÓN Nº 10

"¿CÓMO MEJORAR MIS RELACIONES CON LOS DEMÁS?" II.

DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

El objetivo de esta sesión es conocer los obstáculos que no me permiten relacionarme de una manera eficaz con mis semejantes y lograr superarlos para mejorar mis relaciones interpersonales.

IV. TECNICAS:

- Juego de roles
- La Reestructuración Cognitiva
- El Reforzamiento positivo.
- El modelamiento.

V. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Exposición del tema.
03	Desarrollo de juego de roles sobre el tema por niños y niñas.
04	Ejercicios en clase: ¿Cómo son mis relaciones sociales?
05	¿Qué hacer para comprender mejor a mis semejantes?
06	Conclusiones finales.

VI. HABILIDADES A DESARROLLAR

- Habilidades comunicativas.
- Empatía.
- Control de emociones.

VII. RECURSOS**:**

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS

- Estudiantes de primer grado. - Docente de primer grado.	Papelotes. Cinta masking. Plumones. Cartulinas. Hojas bond. Lápiz. Fotocopias	Fotocopias. Movilidad. Otros.

VIII. ACTIVIDADES EN EL AULA

- La maestra dará indicaciones para realizar el juego 'El amigo invisible':

  Todos los alumnos pondrán su nombre en un papel y se meterán los papeles en una cesta. Cada niño cogerá una tarjeta y tendrá que hacer un dibujo a su amigo invisible sobre las características que le gustan de él o ella. Por último se regalará el dibujo sin que el amigo invisible se entere.

- Dialogamos sobre lo realizado: ¿Les gusto lo que han escrito sobre ustedes? ¿Se han sentido importantes? ¿Es bueno relacionarse de buena manera con otras personas? ¿por qué? ¿Si nos llevamos mal o peleamos con otras personas escribirán o dirán cosas buenas de nosotros?
- Respondemos:

¿CÓMO ME SIENTO CUANDO ESTOY CON MIS AMIGOS?

1. Mi mejor amigo (a) es ……
2. Cuándo mis amigos juegan con otras personas que no me agradan siento……..……..…… ……
3. Me gusta comenzar nuevas amistades con personas nuevas…….. …
4. Me gusta jugar con……
5. El juego que me gusta disfrutar en grupo es…… …
6. Realiza un dibujo de lo que te gusta hacer con tus amigos
7. Realiza un dibujo de lo que más te desagrada cuando estas con tus amigo

- Mediante un juego de roles representamos situaciones donde las personas se llevan bien y otras donde existen peleas.
- ¿Cuál crees que es la mejor manera de llevarnos con otras personas? ¿Por qué?

- Los niños comentarás sobre las cosas positivas que han sucedido en el juego el amigo invisible y el juego de roles y tratan de reforzarlo agregando cosas más positivas.
- Trabajamos la siguiente ficha

¿Cómo son mis relaciones con los demás?	Si	No	A veces
¿Me llevo bien con la gente que recién conozco?			
Molesto a la gente poniendo sobrenombres o adjetivos			
¿Me gusta apoyar al que lo necesita?			
Respeto las normas de convivencia sociales			
Me intereso por mejorar mi vocabulario con los demás			
Soy empático			
Me gusta compartir juegos en grupo.			
Soy feliz cuando realizo buenas acciones.			
Creo que soy un buen amigo			
Me intereso por escuchar a los demás			

¿QUÉ HACER PARA COMPRENDER MEJOR A MIS SEMEJANTES?

- Pinta de color rojo las acciones positivas que son necesarias para comprender a los demás y mejorar nuestras relaciones sociales.
- Pinta de verde las acciones que nos alejan de nuestros amigos

SESIÓN Nº 11

I. TEMA:

"¿CUÁLES SON MIS TEMORES?"

II. DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

El objetivo de esta sesión es que los niños y niñas de 6° grado aprendan a perder el temor al realizar diversas actividades dentro fuera de la escuela para tener un mejor desenvolvimiento en su vida familiar, escolar y comunal.

IV. TECNICAS:

- Juego de roles.
- El modelado.
- El Reforzamiento positivo.

V. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Exposición del tema.
03	Desarrollo de juego de roles sobre el tema por niños y niñas.
04	Ejercicios en clase: ¿Cómo perder el temor y participar en las diversas actividades diarias?
05	¿Qué actividades me ayudan a superar el miedo?

VI. HABILIDADES A DESARROLLAR

- Autoconfianza. - Comunicación.
- Iniciativa y confianza en sí mismo

VII. RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS

▪ Niños y niñas de primer grado. ▪ Docente de primer grado.	▪ Papelotes. ▪ Cinta masking. ▪ Plumones. ▪ Cartulinas. ▪ Hojas bond. ▪ Lápiz. ▪ Borrador.	▪ Fotocopias. ▪ Movilidad. ▪ Otros.

VIII. ACTIVIDADES EN EL AULA

- La maestra reúne en grupo a todos los participantes y los deja bailar al ritmo de la música de manera libre.
- Luego dará algunas indicaciones para realizar la dinámica “Abrazos musicales’’

“Abrazos musicales’’

Los niños y niñas dan vueltas por la habitación al ritmo de la música, cuando se detiene la música todos se deben abrazar con un compañero. Luego empieza otra vez la música. Deben abrazarse cada vez a una persona diferente.

- Luego los estudiantes a través de una lluvia de ideas darán a conocer cuál fue su temor al abrazar a sus compañeros.
- Luego de dialogar en su grupo y a través de un juego de roles representan los temores más grandes que tienen tanto en la escuela como fuera de ella.
- Desarrollan la siguiente ficha:

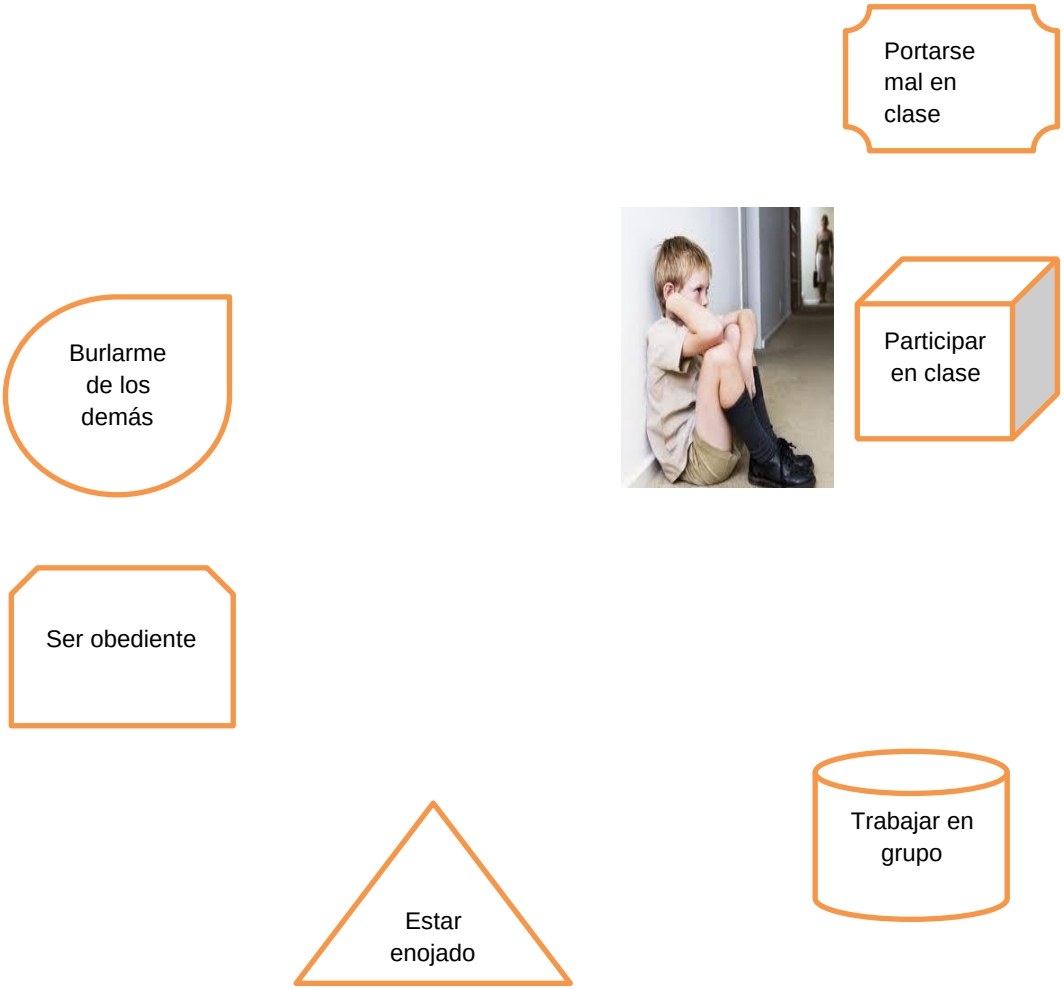
Preguntas	Si	No	¿Por qué?
¿Sientes miedo al participar en clase?			
¿Sientes temor al estar al frente de los demás?			
¿Eres una persona tímida?			
¿Tus compañeros se burlan cuando alguien participa en clase?			
¿Tu profesor hace participar a todos por igual?			
¿Alguna vez te hicieron sentir mal?			
¿Participas en los trabajos grupales?			
¿Te gustaría superar tus temores?			

ACTIVIDADES QUE ME AYUDAN A SUPERAR EL MIEDO:

- Colorea de rojo las actividades que son positivas o hacen sentir bien.
- Colorea de azul las actividades que son negativas o hacen sentir mal.

Realizar las tareas

Jugar con mis amigos



Actividades para Casa: En las siguientes nubes escribe las cosas que te Hacen sentir miedo en casa, este trabajo debes traerlo la siguiente sesión.

¿Lo que más me asusta es?

_____
_____
_

¿El lugar que me da miedo en casa es?

_____
_____
_

¿La persona con la que me siento seguro es?

_____
_____

¿La persona que me inspira temor es?

_____
_____

¿No me gusta quedarme solo porque?

_____
_____

¿Quisiera....?

_____
_____

SESIÓN Nº 12

I. TEMA: "¿POR QUÉ CAMBIO DE HUMOR?" II.

DURACIÓN: 45 minutos.

III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:

El objetivo de esta sesión es que los niños y niñas aprendan a discernir porque suceden los cambios de ánimo en las personas y así poder comprender sus emociones, sentimientos, alegrías para mejorar sus relaciones sociales.

IV. TECNICAS:

- Juego de roles
- La Reestructuración Cognitiva.
- El Reforzamiento positivo.

V. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES
01	Repaso de la sesión anterior.
02	Exposición del tema.
03	Desarrollo de juego de roles sobre el tema por niños y niñas.
04	Ejercicios en clase: ¿Por qué cambio de humor con facilidad?
05	¿Qué hacer para mejorar mis estados de ánimo?
06	Conclusiones finales.

VI. HABILIDADES A DESARROLLAR

- Habilidades relacionas a emociones y sentimientos.
- Comunicación.
- Empatía.
- Respeto.

VII. RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES	SERVICIOS

▪ Estudiantes del primer grado. ▪ Docente de primer grado.	▪ Papelotes. ▪ Cinta masking. ▪ Plumones. ▪ Cartulinas. ▪ Hojas bond. ▪ Fotocopias	▪ Fotocopias. ▪ Movilidad. ▪ Otros.

VIII. ACTIVIDADES EN EL AULA

- Entona la canción "Si tú tienes muchas ganas"

  Los niños harán gestos de enojo, llanto. Risa desesperación, etc.

- Dialogamos porque a veces cambiamos tan rápido de humor cuando nos sucede algo, esto nos permite darnos cuenta que es propio de la edad por la que estamos pasando, por ello debemos ser tolerantes con nosotros mismos y con nuestros compañeros porque uno más sensibles que otros
- Mediante un juego de roles podemos representar las, malas formas de comportarnos cuando estamos de mal humor, llegando incluso a hacer sentir mal a nuestros compañeros o amigos
- Buscamos formas de solución para tratar de evitar esto, y si lo hacemos debemos pedir y aceptar disculpas en caso alguien lo haga también con nosotros.
- Elaboramos una pequeña nota pidiendo disculpas a alguien si anteriormente lo hemos hecho sentir mal.

- Respondemos

¿Por qué cambio de humor con facilidad?	**Si**	**No**	**A veces**
¿Cambio de humor con facilidad?			

¿Siento que puedo estar alegre y enojarme rápidamente?			
¿He notado algún cambio en mi cuerpo?			
¿Cuándo estoy con mis amigos me siento tranquilo?			
¿Creo que nadie me entiende?			
¿Siento cólera cuando pierdo algún juego?			
¿Siento que mis padres no me comprenden?			
¿Confío más en personas de mi edad?			

¿QUÉ HACER PARA MEJORAR MI ESTADO DE ANIMO?

Test de completamiento de frases.

Nombre y apellidos: _____, **Edad**:_____

Complete y termine estas frases de modo tal que expresen tus verdaderos sentimientos, ideas u opiniones. Trata de completar todas las frases.

1- Me gusta _____

2- En mi casa _____

3- No me gusta _____

4- Por la noche_____

5- Mi mamá_____

6- Yo deseo_____

7- Siento miedo _____

8- Mi papá _____

9- Cuando nadie me ve _____

10- No quisiera _____

11- Mi familia _____

12- En la escuela _____

13- Mi maestra_____

14- Mis compañeros_____

15- Mis estudios_____

16- Cuando juego_____

17- Me molesta_____

18- Cuando duermo _____

19- El deporte_____

20- El juego_____

CONCLUSIONES

- Al aplicar el pre test, con respecto al problema planteado en esta investigación, se encontró que los estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de la I.E. Nº 82204 presentaron un bajo nivel de socialización demostrando timidez, ser poco comunicativos, rehuyendo al

trabajo en grupo, dificultando el desempeño docente y por ende el proceso enseñanza – aprendizaje.

- Luego de aplicar el Programa de Estrategias Metodológicas Basadas en la Teoría del Juego para el Desarrollo de Habilidades Sociales, se pudo observar que hubo cambios significativos en los estudiantes, lo cual indica que dicho programa ha sido positivo, validando de esta manera la hipótesis: **"**Si utilizamos estrategias metodológicas basadas en la teoría del juego en el área de personal social, entonces mejoraría el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la I.E. N° 82204 del caserío de Llimbe, distrito de LLacanora, provincia de Cajamarca**".**
- El juego como estrategia metodológica, ha brindado espacios en los estudiantes para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización, mejorar sus niveles de comunicación entre pares y con sus maestros, además de mejorar significativamente el aspecto cognoscitivo, lo cual le ha permitido desenvolverse con seguridad, confianza y tranquilidad frente al desarrollo y exposición de sus trabajos y tares.
- Al aplicar el post test, se puede observar que el repertorio de habilidades sociales de los estudiantes se han incrementado significativamente después de haberse aplicado el programa, esto indica que los estudiantes después de haber participado activamente en el programa, muestran más habilidades sociales básicas, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas con emociones y sentimientos y habilidades de solución de problemas interpersonales. Los (as) niños (as) han aprendido habilidades sociales que no poseían antes y que ahora ponen en juego en sus interacciones resultando estas más positivas y socialmente más hábiles.

Así mismo, es preciso señalar que los niños después de la intervención utilizan habilidades de interacción social básica (por ej., saludar y sonreír a los demás cuando interactúan con ellos), ponen en juego conductas de iniciación y de hacer amigos (por ej., inician nuevos juegos, cooperan más en las actividades lúdicas, participan activamente en el desarrollo de las actividades educativas dentro y fuera del aula y utilizan más frases de elogio a los compañeros), mantienen conversaciones con otros, son más capaces de solucionar de forma autónoma los conflictos interpersonales, defienden más adecuadamente sus derechos y sus relaciones con los adultos son más fluidas y cordiales.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa N°82204 Llimbe, aplicar el programa de habilidades sociales dentro de sus actividades de diarias en todas las áreas del currículo, para lograr un aprendizaje significativo y de esta manera contribuir al desarrollo integral de los estudiantes promoviendo el trabajo en equipo y la participación activa, pues esto permitirá mejorar sus aprendizajes y sus relaciones interpersonales.

- El programa propuesto en el presente trabajo de investigación, es recomendable para aplicarse en todas aquellas Instituciones Educativas donde se observe que los estudiantes presenten deficiencias en sus habilidades sociales, pues el juego es innato a todos los niños y seres humanos en general y utilizándolo como estrategia metodológica (de manera adecuada), no sólo se puede mejorar su socialización sino también su rendimiento escolar por ser activo, socializador, integrador e innovador, logrando el desarrollo integral.
- Es imprescindible, que la Dirección Regional de Educación a través de las diversas UGELES implante programas de capacitación a docentes sobre habilidades sociales en los estudiantes, ya que en la actualidad se observa que existe un grave problema sobre deficiencias de habilidades sociales en niños y adolescentes, siendo uno de los mayores problemas las redes sociales, las cuales permiten que los estudiantes pasen horas enteras frente al monitor de las computadoras, dejando de lado la actividad social como jugar, socializar a través del deporte, participar en paseos, etc.
- Es recomendable la consulta de esta tesis como fuente de consulta para futuros estudios de investigación en psicopedagogía cognitiva.

BIBLIOGRAFÍA

- Blazquez, D. (1995) La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: INDE.
- Cervantes, R. (2000). Teoría de la Educación. Edit. San Marcos, Lima, Perú.
- Cook, A. (1989).Eduquemos mejor a nuestros hijos. Investigación evaluativa en educación. Madrid: Morata.
- Delgado, M. (1993). Los métodos didácticos en Educación Física. En S. Antúnez (coord.) Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Barcelona: INDE.
- Delgado, H. (Comps.). (1989). Freud y el psicoanálisis. Lima – Perú. Primera edición.
- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Barcelona: Santillana.
- Echeburúa, E. (1993). Fobia social. Barcelona: Martinez Roca.
- Gardner, H. (1999). Inteligencias múltiples. Barcelona: Paidós.
- Garvey, C. (1985). “El juego infantil”. Buenos Aires Ed. Morata.
- Goleman, D. (1996). Inteligencia Emocional. Barcelona: Kairós

- González, E., Fernández, C., de Dios, J., & Mirón, J. A. (1999). Eficacia de un taller de entrenamiento en habilidades sociales para médicos de atención primaria. Centro De Salud.
- Gresham, F. M. (1988). Social skills: Conceptual and applied aspects of assessment, training and social validation. En J. C. Witt, S.N. Elliot, y F.M. Gresham (Eds.). Handbook of Behavior Therapy in Education.
- Howard Gardner. (1987) La teoría de las inteligencias múltiples, Fondo de Cultura, México. Paidós, Barcelona, 1998.
- Huizinga, J. (1990).Homo ludens. Madrid. Editora Alianza. Solé. El asesoramiento psicopedagógico: una perspectiva profesional y constructivista. Madrid: Alianza.
- Jiménez, C. (2000).Cerebro creativo y lúdico, hacia la construcción de una nueva didáctica, para el siglo XXI. Bogotá. Editorial Magisterio.
- Lavega, B. (2004). “Teoría y Práctica del Juego: La Dimensión Psicológica del juego”.Mexico, Ed. Siglo XXI.
- López, F. y Fuentes, M. J. (1994). Revisión, análisis y clasificación de los estudios sobre desarrollo social. Infancia y Aprendizaje.
- Monjas, M. I. (1993) Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar (PEHIS). Madrid: CEPE. (1ª edición).
- Monjas, M. I. (2000). La timidez en la infancia y en la adolescencia. Madrid: Pirámide.
- Monjas, M. (2002). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social. Madrid. Quinta Edición.
- Muñoz, C. (2003). Las habilidades sociales en la escuela. España, Ed. Parafino.

- Ortega, R. (1990). La Naturaleza Psicológica del Juego. Perú. Ministerio de Educación. Ley general de educación.
- Piaget, J. (1986) Psicología y pedagogía. España Editorial Ariel.
- Piaget, J. (1990). La formación del símbolo en el niño. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica,
- Piaget, J. (1996). Seis estudios de Psicología. España. Editorial Ariel ➢ Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española.

  Educación. (22° edición).
- Rocher, G. (1990). Introducción a la sociología general, Barcelona, Ed. Herder.
- Sánchez, S. (1989). La educacion pre escolar. Barcelona. Editorial Sígueme.
- UNESCO (2006). Clasificación internacional normalizada de la educación.
- Vigotsky, L. (1972). Vigotsky y el aprendizaje escolar. Argentina. Libro de edición.
- Wallon, H. (1987). Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil. Madrid, Visor-Mec.

LINKOGRAFÍA

a) http://www.definicionabc.com/salud/psicopedagogia.php#ixzz2k7FWg9mrU
Universidad Virtual
Psicopedagogía 09/11/2013.

b) http://.www.ebr.minedu.gob.pe/des/pdfs/ept/eptensenanza.pdf. Ministerio de educación

Estrategias didácticas.
11/11/2013

c) http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_las_inteligencias_m%C3%BAltiples

Wikipedia

Inteligencias múltiples

27/06/2014

d) http://pedagogia.mx/concepto/
Maestro activo

Concepto de Pedagogía

27/06/2014

e) http://www.monografias.com/trabajos73/definicion-objetoestudiopsicologia/definicion-objetoudiopsicologia2.shtml#definicioa#ixzz31jFfebVd

Investigaciones pedagógicas

Concepto de psicología

29/07/2014

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL

PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTORICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA EDUCATIVA

TEST DE AUTOESTIMA

I. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

GRADO DE ESTUDIOS: _____ SECCIÓN _____

FECHA: _____

II. **INSTRUCCIONES:**

Lee atentamente cada ítem y responde marcando con un aspa (x) la alternativa que consideres correcta.

ÁREA	ITEMS	ALTERNATIVAS	
		SI	NO

Habilidades Básicas de interacción social	1. ¿Me gusta mirar a los ojos de quien me habla?		
	2. ¿Sonrío a los demás en situaciones adecuadas durante las actividades que realizo?		
	3. ¿Me gusta saludar a las personas?		
	4. ¿Utilizo las palabras mágicas con mis compañeros durante los juegos que realizo?		
	5. ¿Me agrada hacer favores a los demás?		
Habilidades para hacer amigas y amigos	6. ¿Me gusta conocer nuevos amigos?		
	7. ¿Intento ayudar a mis compañeros cuando lo necesitan?		
	8. ¿Invito a mis compañeros a los juegos que realizo?		
	9. ¿Consuelo a mis compañeros cuando lloran?		
Habilidades comunicativas	10. ¿Me gusta iniciar conversaciones con otras personas (niños y adultos)?		
	11. ¿Presto atención a las personas que están hablando?		
	12. ¿Respondo cordialmente cuando otras personas me invitan a jugar o a realizar otras actividades?		
	13. ¿Respeto mi turno para hablar y participar en el grupo?		
Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones	14. ¿Me gusta hablar cosas bonitas de los demás?		
	15. ¿Me siento feliz cuando cuándo otras personas hacen algo por mí?		
	16. ¿Pido disculpas a otras personas cuando me equivoco o les hago sentir mal?		
	17. ¿Me gusta estar sola(o)?		
Habilidades de solución de problemas interpersonales	18. ¿Trato de impedir peleas entre compañeros e invito al diálogo para dar solución?		
	19. ¿Doy ideas para solucionar problemas en los juegos o actividades que realizamos?		
	20. Creo que es necesario la ayuda de un adulto para resolver conflictos fuertes		

NIÑOS DE PRIMER GRADO REALIZANDO EL JUEGO DE SOCIALIZACIÓN

NIÑOS DE PRIMER GRADO REALIZANDO SOCIODRAMAS

TORIBIO ANTARIN INIANTE