



UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

Unidad de Posgrado de
Ciencias Histórico Sociales y Educación

PROGRAMA DE MAESTRÍA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Programa de actividades lúdicas para disminuir actitudes disruptivas en los estudiantes multigrado en la I.E. N° 10629, el Sauce. Santa cruz – Región Cajamarca.

TESIS

Presentada para optar el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Psicopedagogía Cognitiva

AUTOR

Monteza Zuloeta, José Antonio

ASESOR

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

Lambayeque – Peru
2019

Programa de actividades lúdicas para disminuir actitudes disruptivas en los estudiantes multigrado en la I.E. N° 10629, el Sauce. Santa cruz – Región Cajamarca.

PRESENTADA POR:

Monteza Zuloeta, José Antonio
Autor

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
Asesor

APROBADO POR:

Dra. Díaz Vallejos, Doris Nancy
Presidente

MSc. Ríos Rodríguez, Martha
Secretario

Dra. Altamirano Delgado, Laura Isabel
Vocal

DEDICATORIA

A DIOS, POR CONCEDERME LA VIDA Y LA SALUD Y PERMITIRME OBTENER UN LOGRO MÁS EN MI VIDA Y ALCANZAR LA META PROPUESTA.

A MIS PADRES, QUE DESDE EL CIELO HAN ILUMINADO MI DON DE ENTENDIMIENTO Y SER PERSEVERANTE PARA ALCANZAR MIS ANHELOS, A MI ESPOSA Y A MIS TRES HIJOS POR SU APOYO Y COMPRENSIÓN QUE ME ACOMPAÑARON EN ESTA BREGA CONSTANTE QUE ES LA MAESTRÍA Y EN FORMA INCONDICIONAL ENTENDIERON MI AUSENCIA, AL NO ESTAR A SU LADO DURANTE EL ESTUDIO.

AGRADECIMIENTO

AGRADEZCO A MIS PADRES POR HABERME PROPORCIONADO LA MEJOR EDUCACIÓN Y LECCIÓN DE VIDA Y ENSEÑADO QUE TODO SE LOGRA CON ESFUERZO, TRABAJO Y DEDICACIÓN PARA SER UNA PERSONA DE BIEN.

TAMBIÉN AGRADEZCO AL DR. ALFONSO HEREDIA DELGADO, AL DR. ELIGIO ABANTO QUIROZ Y A TODOS LOS DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD PEDRO RUIZ GALLO POR SUS APORTES QUE CONTRIBUYERON EN LA FORMACIÓN DE MI PERSONA Y OPTENER EL GRADO DE MAESTRO, QUE ES UN ALICIENTE EN MI CARRERA PROFESIONAL.

INDICE

Pág.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Ubicación de la Unidad de estudio	14
1.2. Evolución histórica y tendencial del problema	19
1.3. Características	24
1.4. Metodología de la Investigación	26
1.4.1. Tipo y diseño de la Investigación	27
1.4.2. Población y muestra	27
1.4.3. Técnicas e Instrumento de recolección de datos	27
1.4.4. Método	28

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio	30
2.2. Sustento teórico	32
2.2.1. Teorías del desarrollo moral, según Piaget	32
2.2.2. Teoría Vygotskyana	34
2.2.3. Teoría del juego de Groos	36
2.2.4. Enfoque de Educación en Valores	37

2.3. Marco conceptual	41
2.3.1. Actividades lúdicas	44
2.3.2. Importancia	45
2.3.3. Disrupción	49
2.3.4. Actitudes disruptivas	49
2.3.5. Respeto	53
2.3.6. Valor	54
2.3.7. Actitud	54
2.3.8. Comportamiento	55
2.3.9. Programa	57

CAPÍTULO III: INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS Y PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA

3.1. Análisis e Interpretación de los datos	60
3.2. Modelo teórico	75
3.3. Presentación del Programa	76

CONCLUSIONES SUGERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS ANEXOS

RESUMEN

El presente estudio se genera debido a que se observa que los estudiantes multigrado en la Institución Educativa N°10629 - El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz, región Cajamarca, donde existen actitudes **disruptivas**, que se manifiestan en interrupciones reiterativas, incumplimiento de normas, y falta de respeto entre pares, distracción de la atención, dificultad en la actividad docente y malestar en los estudiantes. Por tanto, se planteó como objetivo Diseñar un programa de actividades lúdicas con el fin de contribuir a la disminución de actitudes disruptivas en los estudiantes multigrado en la Institución Educativa N°10629 - El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz en la región Cajamarca.

La investigación fue de tipo sociocrítico, cuantitativo, con diseño propositivo, no experimental. La población y muestra estuvo conformado por los 36 estudiantes multigrado en la Institución Educativa N°10629 - El Sauce, distrito y provincia y de Santa Cruz, región Cajamarca; a quienes se le aplicó el instrumento de recolección de datos. Obteniéndose que, el 83,3% de estudiantes multigrado siempre interrumpen la clase a cada momento, 86,1% responden que siempre hacen desorden durante la clase, 83,3% dice que siempre distrae a sus compañeros, el 86,1% siempre se distrae con facilidad, el 83,3% siempre se cambia de lugar; 86,1% responde que siempre habla durante la clase, 83,3% siempre se levanta de sus sitio sin pedir permiso, el 86,1% dice que siempre hace ruido distrayendo a la clase, el 83,3% dice que siempre distrae a los demás

En consecuencia, se diseña un programa de actividades lúdicas sustentado en la teoría del desarrollo moral de Piaget, teoría Vygotskyana, teoría del juego de Groos y en el enfoque de Educación en Valores; que consta de tres talleres, como lo son: juego respetando las normas, jugando aprendo a cumplir mis normas y jugando aprendo a ser respetuoso en todo momento. De tal modo que, logren superar las interrupciones reiterativas, el incumplimiento de normas, y falta de respeto entre pares, distracción de la atención, dificultad en la actividad docente y malestar en los estudiantes.

Palabras claves: Programas, actividades lúdicas, actitudes disruptivas.

ABSTRACT

The present study is generated because it is observed that the multigrade students in the Educational Institution N ° 10629 of the populated center El Sauce in the province and district of Santa Cruz, Cajamarca region, where there are disruptive attitudes, which are manifested in repetitive interruptions, breach of rules, and lack of respect among peers, distraction of attention, difficulty in teaching activity and discomfort in students. Therefore, the objective was to design a program of recreational activities in order to contribute to reducing disruptive attitudes in multigrade students in the Educational Institution No. 10629 of the town center El Sauce, Santa Cruz in the Cajamarca region

The research was socio-critical, quantitative, with a purposeful, non-experimental design. The population and sample consisted of the 36 multigrade students in the Educational Institution No. 10629 in the town center "El Sauce", in the province and district of Santa Cruz, Cajamarca region; to whom the data collection instrument was applied. Obtaining that, 83.3% of multigrade students always interrupt the class at all times, 86.1% respond that they always make a mess during class, 83.3% say that they always distract their classmates, 86.1% always easily distracted, 83.3% always change places; 86.1% respond that they always speak during class, 83.3% always get up from their places without asking permission, 86.1% say they always make noise distracting the class, 83.3% say they always distract to others

Consequently, a program of recreational activities based on Piaget's theory of moral development, Vygotskyana theory, Groos game theory and on the Values Education approach is designed; It consists of three workshops, such as: I play respecting the rules, playing I learn to comply with my rules and playing I learn to be respectful at all times. In such a way that, in such a way that they manage to overcome the repetitive interruptions, the breach of norms, and lack of respect among peers, distraction of attention, difficulty in the teaching activity and discomfort in the students.

Keywords: Programs, recreational activities, disruptive attitudes.

INTRODUCCIÓN

El mundo actual vive tiempos marcado por la constante crisis de valores, en la medida que la quiebra de los modos de vida tradicionales no ha sido reemplazada satisfactoriamente por unos valores sólidos que sirvan de punto de referencia a los estudiantes. Esta es una de las causas del aumento de la conflictividad, donde los niveles de convivencia se van deteriorando progresivamente en los últimos tiempos.

Se observa pues que se han incrementado los problemas con grupos que distorsionan el clima del aula y deterioran las relaciones de aprendizaje. Son lo que actualmente se conoce como disrupciones, actualmente es una de las principales preocupaciones de los maestros, quienes viven las conductas conflictivas en el aula (disrupciones) con mucha preocupación.

El contexto histórico actual presenta una creciente crisis de valores, especialmente una total falta de respeto en todo nivel. Se expresa que, para el profesorado, las causas y factores de estas situaciones deben buscarse fuera del centro, fundamentalmente en las familias, y la sociedad actual. Sin embargo, para ser operativos y hallar alternativas a la disrupción, es imprescindible centrarse en los factores propios de las instituciones educativas, en la actuación como profesores, en aquello que está en sus manos y que se puede, por tanto, cambiar.

Según expresa Palanco, N. los valores se han venido transmitiendo hasta ahora, de la generación adulta a la joven, sin embargo, en este proceso se ha producido una ruptura, posiblemente, como resultado de la invasión de las tecnologías de la comunicación y de las nuevas tecnologías de la información, los programas de televisión, que sobrevaloran lo útil y transmiten patrones de comportamiento dejando de lado los valores transmitidos en el ambiente familiar.

Arias, I. (2009) Menciona la violencia escolar como un fenómeno social que ha venido en aumento, situación que preocupa a toda la sociedad costarricense.

En el Perú, es muy conocida la situación de indisciplina, falta de respeto entre estudiante en el aula, pero quedarse en la mera descripción de las conductas visibles y manifiestas supone perder los elementos más ricos e importantes a la hora

de comprender dichas conductas; por eso el análisis debe tener en cuenta las teorías, opiniones y valores que se manifiestan a través de dichas conductas. Y, a la vez, igual que sucede en medicina, las conductas disruptivas pueden y deben considerarse síntomas de algo más importante, manifestaciones de unos problemas que exigen análisis profundo.

Los niños con conductas disruptivas en el aula de clase, requieren de una atención que amerita descubrir las posibles causas que ocasionen este tipo de conducta, de las cuales se puede mencionar la marginalidad, hiperactividad, prepotencia, sobre- protección por parte de los padres y representantes, violencia física y verbal, negativismo, falta de atención en el aula, desmotivación, baja autoestima, poca integración con el grupo, principalmente la falta de respeto.

Estas conductas en efecto dan lugar a falta de respeto, son muy diferentes y variadas entre sí y pueden agruparse en relación con las dos grandes dimensiones que caracterizan cualquier centro educativo: ser un centro de aprendizaje, a su vez, ser un centro de convivencia. Ambas dimensiones son inseparables y se influyen mutuamente.

Las conductas contrarias a la dimensión de centro de convivencia pueden agruparse en tres categorías: en primer lugar, la falta de respeto, manifestada en conductas que consideran al profesor como a un igual, en desobedecer continuamente sus indicaciones o contestarle de manera impertinente y desproporcionada. En segundo lugar, los conflictos de poder entre el profesor y un determinado alumno o grupo, en que se entra en una espiral incontrolable de afirmaciones y respuestas; y en tercer y último lugar estarían las conductas puntuales violentas, que utilizan la violencia en sus múltiples formas: verbal, física, social, psicológica y recientemente, cibernética.

En cuanto a estas conductas contrarias a la dimensión de convivencia propias en un centro educativo, deben entenderse como señales de nuevas necesidades educativas que presentan los estudiantes. Suele considerarse normal que el alumnado no conozca determinadas materias, que debe aprender a lo largo del proceso educativo, ya que para eso acude a los centros; en cambio, suele darse por

hecho que los estudiantes sepan cómo comportarse, que es algo que deben haber aprendido en su casa y practicarlo en el centro de allí que resulta necesario analizar, a un nivel más profundo, algunos de los valores

Ante un deterioro generalizado de múltiples comportamientos que se observan a todos los niveles de la sociedad: agresiones entre personas, grupos étnicos, manifestaciones de disconformidad social y diversas formas de violencia en ámbito familiar o escolar, cuestiona cada vez con más frecuencia, hasta dónde corresponde y programas curriculares impulsar la formación en valores. Por ello, la escuela no solo debe atender las capacidades cognitivas o intelectuales de los estudiantes sino también a sus capacidades afectivas, motrices, de relación interpersonal y de inserción y actuación social.

Esta problemática está preocupando en la Institución educativa porque últimamente se observan conductas disruptivas en los estudiantes multigrado, que terminan frecuentemente en falta de respeto entre ellos; y si no se atienden oportunamente, pueden llegar a mayores o serias consecuencias, razón por la cual este trabajo pretende abordar esta problemática.

En la Institución Educativa N°10629 - El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz de la región de Cajamarca, se observa que, en el proceso docente educativo de los estudiantes multigrado, actitudes disruptivas las que se manifiestan en interrupciones reiterativas, incumplimiento de normas, y falta de respeto entre pares, distracción de la atención, dificultad en la actividad docente y malestar en los estudiantes.

Es así que, el objeto de estudio fue el proceso docente educativo de los estudiantes multigrado en la Institución Educativa N° 10629; y el objetivo general: Diseñar un programa de actividades lúdicas con el fin de contribuir a la disminución de actitudes disruptivas en los estudiantes multigrado en la I.E. N°10629 - El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz en la región Cajamarca

Se busca así, superar las interrupciones reiterativas, el incumplimiento de normas, y falta de respeto entre pares, distracción de la atención, dificultad en la actividad docente y malestar en los estudiantes.

Para ello se proponen los siguientes objetivos específicos:

1) Analizar durante las sesiones de aprendizaje el nivel de las actitudes disruptivas de los estudiantes multigrado Institución Educativa N°10629 - El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz, de la región de Cajamarca; 2) Diseñar un programa de actividades lúdicas sustentado en la teoría del desarrollo moral de Piaget, teoría Vygotskyana, teoría del juego de Groos y en el enfoque de Educación en Valores; y 3) Contribuir a la disminución de actitudes disruptivas en los estudiantes multigrado de dicha Institución Educativa.

Además, el campo de acción lo conformó el diseño de un programa de actividades lúdicas sobre el valor del respeto. Mientras que la hipótesis quedó limitada de la siguiente manera: —Si se diseña un programa de actividades lúdicas sobre el valor del respeto sustentado en la teoría del desarrollo moral de Piaget, teoría Vygotskyana, teoría del juego de Groos y en el enfoque de Educación en Valores, se logrará contribuir a la disminución de actitudes disruptivas de los estudiantes multigrado en la Institución Educativa N°10629 - El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz de la región de Cajamarca.

La investigación, presenta la siguiente estructura:

En el primer capítulo, se estudió la ubicación geográfica del objeto de estudio, también la Evolución histórica y tendencial del problema, asimismo las características de la problemática encontrada y la metodología empleada en el estudio.

En el segundo capítulo, se detallan los antecedentes de la investigación, la información concerniente al marco teórico, las teorías que sustentan la propuesta y las bases teórico conceptuales de diferentes fuentes escritas e internet, con la finalidad de facilitar la comprensión del problema de estudio.

El tercer capítulo se encuentra constituido por el análisis e interpretación de los datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de la Institución Educativa N°10629, además del modelo teórico y la presentación del programa.

Además, se muestran las conclusiones, recomendaciones, la bibliografía empleada y los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I:
ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN DE LA UNIDAD DE ESTUDIO

Cajamarca es uno de los veinticuatro departamentos que, junto con la Provincia Constitucional del Callao, forman la República del Perú. Su capital y ciudad más poblada es la homónima Cajamarca. Está ubicado al noroeste del país, limitando al norte con Ecuador, al este con Amazonas, al sur con La Libertad y al oeste con Lambayeque y Piura. Con 1 341 012 habs. en 2017 es el quinto departamento más poblado —por detrás de Lima, Piura, La Libertad y Arequipa— y con 41,7 hab/km² es el sexto más densamente poblado, por detrás de Lima, Lambayeque, La Libertad, Piura y Tumbes. Fue fundado el 11 de febrero de 1855.

Cuenta con diversas cuencas, la mayoría afluentes del río Marañón; y otras que desembocan al Océano Pacífico; llegando también a cubrir pequeñas porciones de costa en la parte más occidental de la provincia de Contumazá.

Posteriormente se organizó la cultura Cajamarca (en quechua: Kashamarka),¹² famosa por su bella cerámica. A juzgar por los vestigios de Marca-Huamachuco hubo refinamiento cultural en la zona de Huamachuco y Cajabamba. Tras la conquista Wari se estableció allí uno de sus mejores centros administrativos, Viracochapampa. También los incas establecieron su capital regional en la actual ciudad de Cajamarca.

Los incas tomaron la decisión en 1465 de establecer en Cajamarca una nueva provincia que sirviera de puente para sus conquistas posteriores. Siendo la ciudad de Cajamarca una de las ciudades más antiguas del América del Sur, pues ya existía cuando llegaron los españoles en la Conquista.

Casi tres siglos después, el 2 de enero de 1821, Cajamarca, juró su independencia, poco después de que lo hicieran Quito y Trujillo. El 2 de mayo de 1866, España intentó recuperar su poder sobre la naciente república y se libra el Combate del Dos de Mayo, dirigiendo a las tropas peruanas desde el torreón de la Merced en el Castillo del Real Felipe, el ministro de Guerra, José Gálvez, oriundo de Cajamarca.

Posteriormente, durante la Guerra del Pacífico, varios cajamarquinos tuvieron participación activa como el marino Diego Ferré, colaborador de Miguel Grau, en el Combate de Angamos, niño héroe, Néstor Batanero y la Batalla de San Pablo, llevada a cabo el 13 de julio de 1882 siendo comandada por el cajamarquino Miguel Iglesias, hijo justamente del ilustre Lorenzo Iglesias, quien dio alojamiento a Simón Bolívar a su paso libertario por el norte del Perú, y de quien se cuenta además según la tradición local en Cajamarca, era también miembro de la Logia Masónica Americana.

El 11 de febrero de 1855, se establece su autonomía, producto de la una Revolución armada encabezada por Toribio Casanova López, Pedro Villanueva y Juan Egúsqiza para el reconocimiento del Departamento de Cajamarca como tal y su independencia del departamento de La Libertad.

Cajamarca por su altitud se encuentra en la región quechua (entre 2.300-3.500 msnm) lo que determina que su clima sea templado, seco; soleado durante el día, pero frío durante la noche. Su temperatura media anual es de 15,6 °C, siendo época de lluvias de diciembre a marzo, que coinciden con el cíclico fenómeno de El Niño, típico del norte tropical peruano. Sin embargo, en sus diferentes regiones, algunas ciudades tienen clima tropical.

Además, la proximidad tanto hacia la costa como hacia la selva, sin mencionar su cercanía a la Línea Ecuatorial, la hacen tener el mejor clima de los departamentos de la Sierra Peruana. No tiene picos nevados, pero cuenta con bosques subtropicales húmedos hacia la vertiente oriental, subtropicales y tropicales secos hacia la vertiente occidental, siendo el departamento de la sierra con mayor índice de forestación.

El departamento de Cajamarca está situado en la zona norandina, presenta zonas de sierra y selva. Limita por el norte con República del Ecuador; por el sur con La Libertad; por el oeste con Piura, Lambayeque y La Libertad y por el este con Amazonas. Su capital Cajamarca, es una ciudad ubicada en el valle interandino del mismo nombre, la ciudad se puede divisar desde la colina Santa Apolonia. Cajamarca actualmente representa el núcleo económico, turístico, minero, industrial, comercial y cultural de la sierra norte del Perú.

El Departamento se compone de trece provincias: Cajamarca, Cajabamba, Celendín, Contumazá, Cutervo, Chota, Bambamarca, Jaén, Santa Cruz de Succhabamba, San Miguel de Pallaques, San Ignacio de la Frontera, San

Marcos y San Pablo.

La provincia de Santa Cruz se encuentra ubicada en el norte central del Perú; limita por el norte con la Provincia de Chota; por el este con la Provincia de Hualgayoc; por el sur con la Provincia de San Miguel, y; por el oeste con el Departamento de Lambayeque.

MAPA DE LA PROVINCIA DE SANTA CRUZ



Fuente: http://www.perutoptours.com/index06sc_mapa_santa_cruz.html

Todas las gestiones llevadas a cabo a partir del primer proyecto presentado (1917), se cristalizaron cuando gobernaba el país la Junta Militar de Gobierno

presidida por el General Manuel A. Odría y siendo Ministro de Fomento y Obras Públicas el Cruceño Ninabambino en ese entonces el Teniente Coronel José del Carmen Cabrejo Mejía.

El proyecto fue elaborado por las autoridades de Santa Cruz, comprendía nueve distritos: Santa Cruz, Catache, La Esperanza, Ninabamba, Pulán, Yauyucán, Sexi, Chancay Baños y Utcyacu. No figuran Andabamba ni Saucepampa que son elevados a la categoría de Distrito varios años después. La provincia fue creada mediante Ley del 21 de abril de 1950, en el gobierno del presidente Manuel A. Odría.

La provincia tiene una población aproximada de 37164 habitantes. La provincia tiene una extensión de 1 417,93 kilómetros cuadrados. La provincia se divide en once distritos: Santa Cruz, Andabamba, Catache, Chancay baños, La Esperanza, Ninabamba, Pulán, Saucepampa, Sexi, Utcyacu y Yauyucán.

La Institución Educativa Primaria N°10629 - El Sauce, se encuentra ubicada en caserío El Sauce, del distrito y provincia de Santa Cruz. Esta institución es de tipo escolarizado público de tipo mixto, que brinda educación a nivel primaria, durante el turno de la mañana.

La I.E.P. N°10629 – El Sauce, se rige por los siguientes principios: La ética, que inspira una educación promotora de los valores de paz, solidaridad, justicia, libertad, honestidad, tolerancia, responsabilidad, trabajo, verdad y pleno respeto a las normas de convivencia; que fortalece la conciencia moral individual y hace posible una sociedad basada en el ejercicio permanente de la responsabilidad ciudadana; equidad, que garantiza a todos iguales oportunidades de acceso, permanencia y trato en un sistema educativo de calidad; inclusión, que incorpora a las personas con discapacidad, grupos sociales excluidos, marginados y vulnerables, especialmente en el ámbito rural, sin distinción de etnia, religión, sexo u otra causa de discriminación, contribuyendo así a la eliminación de la pobreza, la exclusión y las desigualdades.

Además, la calidad, que asegura condiciones adecuadas para una educación integral, pertinente, abierta, flexible y permanente; democracia, que promueve el respeto irrestricto a los derechos humanos, la libertad de conciencia, pensamiento y opinión, el ejercicio pleno de la ciudadanía y el reconocimiento de la voluntad popular; y que contribuye a la tolerancia mutua en las relaciones entre las personas y entre mayorías y minorías así como al fortalecimiento del Estado de Derecho e interculturalidad, que asume como riqueza la diversidad cultural, étnica y lingüística del país, y encuentra en el reconocimiento y respeto a las diferencias, así como en el mutuo conocimiento y actitud de aprendizaje del otro, sustento para la convivencia armónica y el intercambio entre las diversas culturas del mundo.

La conciencia ambiental, que motiva el respeto, cuidado y conservación del entorno natural como garantía para el desenvolvimiento de la vida, y la creatividad e innovación, que promueven la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura.

La Institución Educativa Primaria N°10629 – El Sauce, pertenece a la Red Educativa —Maestros Innovadores, Niños TriunfadoresII – (MAINNITRI), del distrito y provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca; donde se tiene como visión:

Al 2020, la Red MAINNITRI conformada por las Instituciones Escolarizadas y no Escolarizadas de los niveles de Educación Inicial, PRONOEI y Primaria formando niños y niñas, autónomos y acceden al mundo letrado, resuelven problemas, practican valores y saben seguir aprendiendo, se asumen ciudadanos con derechos y responsabilidades contribuyendo al desarrollo de sus comunidades, aprovechamiento de espacios y recursos, desarrollo del talento deportivo y artístico, así como al crecimiento de su entorno; con directores y docentes innovadores, actualizados acorde al avance de la ciencia – tecnología y vocación de servicio, padres comprometidos en la educación de sus hijos, en una infraestructura adecuada y saludable con líderes pedagógicos fomentando la participación democrática.

Mientras que la misión fue:

Las Instituciones Educativas de la RED MAINNITRI, son instituciones que empodera a nuestros estudiantes para que persistan en su pasión por el aprendizaje y el conocimiento, actúen con sólidos principios y valores éticos y morales; formando ciudadanos capaces de desplegar su potencial y afirmen su autonomía, propiciando el ejercicio ciudadano y vida en democracia en su comunidad educativa y sociedad.

1.2. EVOLUCION HISTORICA Y TENDENCIAL DEL PROBLEMA

La infancia es una etapa importante en la vida del ser humano. La forma en que los estudiantes interactúan con los demás ha sido desde décadas un tema de interés por distintas investigaciones. Debemos decir, que las habilidades sociales juegan un papel importante en el desarrollo óptimo de la socialización en la infancia, permiten mejorar la forma de relacionarse y a la vez lograr satisfactoriamente la socialización. Nos centraremos en periodo comprendido de la primera infancia, es una etapa que coincide con el inicio de la vida escolar. Es una etapa llena de cambios, donde el niño enfrenta por primera vez el desprendimiento del seno hogareño. Es donde aprenderá a socializarse con sus iguales, es aquí donde empieza a existir otros agentes socializadores que no solo son los padres, hermanos que contribuyen al desarrollo emocional y a la construcción de la imagen de uno mismo. A partir de esta edad empiezan a cobrar importancia los docentes y amigos especialmente estos últimos, porque empiezan a formar parte del grupo y disfrutan estando entre sus miembros.

Empiezan a mostrarse importantes cambios dentro de su comportamiento social. Es la etapa en que se desarrollan las habilidades sociales donde se debe contar con la ayuda de los padres, docentes y amigos. Así pues, en la medida en que los niños y niñas aprendan conductas habilidosas para incrementar su estima personal y se vean así mismo como individuos valiosos para la sociedad.

Según Casas, (1998), Sadumi, (2003). es ideal que los estudiantes, realicen algunas tareas para desarrollar habilidades sociales como: Adquirir conductas adecuadas socialmente, lograr la empatía, expresar sentimientos, aprender a utilizar el estilo asertivo en sus relaciones. Por lo tanto, en la infancia es una

etapa importante para el desarrollo de las habilidades sociales ya que estas incrementan la autoestima y las relaciones interpersonales.

El ser humano es un ser en constante interacción con el medio y por su naturaleza es sociable porque está en contacto con las demás personas, sin embargo, en muchas ocasiones en esa socialización se generan ciertos conflictos, que muchas veces son imposibles de solucionar porque no se tienen las herramientas necesarias a nivel social para hacerlo.

Por ende, es importante y necesario el desarrollo de las habilidades sociales desde los primeros años de vida ya que le permiten al ser humano socializarse interactuar con las personas que lo rodean. Si bien las dinámicas de los grupos sociales suscitan problemas (confrontación de opiniones) en cuanto a comportamientos, es necesario saber manejarlos y otorgar a cada una de las personas los instrumentos para hacerlo. Recordemos que los niños generan sus primeros aprendizajes sociales a través de la observación, ellos están en la capacidad de imitar todos los comportamientos sociales que ven en el adulto o en sus pares; sin tener aún un criterio claro y definido sobre si sus acciones son adecuadas o no. De esta manera, somos los docentes quienes debemos brindar los espacios necesarios y orientaciones para lograr construir en los niños habilidades sociales que le permitan desenvolverse adecuadamente en la sociedad.

Sabemos que los estudiantes que empiezan el nivel primario no tienen claro que actitudes deben presentar frente a sus demás compañeros, siendo esto una dificultad para interrelacionarse positivamente, por tal razón proponemos actividades lúdicas desde las sesiones de aprendizaje teniendo como medio el juego, para lograr mejorar las habilidades sociales. Siendo esta una actividad primordial en la vida de un niño, según la Guía del juego libre en los sectores (2009) del Ministerio de Educación sostiene —Que, así como las plantas crecen en dirección al sol porque eso las ayuda a crecer y a desarrollarse mejor el juego es para los niños lo que el sol es para las plantas los niños crecen jugando porque eso les ayuda a desarrollarse y a aprender mejor. Por ello existe la necesidad de construir entre todos los actores educativos, un clima de afecto, confianza y seguridad para los infantes.

Las características de los niños que están iniciando su educación primaria, exigen encontrar en la institución educativa -un ambiente cálido, acogedor y seguro; la necesidad de afecto es una necesidad básica tan principal como la necesidad de comer o de protección. En este sentido, las normas de convivencia y rutinas contribuyen a la creación de un ambiente de seguridad, ayudará al niño a crearse un entorno estable y seguro. Las normas deben insertarse en un ambiente o clima afectivo, estar adaptadas a las posibilidades del niño, ser consistentes y flexibles y no excesivas.

Según la Consejería de Educación y Ciencia (2013) en España, afirma que —El niño en el pase de la etapa inicial a primaria, tiene muchos problemas de comportamiento y sentimientos de aislamiento, temor o incluso miedo, que son frecuentes y desorientan al profesorado; el origen de muchos de estos problemas está en el ámbito familiar, por lo que la escuela tiene que ofrecer, en principio, una función compensatoria. La escuela infantil debe, crear ambientes que ofrezcan al niño seguridad, normas claras para su conducta y un clima escolar válido para desarrollar su autonomía (que el niño se sienta querido, apoyado y estimulado por el educador .Además el auto imagen negativa de estos niños es fundamental alentar en ellos sentimientos de competencia personal, mediante la valoración y el afecto de compañeros, los niños deben experimentar especialmente la necesidad y el valor del esfuerzo; hay que ofrecerle situaciones y actividades que le permitan tomar conciencia de que sus esfuerzos son útiles y valiosos para crecer y desarrollarse.

La violencia en las escuelas no es algo nuevo. Varios reportes, uno por la Asociación Psicológica de Estados Unidos y otro por la Asociación Nacional de Educación, indican un aumento dramático en los incidentes de violencia en las escuelas. Sin embargo, al examinar la historia, es claro que los problemas relacionados a la violencia en las escuelas han existido desde que la escuela existe.

Los problemas de las escuelas urbanas son particularmente severos y se complican a causa de su conexión a la pobreza, el crimen y la desesperación en el ambiente urbano según Pedro Noguera Berkeley.

El 20 de abril de 1999, coincidió con el aniversario del nacimiento de Hitler, momento aquel que recuerda la masacre de la matanza escolar de Columbine, fecha no fortuita, elegida por dos menores, Eric Harris y Dylan Klebold, pronazis, alumnos de aquella escuela, y que constituye el registro cronológico más contundente de la violencia en los recintos docentes el pasado siglo, acaecido en la ciudad de Littleton, Colorado, USA, donde aquellos menores entraron violentamente en su escuela, armados con fusiles y explosivos, y dieron muerte a doce alumnos y a un profesor, tras dejar a otros veintitrés alumnos heridos, entre aulas y pasillos.

Hay otros sucesos similares a esta tragedia escolar, también cruentos, entre ellos las matanzas de Arkansas en 1988, en Jonesboro, estudiantes que dispararon contra sus compañeros de colegio y mataron a cuatro de ellos y a una profesora, y también por esa época se reseña al menor que mató a tres compañeros e hirió a otros siete en Pearl, Missisipi.

Una amplia mayoría coincide en señalar que la disrupción es la conducta conflictiva que más frecuentemente se da en el seno del ambiente escolar (Sánchez, 2005). A pesar de ello, da la impresión que hay poca preocupación en general, en su tratamiento si lo comparamos con la existencia de otros problemas sociales, como por ejemplo la Obesidad infantil, —botelleoll. Que finalmente terminan en violencia.

La disrupción tiene una gran repercusión académica y social. Así, con frecuencia se ha observado que aquellos estudiantes que manifiestan conductas disruptivas acaban siendo un número más en lo que se conoce como fracaso escolar (Fernández, 2007).

En el mundo de la docencia existen unas connotaciones como una serie de conductas inapropiadas dentro del aula, que implica el retraso o la imposibilidad de instruir por parte del profesor y la dificultad del estudiante de aprender debido a los desórdenes, la indisciplina, la creación de un clima insoportable para poder aprender, lo que crea un caldo de cultivo para unas malas relaciones interpersonales.

Donde el tema ha tenido mejor acogida ha sido a nivel mediático. Se ha informado y opinado en los medios de comunicación. Así, en —El País digitalll, diario español, apareció un artículo titulado: —Los profesores españoles pierden el 16% del tiempo de clase mandando callarll. La noticia procedía de la agencia EFE y revelaba que el profesorado español dedicaba dicho tiempo lectivo a tratar de imponer orden en clase. Este artículo acababa con una reseña a un estudio de la OCDE que señalaba que más del 70% de los profesores de Educación Primaria y Secundaria en países europeos, entre ellos España, consideran que el —alboroto en clase dificulta el proceso lectivoll.

Se trata de conductas que implican una mayor o menor dosis de violencia, desde la resistencia o el boicot pasivo hasta el desafío y el insulto activo a sus pares, que pueden desestabilizar por completo la vida cotidiana en el aula. Al respecto, Blandón. (2005) concluye que la imposición crea en los estudiantes un repudio que se manifiesta en el rechazo a la norma, e incluso, a las mismas actividades curriculares.

Durante el desarrollo de la lección, el estudiantado aprende a rebelarse y a protestar contra las normas establecidas por el docente, esto se llama resistencia. Algunos estudiantes se dedican, en algún momento, a disimular los fallos en el cumplimiento, así, por ejemplo, realizan tareas de otras materias, copian durante el desarrollo de los exámenes, se burlan del docente, tiran papeles, no ponen atención, conversan temas ajenos a la lección, molestan, llegan tarde, utilizan el teléfono celular, escuchan música, se escapan, se burlan entre pares, y otras manifestaciones de este tipo. La resistencia genera en el aula una cultura que representa un espacio social de contestación.

En este sentido, se considera la disrupción en el aula como una forma de expresar resistencia por medio del currículo oculto. Cuando se habla de disrupción, se expresan aquellas situaciones las que tres o cuatro estudiantes impiden, con su comportamiento, el desarrollo normal de la clase. Entonces, es primordial conocer de antemano las premisas fundamentales sobre las que se construyen las relaciones en el aula.

La resistencia al currículo establecido se observa en el ausentismo, los escapes, la destrucción de la planta física, el rayado de pupitres y paredes. Sobre

este particular, para investigadores como Funnk y Mooij, (1997) existe una relación contrastada entre el currículo escolar, los métodos de enseñanza y el agrupamiento del alumnado con la aparición de fenómenos de comportamiento antisocial, lo que obliga al profesorado a emplear cada vez más tiempo en controlar la disciplina y el orden mediante el currículo oculto y se legitima durante las interacciones sociales.

En este sentido, Blandón, Molina y Vergara (2005) manifiestan que se puede evidenciar cómo se reproducen en la escuela prácticas educativas que, muy sutilmente, generan cierta violencia y ciertas reacciones en el estudiante tendientes a repeler el tipo de modelo implementado por el maestro; la imposición crea en los estudiantes un repudio que se manifiesta en el rechazo a la norma, e, incluso, a las mismas actividades curriculares. El desconocimiento por parte del docente de sus interlocutores, hace que éstos asuman una actitud defensiva y poco positiva para lograr entornos de aprendizaje mutuos en los que haya verdadera producción de conocimiento.

Para Ortega (1997), el currículo oculto está formado por el conjunto de procesos que discurren por debajo del control educativo que el profesorado realiza de forma consciente y planificada (p.31). Por consiguiente, la práctica educativa que se desarrolla en los salones de clase evidencia comportamientos valorativos que tienen estrecha relación con los mensajes verbales o simbólicos que los estudiantes expresan durante la lección y que forman parte de una cultura de contestación que se reproduce en las interacciones sociales entre pares.

Aunque, en Educación Primaria, existen pocos trabajos realizados en este tema, creemos que es suficiente para justificar la necesidad de trabajos de investigación en conductas disruptivas en las primeras etapas educativas y no dejar que llegue a situaciones más difíciles, como está ocurriendo con el Bulling.

1.3. CARACTERISTICAS

Las interrupciones reiterativas, son comportamientos que rompen el ritmo de la clase, que obstaculizan la labor docente y llegan a interferir en el proceso aprendizaje del alumnado, conductas contrarias a la dimensión de convivencia propia del centro educativo, estas deben entenderse como señales de nuevas necesidades educativas que presentan los estudiantes.

Suele darse por hecho que los estudiantes sepan cómo comportarse, que es algo que deben haber aprendido en su casa y practicarlo en el centro; pero no es así y los alumnos hacen evidentes nuevas necesidades educativas: deben aprender cuáles son las formas de relación apropiadas, necesitan internalizar las reglas que hacen posible la convivencia con otras personas y, asimismo, necesitan desarrollar relaciones interpersonales que hagan posible una relación estable positiva.

Es tanto que, los estudiantes multigrado en la Institución Educativa N°10629 – El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz, región Cajamarca, muestran las siguientes conductas como: no realizan las actividades en el aula, se distraen con objetos, u otras y así van pasando el tiempo, molestan constantemente en el aula levantándose de su lugar, piden permiso para ir al sanitario constantemente, molestan a los compañeros, ya sea con insultos o cogiendo sus útiles, frecuentemente no traen la tarea ni los útiles necesarios para trabajar en el aula, rechazo que los estudiantes sienten de los compañeros los hacen más rebeldes en muchas ocasiones, sienten discriminados por el resto de los compañeros, estudiantes impulsivos, agresivos tienen dificultad para aceptar sus limitaciones y frustraciones.

Por otro lado, muestran conductas inapropiadas como son: hablar a destiempo, levantarse, hacer ruidos, deambular por el aula, sin ninguna actividad sino por incomodar a sus compañeros y pasar el tiempo sin dedicarse a sus actividades.

Es así que se sabe que las normas son un contenido básico que da respuesta a los conflictos de convivencia en el aula y en el centro; favorecen la cohesión de grupo, los estudiantes se sienten confiados y a gusto, dan seguridad a la hora de hacer frente a los conflictos, se logrará mejor aprendizaje. Las normas, si son planteadas de forma participativa son más eficaces, elaboradas por sus

miembros en un contexto de reflexión sobre valores. Se potencian si se crean acuerdos de centro, enfoque tridimensional: prevención, acción y resolución.

Así como se ha tomado conciencia del problema del matoneo escolar, las peleas, que no siempre forman parte de esa otra práctica nefasta en algunos colegios, deben tomarse en consideración y reconocerles importancia para buscarles solución. Si se tienen identificados los colegios en donde se dan, si además los ciudadanos han denunciado reiteradamente los sitios de encuentro, pues se deben poner en práctica ejemplos como los ya citados, replicarlos, para que se disminuya esta situación que solo lleva a afectar el rendimiento escolar y a exaltar los ánimos, lo que puede terminar en problemas mayores.

La disrupción dificulta el aprendizaje y las relaciones interpersonales. Repercute en los individuos y en el grupo: retraso del proceso enseñanza-aprendizaje. Sin duda alguna, la palabra Respeto es una de las más presentes en la vida escolar. Desde muy pequeños se dice a los niños que hay que respetar las cosas, los horarios, las normas, el entorno, a uno mismo y sobre todo, que hay que respetar a los demás.

Es así que, a veces damos por hecho que todo el mundo entiende lo que significa respetar, pero a juzgar por el comportamiento de muchos chicos y chicas, no sería una pérdida de tiempo realizar algunas actividades específicas para reflexionar sobre qué actitudes y comportamientos son los más adecuados.

1.4. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Tipo y diseño de la Investigación

La presente investigación utilizó el tipo de investigación SOCIOCRÍTICO PROPOSITIVO, proceso que combina la colaboración y voluntad política de actuar para superar las contradicciones de la acción social. Es decir, este paradigma tiene como objetivo promover la transformación social, dando respuesta al problema específico planteado con participación de los miembros de la comunidad.

Se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter auto reflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora ser humano. La autorreflexión, el conocimiento interno y personalizado permiten la toma de conciencia del rol que le corresponde dentro del grupo. El conocimiento de desarrollar mediante un proceso de construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica.

La presente investigación fue de tipo cuantitativo, con diseño Propositivo – no experimental, a través de la cual se buscó identificar la realidad problemática mediante la aplicación del instrumento de recolección de datos a los docentes de la Institución Educativa N°10629, a fin de conocer los fundamentos teóricos y metodológicos para elaborar la propuesta.

Es propositivo porque diseña una propuesta de estrategias de gestión para contribuir a la mejora del desempeño docente de la Institución, basado en el la teoría del liderazgo Situacional. En ese marco, podemos precisar que el presente trabajo de investigación se ubica dentro de los estudios No experimentales, debido a que no se llega a aplicar la propuesta elaborada.

1.4.2. Población y muestra

Población: Estuvo constituida por todos los estudiantes multigrado de la Institución Educativa N°10629 - El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca.

Muestra: La muestra de estudio estuvo constituida por los 36 estudiantes multigrado.

1.4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

- **Técnicas de Gabinete**

Se utilizó fichas bibliográficas, de resumen, comentario, textuales que sirvieron para sistematizar el marco teórico de la investigación.

- **Técnica de Campo**

Se utilizaron instrumentos diversos, que permitieron recoger información pertinente en relación a las variables de estudio.

Para las entrevistas y aplicación de instrumentos a la población estudiantil se cuenta con el apoyo de las autoridades de la Universidad. Dado que se trata de una investigación con autorización.

- **Procesamiento de Datos y Análisis Estadístico.**

Siendo la evaluación cuantitativa y cualitativa se usó análisis estadístico descriptivo inferencial. Además, se usó técnicas cualitativas de sistematización y observación sistemática.

1.4. **Método**

- Método descriptivo: que nos va a permitir estudiar las características de nuestros objetivos de estudio.
- Método estadístico: que, para efectos del procesamiento de la información, permitirá interpretar, organizar información, así como elaborar gráficos cuadros y tablas.
- Método Histórico, para la evolución histórica del problema.
- Método analítico que nos permitió analizar la realidad problemática identificando las causas que lo propiciaron.
- El inductivo-deductivo, nos ayudó a seguir una secuencia lógica en el análisis del problema ya que partimos de hechos observables para luego arribar a conclusiones.
- Método lógico, en todo el desarrollo de la investigación.

- Método abstracto, la interpretación de los resultados.
- Método estadístico, para el procesamiento de los datos obtenidos. Distribución de los datos. Emplearemos la tabulación y la estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes). Análisis Estadístico. con los datos ya tabulados y distribuidos estadísticamente, en cuadros, se procederán a describirlos cuantitativamente.
- Interpretación. Una vez llevada a cabo el análisis estadístico de datos se procederá a interpretarlos cualitativamente, aplicando las teorías que consideramos en nuestra investigación y la triangulación.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

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

García (2010), denominó su trabajo científico como —Estudio sobre el asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación SocialIII, realizado en una muestra de 195 estudiantes de la universidad de Huelva, utilizando técnicas de análisis cuantitativo para extraer la información del cuestionario mediante procedimientos de estadística descriptiva y de correlación a través del paquete estadístico SPSS. Utilizó como instrumento la Escala de Habilidades Sociales. Llegando a concluir que los alumnos y alumnas que han recibido una adecuada formación en habilidades sociales, mejoran su conducta interpersonal en aceptación social entre sus compañeros/as, asertividad, repertorio de habilidades sociales, auto concepto y autoestima.

Esta será nuestra hipótesis y finalidad en el proyecto de intervención de habilidades sociales en el alumnado de educación social. Este estudio, demuestra que el desarrollo de habilidades sociales favorece las relaciones interpersonales, por eso mientras más temprano se desarrollen habilidades, los niños y niñas empezarán forjando relaciones más fuertes y duraderas.

Martínez (2012), en su estudio denominado: —Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en educación inicialIII realizado

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

Camacho (2012), en su tesis denominada —El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 añosll, con una muestra de 16 niños concluyó que los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. En el presente estudio, podemos ver que el juego cooperativo ayudará a promover una de las dimensiones de las habilidades sociales, de los que se guiará para ejecutar el programa de actividades lúdicas.

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

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

que cada grupo cooperativo mejore el desarrollo de habilidades cognitivas y en la tercera fase se evaluó el nivel de logro de los alumnos en el manejo de habilidades cognitivas.

2.2. SUSTENTO TEÓRICO

2.2.1. TEORÍAS DEL DESARROLLO MORAL, SEGÚN PIAGET

Piaget se basó en dos aspectos del razonamiento moral para formular sus teorías: el respeto por las reglas y la idea de justicia de los niños. Con base en las respuestas que los niños daban a sus preguntas, Piaget estableció varias etapas de desarrollo moral.

ETAPA PREMORAL:

Esta etapa abarca los cinco primeros años de la vida del niño, cuando aún no tiene mucha conciencia o consideración por las reglas. De los dos a los seis años los niños son capaces de representar las cosas y las acciones por medio del lenguaje, esto les permite recordar sus acciones y relatar sus intenciones para el futuro. Sin embargo, no pueden aún realizar razonamientos abstractos, por lo que no pueden comprender el significado de las normas generales. Esto hace que las vean como cosas concretas imposibles de variar que se han de cumplir en su sentido literal. Estas normas son, además, exteriores a los niños, impuestas por los adultos, por lo tanto, la moral se caracteriza en esta fase de desarrollo por la heteronomía.

ETAPA HETERÓNOMA O DEL REALISMO MORAL

Esta etapa se da entre los 5 y los 10 años. Los niños en esta edad tienden a considerar que las reglas son impuestas por figuras de autoridad poderosas, como podrían ser sus padres, Dios o la policía. Piensan además que las normas son sagradas e inalterables, abordan cualquier asunto moral desde una perspectiva dicotómica de bien o mal, y creen en una justicia inminente, es decir, que piensan que cualquier mal acto, tarde o temprano será castigado. De los

siete a los once años, los niños adquieren la capacidad de realizar operaciones mentales con los objetos que tienen delante. No puede aún hacer generalizaciones abstractas, pero se dan cuenta de la reversibilidad de algunos cambios físicos y de las posibilidades del pensamiento para detectar relaciones entre las cosas. Las normas dejan de ser vistas como cosas reales que tienen su origen en una autoridad absoluta y exterior -los adultos- y comienzan a basarse en el respeto mutuo entre los compañeros de juego, los iguales. De aquí surge la noción de la convencionalidad de las normas o reglas de los juegos, que son vistas como productos de acuerdos entre los jugadores. Surgen sentimientos morales como la honestidad -necesaria para que los juegos funcionen- y la justicia.

ETAPA AUTÓNOMA

A partir de los 10 años los niños ya se percatan de que las reglas son acuerdos arbitrarios que pueden ser impugnados y modificados con el consentimiento de las personas a las que rigen. Creen que las reglas pueden ser violadas para atender las necesidades humanas y tienen en cuenta la intencionalidad del actor más que las consecuencias del acto. Han aprendido que algunos crímenes pasan desapercibidos y no son castigados. De los doce años en adelante los niños sufren cambios biológicos y psicológicos radicales. Se produce la maduración sexual, pero también una maduración biológica general que potencia el desarrollo intelectual y moral. Los niños, en esta etapa, se convierten en adolescentes y sus estructuras de conocimiento permiten ya las generalizaciones y la realización de operaciones mentales abstractas.

El juego de reglas, según Piaget es considerado como "la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras... o intelectuales...con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes" (1945: 196-197). Como puede observarse las reglas o son acuerdos entre los jugadores o están estipuladas por generaciones - infantiles o jóvenes- anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos.

Para Piaget, el juego de las reglas —marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado" (pp. 230-231). Son entonces, los adultos quienes se encargan de transmitir esos códigos establecidos anteriormente. Una vez socializado no le queda más remedio que acatar las reglas indispensables de sobrevivencia grupal.

Para Piaget (1945: 475) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

- **Juegos de ejercicio:** Hasta los dos años; repeticiones agradables que corresponderían al estadio sensomotor
- **Juegos simbólicos:** De dos a seis años; caracterizados por la asimilación de realidad al ego; juegos de ficción.
- **Juegos de reglas:** Tendencia al formalismo (las reglas son arbitrarias) que aumenta con la edad, desde las canicas al bridge.
- **Juegos de construcción:** Desde los cubos al modelismo." Como se observa, cada estadio prefiere un tipo de juego.¶

Según este autor, también —El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón¶ (Cañequé, 1993: 6).

2.2.2. TEORÍA VYGOTSKYANA

Los análisis teóricos llevaron a Vygotsky a defender tesis bastante visionarias sobre la sociabilidad precoz del niño y a deducir de ellas las consecuencias respecto de la teoría del desarrollo del niño. Vygotsky (1982-1984, Vol. IV, pág.. 281) escribía en 1932): —Por mediación de los demás, por mediación del adulto, el niño se entrega a sus actividades. Todo absolutamente en el comportamiento del niño está fundido, arraigado en lo social.¶ Y prosigue: —De este modo, las relaciones del niño con la realidad son, desde el comienzo, relaciones sociales.¶ Vygotsky señala que "... Del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria... El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción..." (1966:146).

Vygotsky, asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales. La segunda, inclinándose ya a la edad preescolar, en la cual se destaca o sobresale el nivel imaginativo del juego - el niño juega con su amigo invisible -. Le sigue la fase donde se realizan los juegos reglados. Estos facilitan al niño o a la niña la transición al aprendizaje que se realiza en el aula. Esta actividad es considerada como trabajo del niño. En la etapa de preescolar, el niño aprende a permanecer en el aula sin traumas, lo duro del problema es que cuando ingresa a la Educación Básica esa permanencia se le hace difícil porque el juego desaparece por completo.

Vygotsky 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 cómo 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.

Vygotsky indica que los niños en la última etapa preescolar, se realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación,

que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget). A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico. Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los 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). Pedagógico y social del ser humano.

2.2.3. TEORÍA DEL JUEGO DE GROOS

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande

Este teórico, estableció un precepto: —el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo

Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

Lezama (2000) Explica que —Un verdadero líder en recreación se caracteriza por ser aquél cuyo centro principal de atención son las personas y no el programa. Y cuyo objetivo básico no es resolver cómo llenar de actividades el programa (activismo programático), sino cómo ayudar al estudiante a crecer (formarse como persona), dentro de un clima de bienestar general que se produce gracias a su intervención consciente e intencional.¶

De no ser así el recreado no entendería el mensaje que necesita captar para crecer y formarse, el recreador debe mantener un contacto con el recreado ya que es cuando las actividades recreativas se dan. El recreador cumple con un trabajo público, social, educativo en valores y formativo a la vez trayendo beneficios muy útiles para el estudiante.

Andrés Colmenares Rincón, dice que la recreación es la actividad, o deporte que se realiza con el fin de obtener un beneficio, ya sea para beneficio físico o mental.

2.2.4. ENFOQUE DE EDUCACIÓN EN VALORES

En este campo se pueden analizar los siguientes enfoques:

El enfoque tradicional predominante hasta la década del 60, que entiende la educación moral y enseñanza de actitudes como la interiorización de unas normas y valores absolutos u objetivos, que se deben aceptar y respetar; o como un proceso de socialización de las normas y valores que convencionalmente son aceptados o están vigentes en una sociedad y en un tiempo concreto.

En este nivel se intenta dotar al estudiante de un conjunto de experiencias de actitudes y creencias, acordes con el grupo social en que vive, para que tenga una relación conformista y no conflictiva con los valores socialmente establecidos. Válido en las primeras edades, convertirlo en el fin mismo de todo el proceso educativo significaría paralizar el desarrollo moral en el respeto acrítico por la ley y la educación moral en la conformidad con las normas y reglas sociales.

Este enfoque parte de un corpus normativo (virtudes, cualidades, ideales, normas morales o sociales). La fundamentación de estos contenidos está basada exclusivamente en la cultura de un grupo social y situación temporal e histórica determinada (relativismo moral).

Reduce la educación moral a un —maletín de virtudesII, a una —educación bancariaII, por utilizar el término de Freire, en que ésta se concibe en un depositar contenidos en un educando que pasivamente debe guardarlos y archivarlos.

Piaget ha llamado a este enfoque modo de —reglas de urbanidadII: autoridad, lecciones y obediencia, en una atmósfera de autoridad.

Bull (1.976) señala un conjunto de defectos en la educación moral tradicional: carácter abstracto (principios generales no aplicables o válidos para las situaciones concretas), deductivo (recurriendo a la autoridad); su carácter pasivo (el alumnado tiene que obedecer y aceptar sin discusión), irracional (al reducirla en el mejor de los casos a condicionamiento y en el peor a adoctrinamiento; desconocimiento del conflicto (el conflicto de valores,

constitutivo de este campo, es ignorado, presentando respuestas ya dadas absolutamente).

Los enfoques actuales en oposición a la educación moral tradicional propugnan una educación para la autonomía. Las nuevas corrientes y enfoques en educación moral subrayan el papel del análisis lógico, razonamientos prácticos, desarrollo de habilidades analíticas, dilemas morales y conflictos de valor, juicio moral; es decir de los elementos cognitivos y habilidades intelectuales que están en la base de dicha autonomía moral.

Al educar en valores se debe acompañar al estudiante mucho más, ya que este necesita ser escuchado tanto como necesita escuchar, progresivamente por las experiencias agradables vivenciadas el estudiante irá eligiendo los valores por voluntad propia.

Según: Rayzabal y Sanz plantea lo siguiente: —En la Escuela los valores deben impregnar la totalidad de las actividades, ser ejes vertebradores de trabajo anual y de largo plazo, ya que como dice Zúñiga: Los principios y valores son algo abstracto que se aprende e incorpora axiológica y racionalmente, conceptual e intelectualmente en la estructura del conocimiento

Dentro de la educación moral los modelos actuales que sobresalen son: El modelo de —clarificación de valores^{II} y la Educación moral evolutiva de Kohlberg. Estos dos enfoques han ido adquiriendo un mayor desarrollo y consistencia hasta llegar a constituirse en los dos grandes modelos contemporáneos alternativos de educación moral: La concepción relativista de los valores y la construcción racional y autónoma de principios y normas universales en Kohlberg.

Kohlberg intenta superar la concepción subjetivista y relativista de los valores, acudiendo en apoyo a la filosofía moral más actual neocontractualista (Kant, Rawls, Habermas), que falta a la clarificación de valores.

Desde este punto de vista el valor es aquello que forma al hombre, gracias a ellos la persona define su personalidad y es el paso al desenvolvimiento en la sociedad

es aquello a lo que la persona le da importancia. Los valores son lo que forman a la persona y lo hace una persona moral y autónoma o todo lo contrario si la manera de aprehenderlo es negativa. Los valores no tienen una clasificación concreta pero es importante señalar que en las variadas clasificaciones que existe coincide los valores Morales y valores éticos como clasificación. Cuando se educa en valores se enseña lo que se es por lo tanto no se puede hablar de valores si estos no son practicados.

Guillermo Hoyos y Miguel Martínez (2005) exponen que en la actualidad educar en valores "Es participar en un auténtico proceso de desarrollo y construcción personal. Una participación que en lenguaje educativo consiste en crear condiciones pedagógicas y sociales para que dicha construcción se lleve a cabo de una forma óptima"

Una característica del ser humano es su sociabilidad, a convivir con otros. El respeto a los demás es la primera condición para establecer las bases de una convivencia pacífica auténtica.

Educar en valores no tiene por qué ser aburrido y una de las técnicas que se propone utilizar para esto es la Recreación conjuntamente con dinámicas grupales. La mayoría de los juegos y dinámicas llevan de manera implícita la transmisión de valores.

La escuela ofrece un marco ideal para aprender este valor. Pero también puede ser el lugar perfecto para que se den modelos de conducta que impidan el desarrollo del respeto y la tolerancia. Algunas de las actitudes que entrañan mayores dificultades en este sentido, y que es bueno saber detectar y corregir a tiempo, son: el miedo, la inseguridad, la soberbia, la falta de autoestima, los autoritarismos. Superar estas actitudes y transformarlas en otras más positivas y solidarias no es fácil por lo que urge la tarea educadora, con la seguridad de que tantos esfuerzos y recursos tendrán respuestas positivas.

Según Nubiola (2006) argumenta que el respeto tiene una gran importancia en la vida de cada ser humano y de la sociedad. Desde niños se enseña respetar a padres, profesores y mayores en general, a respetar las normas escolares, las

reglas de la circulación, las tradiciones culturales y familiares, los derechos y sentimientos de las demás personas, a los gobernantes y a la bandera y por supuesto a respetar la verdad y las diferentes opiniones de la gente. De hecho, se llega a adquirir un cierto respeto a todas estas cosas hasta el punto de que, ya de mayores, meneamos la cabeza con indignación cuando nos topamos con personas que parecen no haber aprendido a respetarlas. Sin embargo, en un sentido estricto, sólo la persona humana es realmente merecedora de respeto.

Fue el filósofo alemán Emmanuel Kant, quien en el siglo XVIII puso el respeto a las personas, a todas y cada una, en el centro de la teoría moral. Desde entonces la clave del liberalismo político y del humanismo democrático ha sido la tesis de que las personas son fines en sí mismos con una dignidad absoluta que debe ser siempre respetada. Por lo tanto, desde lo expresado, el punto de partida es la dignidad de la persona. El respeto comienza con la consideración del otro como alguien valioso en sí mismo y con los mismos derechos. Reconocer en los demás su dignidad como personas y no dejar espacio a las manifestaciones discriminatorias, supone el inicio de un largo camino cuya meta es la construcción de una sociedad más justa.

Los miembros de una sociedad no podrían interrelacionarse sin este valor fundamental denominado respeto. Para practicarlo, es preciso tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona; entre ellos el derecho a la vida, a la libertad, sin las cuales es imposible vivir con dignidad. El respeto abarca todas las esferas de la vida, empezando por el respeto para sí mismos; incluso al medio ambiente, a los seres vivos y a toda la naturaleza, sin olvidar el respeto a las leyes, a las normas sociales, a la memoria de los antepasados y a la patria.

Heidegger (2000), que en efecto, sin el respeto a nuestra conciencia moral carecemos de dignidad y por lo tanto de un auténtico amor hacia nosotros mismos, ya que es en el ámbito de la moral en donde realmente nos distinguimos de los animales, pues al guiarnos por la ley moral tomamos conciencia de nuestra propia autonomía existencial.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Actividades Lúdicas

Zapata (1988), indica que el juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento, es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Karl Gross (1902) quien puntualiza que el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona.

Freud (1902) sustenta que el niño con el juego consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a controlar la realidad.

2.3.2. Importancia

Piaget (1956), afirma que el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. El juego es un medio primordial en el aprendizaje durante la infancia. Importancia y valor del juego en la niñez:

- ❖ El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego.
- ❖ El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.

- ❖ Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego
- ❖ El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- ❖ A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- ❖ El juego estimula todos los sentidos.
- ❖ Enriquece a la creatividad y la imaginación.
- ❖ Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas positivas y/o entretenidas
- ❖ El juego facilita para el desarrollo de las Habilidades sociales
- ❖ Desarrolla destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- ❖ Es también importante porque desarrolla la inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- ❖ Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.
- ❖ El juego facilita el aprendizaje sobre:
- ❖ Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- ❖ Su personalidad- intereses, preferencias.
- ❖ Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- ❖ El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- ❖ La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.

- ❖ Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contra tiempos y derrotas.
- ❖ Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- ❖ Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

2.3.2.1. Clasificación del juego

Piaget (1956) citado por Tripero A., clasifica el juego a partir de sus principios teóricos. Él afirma que el juego infantil es producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Por ello, el niño 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". Dentro de la clasificación que Piaget realiza, tenemos:

- ❖ **Juego de ejercicio** En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil, 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. Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

- ❖ **Juego simbólico** Es una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño

con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

- ❖ **Juego de reglas:** Plantea que el juego de reglas aparece tímidamente a los 4 o 5 años, pero no será hasta el periodo de las operaciones concretas, comprendido entre los 7 y los 12 años aproximadamente, que dichas reglas se convierten en base específica de los juegos infantiles y que además perdurarán a lo largo de la mayoría de actividades lúdicas de sus vidas.

Dichas reglas serán constituidas de una forma objetiva y el grupo exigirá a sus miembros un comportamiento de inviolabilidad de las mismas. Se vuelve de esta forma a observar un gran cambio cualitativo en todas las facetas del desarrollo del niño, pero sobretodo en cuanto a actividades lúdicas grupales.

2.3.2.2. Características

Omeñaca R., Ruiz J. (2005), en su libro denominado —Juegos cooperativos y educación física— con respecto a las características del juego en la infancia destaca lo siguiente:

- ❖ **Placentero.** - porque debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso.
- ❖ **Libre y voluntario.** - es una actividad donde el niño no está obligado a jugar.

- ❖ Expresivo. - por que manifiesta diferentes ideas en el momento de poner sus propias reglas durante el juego teniendo acceso a la comunicación verbal.
- ❖ Espontáneo. - no requiere de motivación ni preparación
- ❖ Socializador. - favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.
- ❖ Creador. - la práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.
- ❖ Activo. - por que el niño se encuentra en constante actividad física y cognitiva.

2.3.2.3. Enfoques sobre la actividad lúdica

A. Enfoque teórico: desde el punto de vista teórico, el juego es vital para un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad del niño. El niño que no juega está enfermo de cuerpo y de espíritu. Es una de las actividades formativas fundamentales y por ello se le debe dar el lugar que le corresponde en la institución educativa, más aún, en los jardines de infantes o instituciones educativas, porque es el espacio ideal y donde por naturaleza se practica espontanea e intencionalmente el juego.

B. Enfoque pedagógico: Actualmente en la educación infantil, para identificar los aportes que muchos pensadores han hecho al ámbito de la educación infantil, debemos escudriñar en los modelos pedagógicos que han encauzado el proceso formativo en los últimos años; éstos nos dan las bases de cómo sustentar el aprendizaje del niño, y por lo tanto la enseñanza de un adulto.

Froebel (1782 – 1852), en MED (2008), entre sus grandes aportes a la educación inicial fue creador de los jardines de infancia o kindergarten y sostenía que la educación comienza desde la niñez. Para él la actividad

infantil es espontánea, y en ella el niño involucra todo su ser. Además, dicha actividad debe ser gozosa y manifestarse prioritariamente en el juego.

Montessori (1870 - 1952), en MED (2008), respecto a la importancia de la educación durante la infancia parte de la premisa del respeto al niño y su capacidad de aprender. Entre sus principios destacan la libertad, la actividad y la individualidad. Montessori propuso los periodos sensitivos: orden, uso de manos y lengua, marcha, interés por objetos diminutos e intenso interés social, como etapas del niño donde se absorbe una característica del ambiente y se excluye a las demás. Así mismo, creó la ‘casa de los bambinos’ con mobiliario acorde a las características de los niños, y los materiales sensoriales, académicos, artísticos y culturales que actualmente se utilizan en la mayoría de Instituciones Educativas de nuestro país.

C. Enfoque psicopedagógico: Los aportes psicopedagógicos han sido muy fructíferos e interesantes en educación de la infancia. En la literatura podemos identificar tres aportes importantes, entre ellos tenemos: la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y la teoría sociocultural de Vygotsky.

La teoría del aprendizaje significativo plantea la importancia de considerar los saberes previos del individuo para poder establecer una relación significativa con el nuevo contenido de aprendizaje. Este proceso tiene lugar si el educando ha incorporado a su estructura cognitiva conceptos, ideas, y proposiciones estables y definidas, con las cuales la nueva información pueda interactuar. Ausubel planteaba que la labor educativa ya no se ve como una labor que debe desarrollarse con ‘mentes en blanco’ o que los aprendizajes de los alumnos comiencen de ‘cero’. ¿No es así, ya que los estudiantes tienen una serie de conocimientos y experiencias que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para el nuevo aprendizaje?

Piaget (MINEDU, 2008), centra su atención en torno al desarrollo del pensamiento y la inteligencia humana. Su teoría permite conocer el proceso de desarrollo cognitivo de los niños, presenta las etapas de las operaciones

intelectuales y sus conceptos de asimilación – acomodamiento y organización – equilibrio. El pensar se despliega desde una base genética sólo mediante estímulos socioculturales, así como también el pensamiento se configura por la información que el sujeto va recibiendo, información que el sujeto aprehende de un modo activo.

Vygotsky (MED, 2008), remarca el origen social de los procesos psíquicos superiores, destacando el rol del lenguaje y su vinculación con el pensamiento. Desarrolla el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), centrado en el análisis de las prácticas educativas y el diseño de las estrategias de enseñanza, y se puede definir como el espacio en que, gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede trabajar y resolver una tarea de una manera y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente. Plantea la importancia de la comunicación y el diálogo entre el maestro y el niño para la construcción y desarrollo de conceptos nuevos de mayor complejidad o rango superior.

2.3.2.4. Metodología de las actividades lúdicas

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.

Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas. Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

2.3.3. DISRUPCIÓN

En el diccionario de la Real Academia de la lengua española se encuentra el adjetivo "disruptivo/va", procedente del inglés, y se define como: "que produce ruptura brusca". Se refiere a un conglomerado de conductas inapropiadas dentro del aula, tales como levantarse a destiempo, hablar cuando explica el profesor, etc. Retrasa y en algunos casos impide el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.3.4. ACTITUDES DISRUPTIVAS

El término disruptivo proviene del término inglés y hace referencia a una ruptura brusca, aunque simbólicamente se refieren a algo que genera un cambio importante o determinante, por lo tanto, su uso es bastante amplio y puede aplicarse tanto a una persona, un objeto o un fenómeno; llevado al aula este término hace alusión a problemas y situaciones que interrumpen el desarrollo normal del proceso de enseñanza – aprendizaje o quebrantan la

relación estudiante – estudiante o estudiante – docente debido a conductas inapropiadas por parte de algunos estudiantes.

Reciben tal nombre debido a que su presencia implica la interrupción o desajuste en el desarrollo evolutivo del niño imposibilitándolo para crear y mantener relaciones sociales saludables, tanto con adultos como con sus pares. Conglomerado de conductas inapropiadas o —enojosasll de estudiantes que —obstaculizanll la —marcha normalll de la clase: Falta de cooperación, mala educación, insolencia, desobediencia, provocación, agresividad, etc. Se muestran en estrategias verbales o en estrategias no verbales.

Basado en los estudios Tortolero & Contreras de La disrupción interrumpen el aprendizaje y las relaciones interpersonales. Se evidencian principalmente en niños/as que buscan llamar la atención de quienes la rodean, se caracterizan por padecer normas, reglas y acuerdos, todas estas anomalías se manifiestan para llamar la atención y provocar una reacción del adulto y sobresalir de entre los demás compañeros.

Dependiendo de la situación provocada y del clima escolar en que se desarrolla el proceso, el comportamiento disruptivo de algunos estudiantes conlleva diversas consecuencias pero la más frecuente es sin duda el malestar del docente y el impacto negativo en el aprendizaje y comportamiento de los demás; un comportamiento común es el murmullo, el ruido, la desatención, etc., mismas que imposibilitan el normal desarrollo de la clase y constituyen una falta grave si se realizan en forma constante e irrespetuosa.

Es verdad que todo estudiante en determinado momento llega a sentirse aburrido, cansado, estresado, lo que dificulta su capacidad para prestar atención a lo que dice el maestro, o que el cansancio le dificulte mantenerse despierto, pero esto no les da ningún derecho de entorpecer el trabajo de los demás, en todo caso lo mejor sería pedir permiso y retirarse a fin de no interrumpir el aprendizaje de los demás o distraerlos con su comportamiento.

2.3.4.1. Características

Para Eva Antón (2011) los comportamientos de los niños que presentan conductas disruptivas pueden ser muy variados, entre sus características están según el autor:

- Mala educación, insolencia - Falta de cooperación.
 - Desobediencia.
 - Provocación, agresividad.
 - Se puede notar en estrategias verbales y no verbales.
 - Dificulta el aprendizaje y las relaciones interpersonales.
 - Causa gran estrés en el profesor.
 - Suele ser producida principalmente por estudiantes que quieren llamar la atención
 - Impulsivos.
- Como puede observarse son diversas las formas en la que suele presentarse las conductas disruptivas dentro del aula escolar, es decir, les cuesta adaptarse a las normas establecidas en el centro educativo porque no entienden la importancia de su cumplimiento para una sana convivencia, tratando siempre de demostrarlo en su comportamiento.

2.3.4.2. Tipo de conductas

Caicedo, 2012 señala que las conductas disruptivas en el aula suelen adoptar distintas formas, entre las más comunes se encuentran:

- Agresiones: Son estrictamente manifestaciones de violencia:
- Vandalismo: violencia contra las cosas.
- Agresión física: violencia contra las personas.
- Problemas de disciplina: Se presentan comúnmente como conflictos en la relación entre el docente y el estudiante.
- Conductas que implican un mayor o menor componente de violencia, desde la resistencia o boicot pasivo hasta el desafío o el insulto activo al maestro. Puede desestabilizar la vida cotidiana en el aula.

2.3.4.3. Repercusión de las actitudes disruptivas

Rendimiento Académico

El rendimiento académico de muchos estudiantes se muestra afectado cuando existen comportamientos disruptivos, como agresiones, problemas disciplinarios o conflictos entre docentes y estudiantes, mismos que generan tensiones y hacen pesado el ambiente escolar para todos los estudiantes involucrándolos en el problema de forma indirecta.

Por este motivo, lo recomendable sería el diálogo y acuerdo en forma personal sin involucrar al resto de estudiantes, enmarcados en lo que establecen las normas institucionales y en caso de reincidencia aplicar los correctivos necesarios.

Clima escolar

El clima escolar se ha visto afectado por problemas sociales que se centra en la convivencia escolar, principalmente en el ambiente del aula concretamente en el comportamiento del estudiantado. Esto evidencia todos los aspectos que enmarcan una unidad educativa (Lajara & Probueno, 2010)

La calidad del clima escolar se define por la eficacia de relaciones entre sus miembros y los sentimientos de aceptación o rechazo de los unos por los otros; la aparición de conductas disruptivas en el aula lo contaminan y dificultan el aprendizaje de los estudiantes, razón por la que el docente debe ejercer un liderazgo socioemocional a partir de la realidad y necesidades de los estudiantes a fin de determinar los factores para conseguir un buen clima en el aula.

Normas de convivencia escolar

Las normas de convivencia se rigen para toda la comunidad educativa dentro y fuera de la misma sirve para esta establecer normas basadas en los valores humanos de respeto a las personas, lugares y cosas, que permitan normar

la manera de actuar. La conducta disruptiva quebranta estas normas y dificultan la sana convivencia de la institución.

El establecimiento y difusión de las normas es fundamental para la sana convivencia en las instituciones educativas, pero más que hablar de ellas la mejor forma de enseñarlas es a través de la práctica diaria, velando porque todos las conozcan y cumplan, concientizando a los estudiantes sobre la necesidad de su establecimiento y las consecuencias de su quebrantamiento.

Relaciones con sus compañeros

En relación a las conductas disruptivas, los autores Cabrera y Ochoa señalan que estas interrumpen el desarrollo evolutivo de los niños y niñas dentro del aula de clase esto desencadena inestabilidad emocional, carencia de relaciones sociales saludables con adultos y sus compañeros. Son una respuesta a la poca adaptación del medio social.

Las buenas relaciones entre los estudiantes son fundamental, el docente deberá promover actividades que les permitan a sus estudiantes trabajar en conjunto, socializar, confraternizar ya que esto evita que se produzcan conductas disruptivas sobre todo aquellas relacionadas con agresiones, vandalismo e indisciplina.

Aspecto emocional

Las dificultades emocionales y conductuales en los escolares son un problema institucional, social, familiar y la salud mental de los niños ya que estos se reflejan en un bajo rendimiento escolar, cognitivo, psicomotor y emocional, posee leves alteraciones en su desarrollo, síndrome de déficit atencional o trastornos específicos del aprendizaje. (Jadue, 2002)

Las emociones o sentimientos son parte de nuestra vida y son las que motivan hacia la realización de una actividad o la resolución de un problema, en el caso de situaciones de conductas disruptivas, esta permanece activa pues detecta que el individuo se encuentra ante algún peligro eminente, por ello es indispensable desde la más tierna infancia

enseñar a los niños y niñas a regular sus emociones a través de una educación emocional, que les permita relacionarse con situaciones conflictivas como la tristeza, el miedo y el enfado.

2.3.5. RESPETO

El respeto es el valor base de la vida de toda sociedad humana, este valor define las relaciones humanas armoniosas en una sociedad y comunidad; por ejemplo en la familia y escuela, las cuales es fundamental para lograr niveles de armonía.

Se entiende por valor una creencia firme y duradera, una convicción profunda en virtud de la cual un individuo orienta siempre su conducta en determinado sentido. Por ejemplo, si alguien cree firmemente que todos los seres humanos son iguales, independientemente de sus razas o credos, le será fácil no hacer discriminaciones ya sean raciales o relacionadas al credo de cada individuo. Por otro lado, si hay una persona que está convencida que la riqueza material es el ideal, esta persona orientará todos sus esfuerzos para acumular riquezas, sin importarle como la consigue.

Se puede decir que los valores son creencias que originan acciones. Los valores pueden ser los patrones básicos del comportamiento, y por lo tanto elementos de influencia decisiva en las decisiones que toda persona toma y en metas que elige. Esto es, toda persona tiene un sistema de valores, convicciones profundas que lo llevan a tomar decisiones en los diversos aspectos de su vida, tales como, trabajo, educación, diversión, política, etc.

2.3.6. VALOR

La palabra valor proviene de la palabra latina "Valore", que significa, mérito, importancia. Definir lo que es valor resulta más difícil de lo que se piensa, y esto se debe a que son propiedades de las cosas o acciones, como el peso, la forma y color, sino que depende de una relación con alguien que valora; para algunos valores no depende de apreciaciones subjetivas e individuales, sino que tiene un carácter objetivo, situados fuera del tiempo y el espacio, tales como el derecho a la vida la justicia, la honradez, el amor y la paz.

En relación con la construcción del concepto de valores se puede citar a Rodríguez (1994) define valor como una creencia reforzada por una actitud y una inclinación a la acción, Por otro lado, Vásquez, (1999) destaca que El valor se refiere a una excelencia o a una perfección. Por ejemplo, se considera un valor decir la verdad y ser honesto; ser sincero en vez de ser falso; es más valioso trabajar que robar. La práctica del valor desarrolla la humanidad de la persona, mientras que el contravalor lo despoja de esa cualidad.

2.3.7. ACTITUD

Se define a la actitud como una predisposición o facilidad para responder y conducirse en una determinada situación, es decir, la reacción evaluativa favorable o desfavorable hacia algo o alguien que se manifiesta en nuestras creencias, sentimientos o conducta. En este sentido, se puede decir que las actitudes son determinantes del comportamiento, ya que condicionan nuestra forma de reaccionar ante objetos, personas y acontecimientos (Myers, 1995).

Las actitudes tienen tres componentes: (a) cognoscitivos, (b) afectivos y (c) comportamentales. El componente cognoscitivo bien podría definirse como la opinión con respecto a un objeto o situación, el componente afectivo se refiere a los sentimientos del individuo con respecto al objeto y el componente comportamental es la tendencia a actuar o reaccionar de cierto modo con respecto al objeto.

Para el presente trabajo se tomó el modelo de actitudes ante situaciones de agravio realizado por Moreno y Pereyra (2000) como marco referencial. Dichos autores consideran que la actitud hace referencia a la dirección de la conducta, no a la conducta en sí misma; por lo tanto, se puede inferir una actitud de la conducta observada en un sujeto.

Desde el punto de vista psicosocial, es la predisposición permanente de un individuo a reaccionar en un sentido sea cual fuere la situación. Se habla también de actitud para caracterizar una constante del comportamiento: agresividad, optimismo, etc.

2.3.8. COMPORTAMIENTO:

Conducta manera de comportarse. El término está íntimamente ligado a las teorías del conductismo y sirve para indicar la respuesta uniforme dada por un organismo ante un determinado estímulo. Iniciador de tal doctrina fue: Y. B. Watson.

En psicología se llama comportamiento al conjunto de reacciones adoptivas del individuo ante una situación. Las reacciones pueden ser muy variadas o consiste en meras respuestas automáticas a estímulos externos (reflejos) o pueden estar influenciados por diversos factores (inconsciente, educación, experiencia, libertad personal).

Antes de analizar las actitudes interferentes hacia el aprendizaje como tal, es oportuno recordar que en el orden gnoseológico el término actitud se usó por primera vez por el filósofo inglés Herbert Spencer, sin precisiones al respecto. Según Casals, fueron los sociólogos W. Thomas y F. Znaniecki quienes alrededor de los años 20 introdujeron la actitud por primera vez con fines investigativos, para analizar y comprender la función que ejerce en el comportamiento humano y explicar algunos fenómenos sociales.

Años más tarde, G.W. Allport (1935), al integrar los conocimientos y definiciones existentes hasta ese momento, definió la actitud como un estado mental y neural de disposición, organizado a través de la experiencia, que ejerce una influencia directiva o dinámica sobre la conducta del individuo ante todos los objetos y situaciones con los cuales se relaciona.

El tratamiento teórico de las actitudes ha transitado por varias etapas en las que han participado muchos investigadores, mayoritariamente pertenecientes a la rama de la Psicología, los cuales han realizado aportes desde sus posiciones metodológicas y han contribuido al desarrollo de los conocimientos acerca de ese objeto.

Actualmente, el cúmulo de investigaciones realizadas y su grado de sistematización ha facilitado un intercambio más amplio entre los diferentes autores, por tal razón Summer (1976), citado por Bautista (2010), delimitó 4 áreas en las que existe un acuerdo esencial entre los teóricos en torno al significado actitud, todo lo cual ha favorecido en su comprensión.

1. Es una predisposición a responder a un objeto y no la conducta efectiva hacia él.
2. Es persistente, lo que no significa unívocamente que sea inmutable.
3. Produce consistencia en las manifestaciones conductuales.
4. Tiene una cualidad direccional.

Como caso particular, cabe agregar una nueva característica a tomar en consideración a partir de la complejidad de las actitudes, la referida a que la actitud tiene un condicionamiento social progresivo en interacción con las propiedades específicas particulares individuales del sistema nervioso, lo cual debe ser un aspecto de suma importancia a tener en cuenta al momento de establecer cualquier estrategia para su corrección.

Con referencia a lo anterior, la actitud no permanece inmutable, lo mismo puede afianzarse que debilitarse, en correspondencia con las nuevas experiencias del sujeto; por otra parte, las actitudes tienen un sustrato material: el sistema nervioso, en el cual se reflejan y refractan los objetos y fenómenos y de acuerdo con la calidad de la percepción e interpretación de la realidad, así será la valencia de la actitud hacia ella.

En el contexto formativo, las actitudes hacia el aprendizaje son condicionamientos personales que se establecen a partir de la experiencia y pueden dar una dirección positiva o negativa hacia la actividad de aprendizaje, de manera que las que poseen una influencia positiva son denominadas deferentes y preferentes y las que tienen una influencia negativa son las llamadas interferentes.

La actitud deferente hacia el aprendizaje es aquella que lo propicia y mantiene una conducta consecuente y de respeto hacia la actividad de estudio que realiza; por su parte, la preferente es aquella donde la alta valoración de este lo coloca en el centro de la actividad del sujeto, en tanto se constituye en su voluntad y elección.

La actitud interferente, según el concepto físico de interferencia, significa perturbación, y en su sentido figurativo, acción y efecto de interponerse una cosa a otra, es decir, refleja cómo esta se interpone y perturba el aprendizaje que debe realizar el estudiante para apropiarse de los contenidos.

2.3.9. PROGRAMA

Conjunto de instrucciones u órdenes basadas en un lenguaje de programación que una computadora interpreta para resolver un problema o una función específica. Para otros, es la relación ordenada de actividades, en informática se le conoce como la serie codificada de instrucciones.

También es considerada, conjunto de instrucciones ordenadas correctamente que permiten realizar una tarea o trabajo específico; o toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un sistema informático para realizar una función o una tarea o para obtener un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión y fijación.

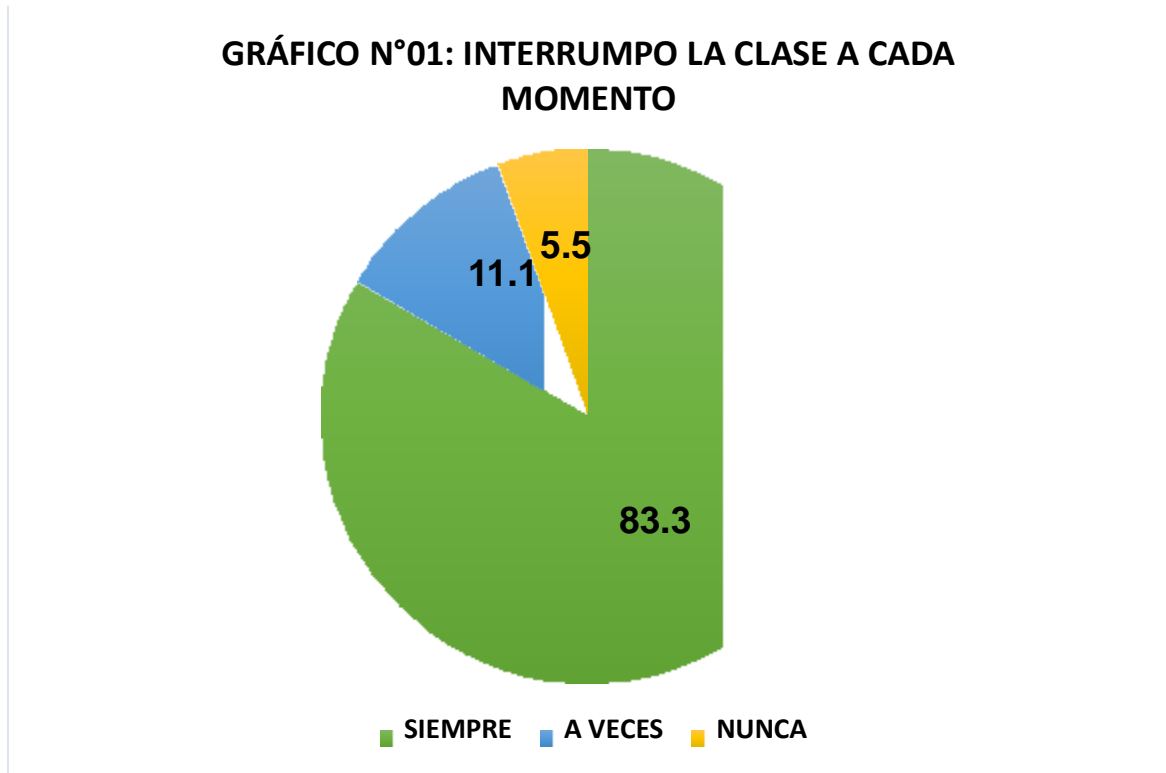
Conjunto secuenciado de instrucciones que quedan escritas en un lenguaje determinado con unos fines específicos. Aunque en el lenguaje común con frecuencia se denomina programa al sistema operativo, la diferencia estriba, precisamente, en la especificidad de aquél frente al carácter de gestión global de éste.

CAPÍTULO III:

**INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS Y PRESENTACIÓN DEL
PROGRAMA**

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

INTERRUPCIONES REITERATIVAS

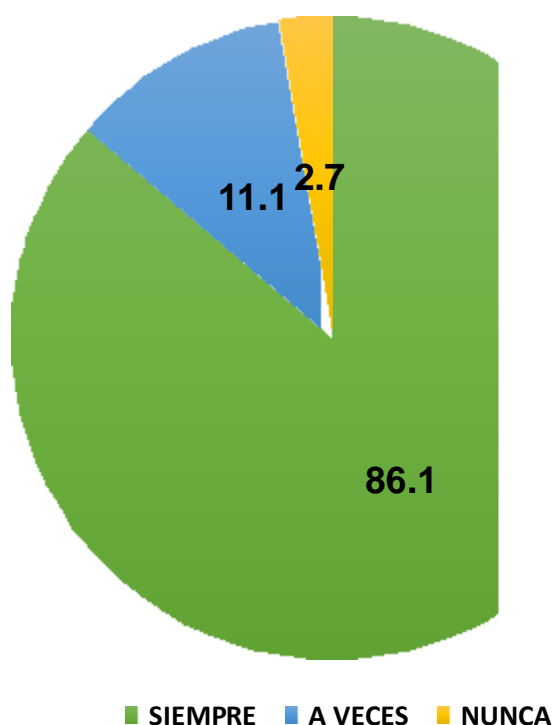


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 83.3% de los encuestados lo que corresponde a 30 estudiantes, siempre interrumpen la clase a cada momento mientras que el 11.1% de los encuestados, que corresponde a 4 estudiantes y sólo el 5.5% de los encuestados que corresponde a sólo dos estudiante. Las interrupciones que generan en diferentes momentos del desarrollo de la clase, dificultando que se mantenga la atención, concentración y fijación de la información compartida.

GRÁFICO N°02: HAGO DESORDEN DURANTE LA CLASE

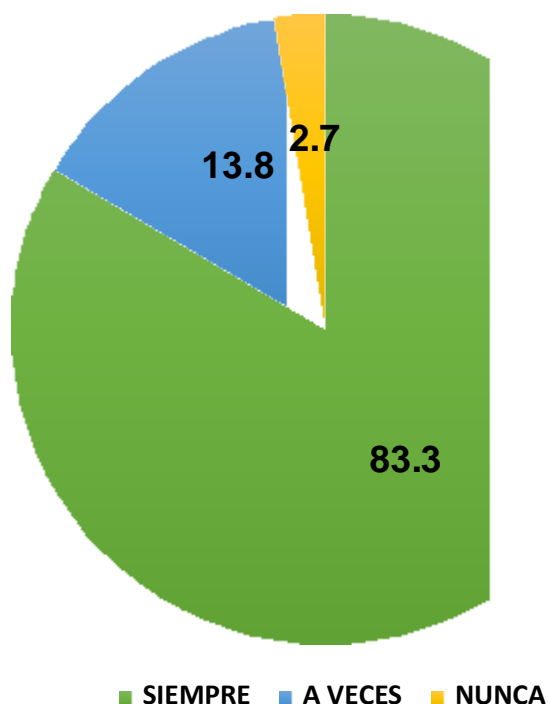


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 86.1% de los encuestados lo que corresponde a 31 estudiantes, siempre hacen desorden durante la clase, mientras que el 11.1% de los encuestados, que corresponde a 4 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante. El desorden que se genera durante la clase, se produce por risas, murmulos, peleas de manera física o verbal ya sea por diferencia de gustos, grupos o edad.

GRÁFICO N°03: DISTRAIGO A MIS COMPAÑEROS

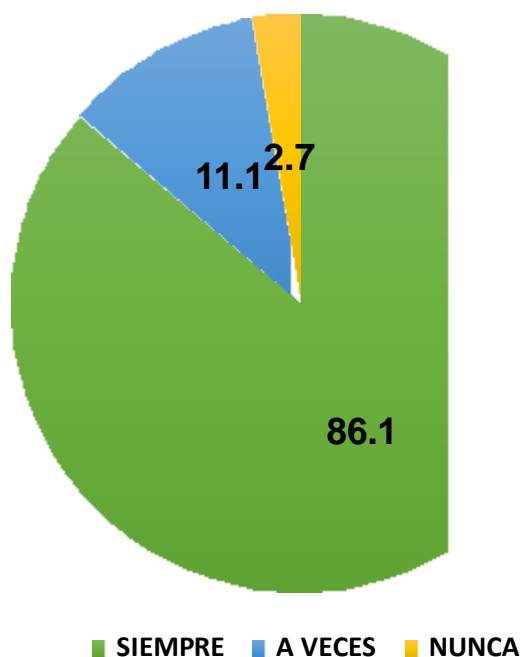


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 83.3% de los encuestados lo que corresponde a 30 estudiantes, siempre distraen a sus compañeros a cada momento mientras que el 13.8% de los encuestados, que corresponde a 5 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante. Las distracciones que realizan a sus compañeros lo hacen en su mayoría por su interés de querer jugar la mayoría del tiempo, por conversar o llamar la atención.

GRÁFICO N°04: ME DISTRAIGO CON FACILIDAD EN LA CLASE

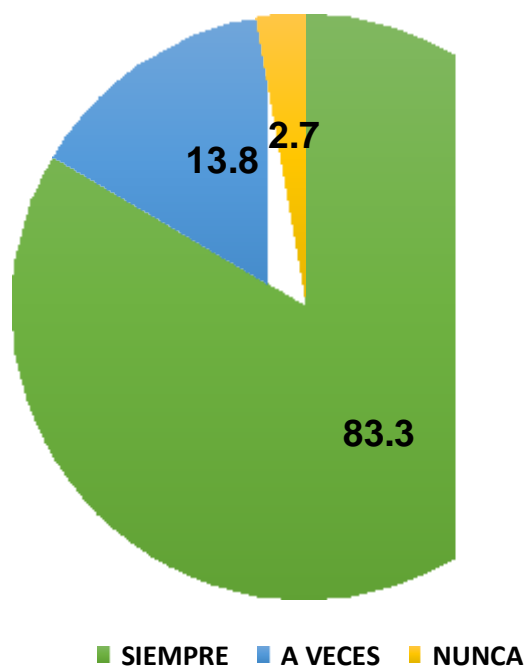


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 86.1% de los encuestados lo que corresponde a 31 estudiantes, siempre se distraen con facilidad durante la clase mientras que el 11.1% de los encuestados, que corresponde a 4 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante. Las distracciones individuales que presentan se deben muchas veces a que se quedan pensando en situaciones que pasan en su hogar, imaginando, soñando despiertos o recordando algunos dibujos animados.

GRÁFICO N°05: ME CAMBIO DE LUGAR DURANTE LA CLASE



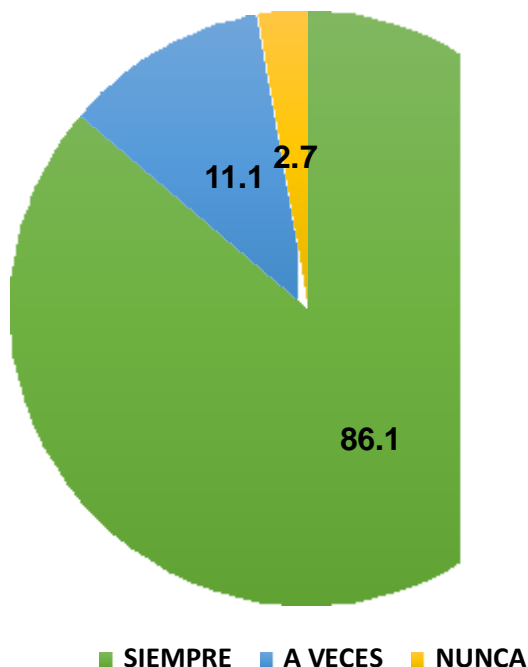
Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 83.3% de los encuestados lo que corresponde a 30 estudiantes, siempre se cambia de lugar durante la clase; mientras que el 13.8% de los encuestados, que corresponde a 5 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante. Los cambios constantes de lugar que realizan los estudiantes se deben a que buscan a sus pares, no escuchan claramente, para llamar la atención de sus compañeros y docente, entre otros.

INCUMPLIMIENTO LAS NORMAS

GRÁFICO N°06: HABLO EN MOMENTOS QUE NO LO DEBO HACER DURANTE LA CLASE

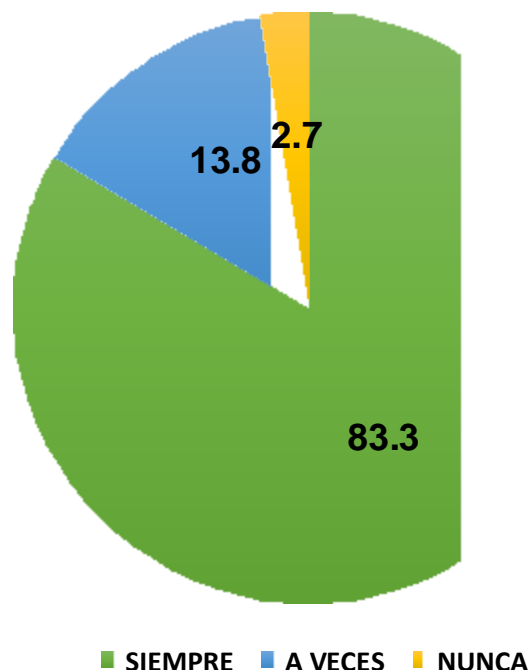


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 86.1% de los encuestados lo que corresponde a 31 estudiantes, siempre hablan en momentos que no debe hablar durante el desarrollo de la clase; mientras que el 11.1% de los encuestados, que corresponde a 4 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante. La mayoría de veces, esto se genera debido a que surgen dudas durante la clase que por vergüenza o temor no preguntan, por hablar de temas, curiosidades entre pares, entre otros.

GRÁFICO N°07: ME LEVANTO DE MI SITIO SIN PEDIR PERMISO DURANTE LA CLASE

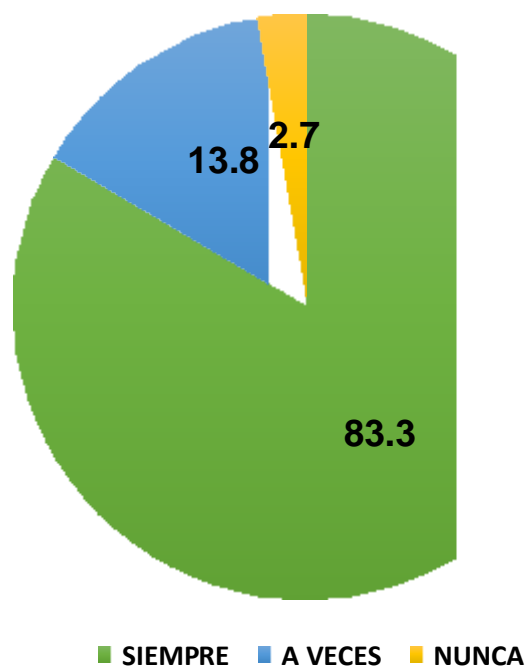


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 83.3% de los encuestados lo que corresponde a 30 estudiantes, siempre se levantan de su sitio sin pedir permiso durante la clase; mientras que el 13.8% de los encuestados, que corresponde a 5 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante. Actualmente, el respeto de estudiante a docente se ha perdido, los estudiantes tratan de igual a igual a las personas mayores.

**GRÁFICO N°08: MOLESTO A MIS COMPAÑEROS
CUANDO TRABAJAMOS EN LA CLASE**

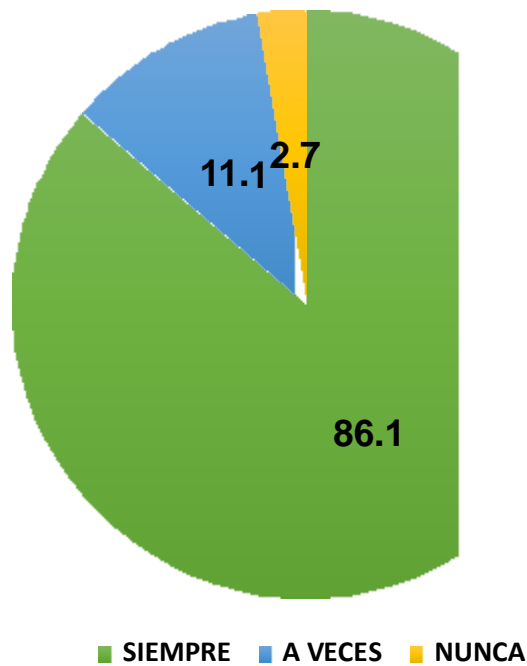


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 83.3% de los encuestados lo que corresponde a 30 estudiantes, siempre molestan a sus compañeros cuando trabajan durante la clase; mientras que el 13.8% de los encuestados, que corresponde a 5 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante.

GRÁFICO N°09: HAGO RUIDO DISTRAYENDO A LA CLASE

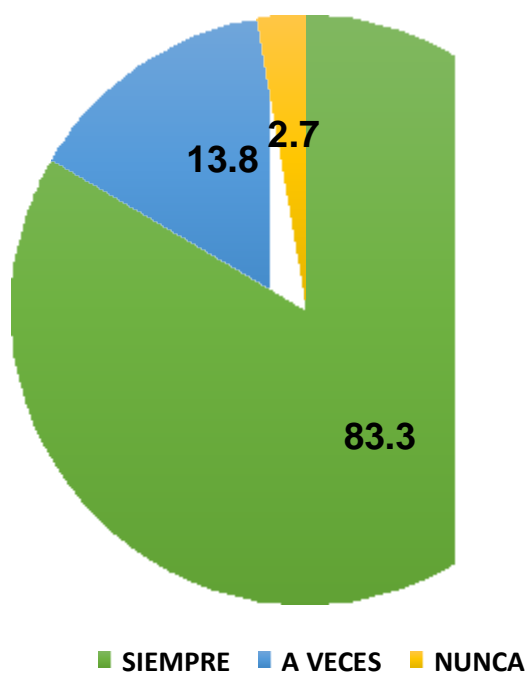


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 86.1% de los encuestados lo que corresponde a 31 estudiantes, siempre hacen ruido distrayendo a la clase; mientras que el 11.1% de los encuestados, que corresponde a 4 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante. Este ruido lo hacen ya sea para ganar la atención de los compañeros, docente.

**GRÁFICO N°10: ME PASEO POR TODA EL AULA
DISTRAYENDO A LOS DEMÁS**



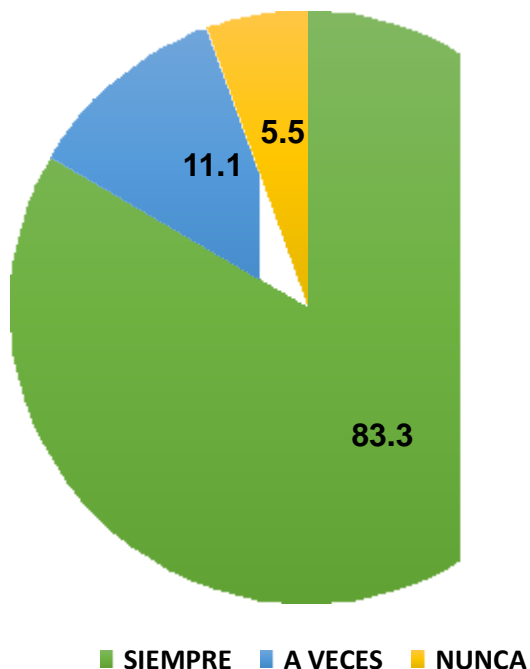
Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 83.3% de los encuestados lo que corresponde a 30 estudiantes, siempre se pasean por toda el aula distrayendo a los demás; mientras que el 13.8% de los encuestados, que corresponde a 5 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante.

FALTA DE RESPETO A SUS PARES

GRÁFICO N°11: FASTIDIO A MIS COMPAÑEROS CUANDO TRABAJAN EN CLASE

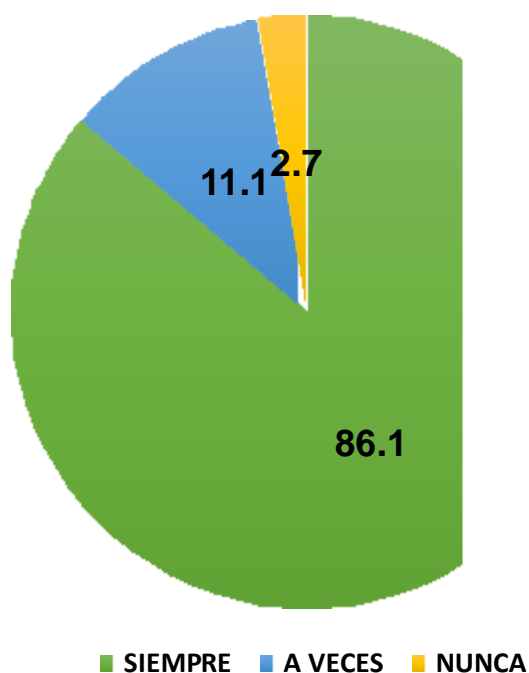


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 83.3% de los encuestados lo que corresponde a 30 estudiantes, siempre fastidian a sus compañeros cuando trabajan en clase; mientras que el 11.1% de los encuestados, que corresponde a 4 estudiantes y sólo el 5.5% de los encuestados que corresponde a sólo dos estudiantes.

GRÁFICO N°12: COJO LAS COSAS DE MIS COMPAÑEROS SIN SU PERMISO

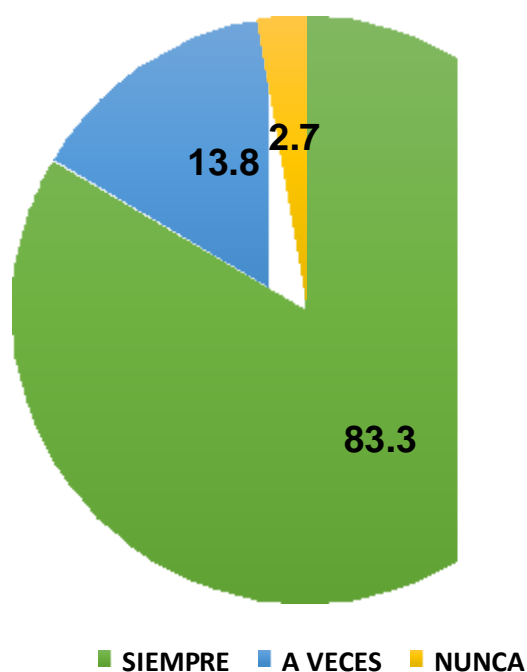


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 86.1% de los encuestados lo que corresponde a 31 estudiantes, siempre toman las cosas de sus compañeros sin su permiso; mientras que el 11.1% de los encuestados, que corresponde a 4 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante.

GRÁFICO 13: FASTIDIO A MI PROFESOR CON MIS PREGUNTAS FUERA DE CONTEXTO

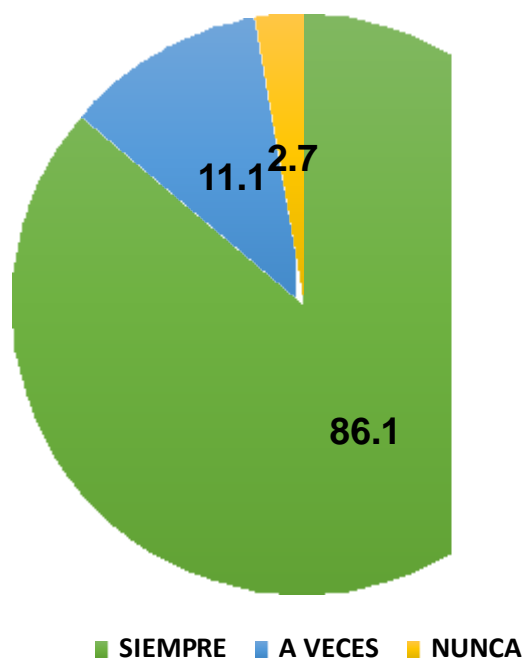


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 83.3% de los encuestados lo que corresponde a 30 estudiantes, siempre fastidian a los profesores con preguntas fuera de contexto; mientras que el 13.8% de los encuestados, que corresponde a 5 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante.

**GRÁFICO N°14: AGREDO VERBALMENTE A MIS
COMPAÑEROS**

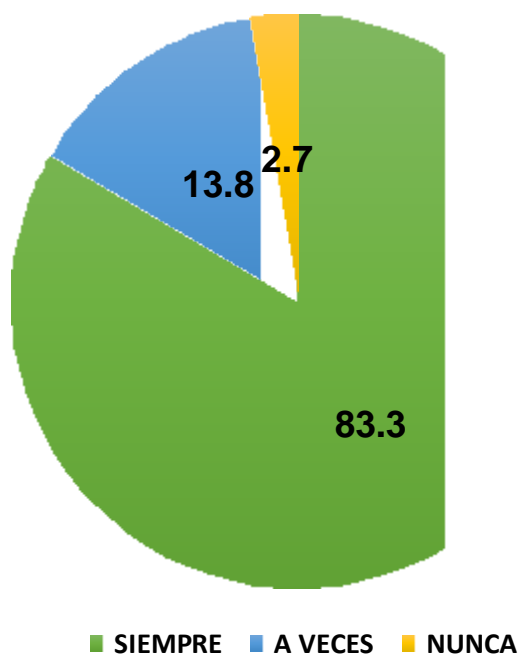


Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 86.1% de los encuestados lo que corresponde a 31 estudiantes, siempre agreden verbalmente a sus compañeros; mientras que el 11.1% de los encuestados, que corresponde a 4 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante.

**GRÁFICO N°15: PONGO APODOS
PERMANENTEMENTE**



Fuente: Ficha de observación aplicada en los estudiantes multigrado de la I.E. N°10629

INTERPRETACIÓN

Se observó que 83.3% de los encuestados lo que corresponde a 30 estudiantes, siempre agreden verbalmente a sus compañeros; mientras que el 13.8% de los encuestados, que corresponde a 5 estudiantes y sólo el 2.7% de los encuestados que corresponde a sólo un estudiante.

3.2. MODELO TEÓRICO

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR ACTITUDES DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES MULTIGRADO EN LA I.E.P. N° 10629- EL SAUCE.

Interrupciones reiterativas, incumplimiento de normas, y falta de respeto entre pares, distracción de la atención, dificultad en la actividad docente y malestar en los estudiantes

TEORÍA DEL
DESARROLLO MORAL

TEORÍA VYGOTSKYANA

PROGRAMA DE
ACTIVIDADES LÚDICAS

TEORÍA DEL JUEGO DE
GRUPOS

ENFOQUE DE
EDUCACIÓN EN

TALLER I: JUEGO
RESPETANDO LAS NORMAS

TALLER II: JUGANDO APRENDO
A CUMPLIR MIS NORMAS

TALLER III: 3. JUGANDO APRENDO
A SER RESPETUOSO EN TODO

Módulo 1: El respeto, un valor
fundamental dentro de nuestras vidas

Módulo 2: El valor del respeto y el
compañerismo

Módulo 3 Las normas de conductas
dirigen nuestras vidas

Módulo 4 Vivimos felices en comunidad
respetando sus normas

Módulo 5 Aprendo a respetarme a mí
mismo amándome.

Módulo 6 Demuestro actitudes de
respeto y soy feliz

DISMINUIR ACTITUDES DISRUPTIVAS

3.3. PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA

3.3.1. Denominación

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR ACTITUDES DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES MULTIGRADO EN LA I.E. N° 10629, EL SAUCE. SANTA CRUZ – REGIÓN CAJAMARCA.

3.3.2. Presentación

Este programa de actividades lúdicas para disminuir las actitudes disruptivas, que es de tipo institucional, propone un trabajo teórico y práctico, al plantear una reflexión que parte del ser humano (Estudiante) como sujeto ético y moral y lo sitúa en el ambiente de la escuela sobre las normas y conductas reconocidas socialmente y que han de caracterizar el desempeño estudiantil, de convivencia justa que permita la consolidación de los lazos de relación social manifiestos en la solidaridad y confianza escolar-social.

La condición humana y construcción del —ser personal es la permanente preocupación de la formación por ello se trata de retomar las actitudes de respeto, como tarea crucial en el proceso de dignificación del sujeto ético (educando). Este programa tiene tres partes: el primer taller aporta la fundamentación del Valor de Respeto, el segundo taller corresponde a la praxis del respeto como norma de vida y el tercer taller trata sobre la perspectiva de trascendencia humana, cristiana. (Aprender a vivir juntos)

3.3.3. Introducción

Frente a un mundo globalizado, tecnológico y excluyente, donde la escala de valores está invertida, primero se encuentran los materiales y luego los espirituales, este programa se presenta como una propuesta de vida que nos ayuda a construir una sociedad más justa y solidaria que respete y defienda el valor de la vida y la dignidad de las personas. En este sentido, nos ofrece una

opción para la realización auténtica de la persona humana y respuesta a las esperanzas de los hombres y mujeres de hoy.

No es fácil luchar contra todo aquello que hace que nuestros alumnos olviden los valores morales inculcados en el hogar y en la escuela, pero sólo aunando esfuerzos lo lograremos.

La principal dificultad que enfrenta esta lucha es que para lograr cambios se tiene que trabajar con el ejemplo. Las palabras en la actualidad están vacías. El valor del respeto en sí mismo es abstracto, tiene que visualizarse en una acción, en algo concreto.

Se inicia el programa de actividades lúdicas del valor del respeto para disminuir las actitudes disruptivas y vivir en una Cultura del Respeto en nuestro centro educativo y, sobre todo, para hacer realidad el objetivo institucional, que consiste en: —promover la formación de hombres y mujeres nuevos, conscientes de sus potencialidades y de la realidad que les rodea, abiertos a la trascendencia, agentes de cambio y protagonistas de su propio desarrollo.¶

Primero, comprende el marco teórico en el cual se describe y analiza, los principales lineamientos teóricos que sirven de base para el presente programa. Entre los principales planteamientos teóricos que sirven de base para nuestro trabajo, tenemos las teorías de:

Segundo, se plantean los objetivos, los mismos que están orientados a tratar de demostrar que el programa de actividades lúdicas del valor del respeto puede disminuir las actitudes disruptivas que ocurren en las aulas de clase.

Tercero, se vislumbra los contenidos básicos que formaran parte del marco teórico que se expresará en la acción práctica del alumno.

Cuarto, se propone el marco metodológico el que se inicia con el planteamiento del diseño de la organización didáctica del programa planteado, así como la elaboración de los módulos de aprendizaje del valor seleccionado.

Finalmente, en el capítulo V se presenta el sistema de evaluación del programa, expresados en indicadores de logro.

Se incluye también la bibliografía y anexos referentes a material educativos utilizados.

3.3.4. OBJETIVOS

GENERAL

Brindar los fundamentos teórico-prácticos a través del juego didáctico, para lograr que estudiantes describa, analice, diferencie y esté en condiciones de aplicar en su vida cotidiana (familiar, escolar y social) el valor del respeto a partir del desarrollo de capacidades argumentativas, interpretativas y propositivas.

ESPECIFICOS:

- ✓ El estudiante conoce y valora la importancia del respeto para una buena convivencia social.
- ✓ Lograr desarrollar hábitos y rutinas de su interés.
- ✓ Desarrollar actitudes permanentes de respeto.

3.3.5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Ante la naturaleza multifactorial del presente programa, se ha seleccionados las siguientes teorías se encuentran vinculados con las actividades lúdicas del valor del respeto para disminuir las actitudes disruptivas. Estas teorías son:

Teoría de K. Groos (mejorar el estado de ánimo)

Define una de las tantas teorías, denominada Teoría del Juego, caracteriza al juego como *un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias*.

Teoría de Piaget (demostrar interés por cumplir metas)

Según Piaget —El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón

Para Piaget, juego e inteligencia pasan por los mismos periodos y clasifica el juego en tres grandes manifestaciones: **juego sensoriomotor**, **juego simbólico** (caracterizado por la construcción de símbolos a partir de distintas capacidades y esencial para el equilibrio afectivo e intelectual del niño) y **juego reglado** (caracterizado por practicar y adquirir un grado de conciencia de la regla)

Para Piaget, el juego de las reglas —marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado. Son entonces, los adultos quienes se encargan de transmitir esos códigos establecidos anteriormente. Una vez socializado no le queda más remedio que acatar las reglas indispensables de sobrevivencia grupal.

Teoría de Vigotsky (evitar el pesimismo)

"El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. (...) Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "*zona de desarrollo próximo*". Contribuye a expresar y a regular las emociones.

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases: Primera: de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real

y simbólica de los objetos; y segunda: de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de "*juego dramático*" el mundo adulto.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los 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).

3.3.6. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

TALLERES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	MÓDULOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1. JUEGO RESPETANDO LAS NORMAS	Que los y las estudiantes conozca y valore la importancia del respeto para una buena convivencia social.	Importancia del valor del respeto	Módulo 1: El respeto, un valor fundamental dentro de nuestras vidas Módulo 2: El valor del respeto y el compañerismo	-Trabajo de equipo - Dinámicas -Juegos -Lluvia de ideas	04 Semanas (8 horas)
2. JUGANDO APRENDO CUMPLIR NORMAS A MIS	Los y las estudiantes reconocen la necesidad de lograr desarrollar hábitos y rutinas de su interés del respeto para una buena convivencia social.	Normas de conducta.	Módulo 3 Las normas de conductas dirigen nuestras vidas Módulo 4 Vivimos felices en comunidad respetando sus normas		04 semanas (8 horas)

3. JUGANDO APRENDO A SER RESPETUOSO EN TODO MOMENTO	Los estudiantes reconocen la necesidad de lograr desarrollar actitudes permanentes de respeto para una buena convivencia social.	Juego de roles	Módulo 5 Aprendo a respetarme a mí mismo amándome. Módulo 6 Demuestro actitudes de respeto y soy feliz	04 semanas (8 horas)
--	---	----------------	---	----------------------------

3.3.7. CONTENIDOS:

- Importancia del valor del respeto.
- Normas de conducta.
- Juego de roles

3.3.8. METODOLOGÍA

La pedagogía de educación Popular postula que la reflexión – acción – evaluación (empoderamiento) sólo hace crecer y madurar a una persona cuando promueve la decisión y el compromiso. Favorece una participación activa de los estudiantes como artífices y protagonistas del proceso formativo y el desarrollo humano y espiritual.

En consecuencia, abordaremos cada uno de los Talleres, buscando: Situar la realidad en su contexto, de manera que las categorías de análisis, los hechos, los protagonistas, las cuestiones, etc., a ser abordados, se articulen y refieran a las circunstancias concretas de nuestra realidad personal, comunitaria y social: experimentar la realidad, con el fin de evitar un conocimiento abstracto favoreciendo su formación integral; y asumir una postura frente a la verdad del respeto, que se traduzca en un testimonio auténtico y creíble de vida y un comportamiento de servicio a favor de los demás, que a su vez responda la opción de nuestro proyecto educativo, por formas hombres y mujeres en diálogo y en actitud de servicio a los demás.

Para poder materializar esta metodología se realizó en base a la organización didáctica y aplicación de sesiones de aprendizajes.

CONCLUSIONES

1. Se observó en los estudiantes multigrado en la Institución Educativa Primaria N°10629 – El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz, región Cajamarca que el 83,3% de estudiantes multigrado siempre interrumpen la clase a cada momento, 86,1% responden que siempre hacen desorden durante la clase, 83,3% dice que siempre distrae a sus compañeros, el 86,1% siempre se distrae con facilidad, el 83,3% siempre se cambia de lugar; 86,1% responde que siempre habla durante la clase, 83,3% siempre se levanta de sus sitio sin pedir permiso, el 86,1% dice que siempre hace ruido distrayendo a la clase, el 83,3% dice que siempre distrae a los demás, el 83,3% responde que siempre fastidia a sus compañeros cuando trabajan en grupo, 86,1% siempre coge las cosas de sus compañeros, 83,3% siempre fastidia a sus compañeros mientras que el 86,1% agrade verbalmente a sus compañeros y el 83,3% siempre pone apodos a sus compañeros.
2. Se diseñó un programa de actividades lúdicas sustentado en la teoría del desarrollo moral de Piaget, teoría Vygotskyana, teoría del juego de Groos y en el enfoque de Educación en Valores; que consta de tres talleres, como lo son: juego respetando las normas, jugando aprendo a cumplir mis normas y jugando aprendo a ser respetuoso en todo momento
3. Se contribuyó a la disminución de las actitudes disruptivas por parte de los estudiantes multigrado de dicha Institución Educativa Primaria N°10629 - El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz, región de Cajamarca.

RECOMENDACIONES

1. Establecer como una Propuesta de Innovación la aplicación de este programa de actividades lúdicas del valor del respeto para disminuir las actitudes disruptivas en la Institución Educativa Primaria N°10629 - El Sauce, distrito y provincia de Santa Cruz , región de Cajamarca, y en otras Instituciones Educativas.
2. Aplicar otros diseños de investigación complementarios, para dar más efectividad integral de los estudiantes con respecto al cambio de sus actitudes negativas a positivas, que mejore su convivencia armónica, tanto escolar, familiar y social.
3. Considero que la investigación educativa es inherente a la vida de toda institución educativa, se puede afirmar que este trabajo puede servir de estímulo para que otros docentes y directivos, se aboquen a la tarea de iniciar nuevos procesos de investigación a partir de la detección de nuevas problemáticas o mejoramiento de la investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Andrade, M. (2004). El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático. Un estudio con niños de 5 años. Proyecto de Investigación para una mejor educación. Lima: Grupo de Análisis para el Desarrollo (GRADE).
2. Arias, L. (2009) Las Interacciones Sociales que se Desarrollan en los Salones de Clase y su Relación con Práctica Pedagógica que realiza el Docente.
3. Arias, L. (2009) Una mirada al fenómeno de la violencia escolar en Costa Rica.
4. Bisquerra, R. (2002). Educación emocional: el desarrollo de competencias emocionales en la ESO. Investigación para el concurso de catedrático de universidad. Barcelona: Universidad de Barcelona (inédito)
5. Briones, G. (2001). Métodos y técnicas de investigación para las ciencias sociales. Ciudad de México, México: Trillas.
6. Bozhovich LI. La personalidad, su formación en la edad infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1981.
7. Casals, JC. (1989) Psicología social. Contribución a su estudio. La Habana: Editorial Ciencias Sociales.
8. Chumba, E. (2009). El Aprendizaje Cooperativo y la Deserción Escolar". Venezuela: Universidad de Yucatán.
9. Córdova, A. (2012). El juego como potencializador de las destrezas de los niños y niñas 4 y 5 años. Cuenca, Ecuador: Editorial Universidad de Cuenca.
10. Curazao J. S. M (1998) Valores Una Experiencia Personal Durante 30 Años. Revista electrónica del Consorcio de Centros Educativos Católicos del Perú. Vol.17. (PP. 41- 51). <http://www.oei.es/na1736.htm>
- Cherem, A. et. Al. (2007). Aprendizaje social de Albert Bandura: Marco Teórico. México; Acatlán.
11. García, A. (2010). Estudio sobre la asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación Social. Universidad de Huelva. España.
12. Gardner, H. (1995). Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.

13. Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence. Why it can matter more than IQ. Nueva York: Bantam Books. (Versión castellana: Inteligencia emocional, Barcelona, Kairós.
14. Gonzáles, A. (2007). El niño y su mundo. Programa de desarrollo humano: nivel preescolar. Ciudad de México, México: Trillas.
15. Gonzáles, B. (2007). Emprendimiento y habilidades sociales en educación. Recuperado el 13 de mayo de 2010, de <http://pedablogia.wordpress.com>
16. Jiménez, C. (2002). Lúdica y recreación. Colombia. Editorial Magisterio
17. Johnson, D. y Johnson, R. (2006). "Teoría de la Interdependencia Social". Buenos Aires, Argentina: Alianza Editorial.
18. Kostelnik, M., Whiren, A., Soderman, A. y Gregory, K. (2009). El desarrollo social de los niños. México D.F.: Editorial Progreso.
19. Luzzi, A. y Barli, D. (2010). Conceptualización Psicoanalítica acerca del juego de los niños. Punto de partida para una Investigación empírica en Psicoterapia. Argentina; Buenos Aires. Vol. XVI.
20. Martínez, F (1995). Los juegos como una estrategia institucional y factor motivacional. Caracas, Venezuela. Monte Ávila Editores.
21. Martínez, G. (2012). Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial. Caracas, Venezuela: Ediciones Ekaré.
22. Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. Educación rev. Costa Rica. Vol.25. pág: 113 – 124.
23. McClellan, D. y Katz, L. (1996). El desarrollo social de los niños: una lista de cotejo. En red www.icece.org/pubs/digests/1996/
24. MINEDU (2006). Aprendizaje Cooperativo en Equipos Heterogéneos. España: Madrid
25. Newman, B. y Newman, C. (1983). Desarrollo del Niño. Ciudad de México, México: Editorial Limusa.
26. Ojeda (2006), Estrategias de Aprendizaje Cooperativo y el Desarrollo de Habilidades Cognitivas. Lima, Perú. Editorial Pontificia Universidad Católica del Perú.

27. Omeñaca R., Ruiz J. (2005), Juegos cooperativos y educación física. Editorial Paidotribo.
28. Ortega, P. (1985) Actitudes y educación. Anales de Pedagogía.
29. Piaget, J. (1981) El desarrollo mental del niño, en: Seis estudios de psicología. Barcelona, España: Editorial Ariel.
30. Rayzabal, M.V. y Sanz A. I. (1999) —Los ejes transversales EducativosII. Escuela Española Madrid.
31. Rubinstein, JL. (1977) Principios de Psicología General. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
32. Ruiz. A. (2012). La Influencia del Trabajo Cooperativo en el Aprendizaje del Área de Economía en la Enseñanza Secundaria. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
33. Salazar, G. (1995). Teorías del Juego. Costa Rica: Editorial Universidad de Costa Rica. (Folleto mimeografiado).
34. Salmeron, W. (2010). Desarrollo de la Competencia Social y Ciudadana a Través del Aprendizaje Cooperativo. Granada, España: Editorial Universidad de Granada.
35. Shapiro, L. (1997). La inteligencia emocional en los niños. Buenos Aires, Argentina: Ediciones B.
36. Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. En: Educación, procesos pedagógicos y equidad: cuatro informes de investigación. Lima, Perú: GRADE.
37. Silvestre, M. (2000) Aprendizaje e inteligencia. En: García Batista G. Compendio de Pedagogía. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
38. Torbert y Schnieder. —Positive Multicultural InteractionII. Journal Physical Education, Recreation and Dance. 57(7) 40-44. 1986.
39. Unesco. (1980). El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. París, Francia: Talleres Unesco.

40. Velásquez, A. y Rey, N. (1999). Metodología de la investigación científica. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
41. Vygotsky, L. (1978). El Aprendizaje Cooperativo. Lima, Perú: Editorial Universidad Católica-PUCP.
42. Zapata, O. (1990). El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. Ciudad de México, México: Editorial Pax.

ANEXOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ESTUDIANTE: _____

Estimado estudiante, responde con la verdad, marca con una X lo siguiente:

INDICADORES Y PREGUNTAS	CRITERIOS		
	SI	AVECES	NO
INTERRUPCIONES REITERATIVAS.			
1. Interrumpo la clase a cada momento.			
2. Hago desorden durante la clase.			
3. Distraigo a mis compañeros			
4 Me distraigo con facilidad en la clase.			
5 .Hablo en momentos que no debo durante la clase.			
INCUMPLIMIENTO LAS NORMAS			
1 .No me agrada cumplir normas.			
2 .Me levanto de mi sitio sin pedir permiso durante la clase.			
3. No cumplo compromisos.			

4. Las normas son aburridas.			
5. Salgo del aula sin permiso.			
FALTA DE RESPETO A SUS PARES.			
1. Utilizo los materiales de mis compañeros sin su permiso.			
2. Insulto a mis compañeros.			
3. Pongo apodos a mis compañeros.			
4 .Envío notas fastidiando a mis compañeros durante la clase.			
5 .Escondo los materiales de compañeros, durante la clase.			

DESARROLLO DE LOS TALLERES Y MÓDULOS DEL PROGRAMA

I TALLER: “JUEGO RESPETANDO LAS NORMAS”

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
---------------------------	----------	--------

<p>FASE INICIAL</p> <p>1. LAS NOTICIAS. El maestro trae noticias relacionadas con el respeto en el deporte desde el punto de vista positivo (colaboración) o negativo (violencia). Se pegan en la pizarra y se comentan.</p> <p>FASE PRINCIPAL</p> <p>2. LOS CINCO CONOS. Cada equipo tiene que derribar con las pelotas blandas los cinco conos que hay colocados encima de un banco al fondo del campo del equipo contrario.</p> <p>NORMAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ No se puede pasar a la zona delimitada delante del banco de los conos. ❖ No se puede pasar al campo contrario. ❖ Las pelotas comienzan dispersas por el suelo y no se pueden tocar hasta que el profesor lo indique. ❖ Cuando uno de los equipos consiga derribar los 5 conos, se anota un tanto y se cambia de campo. 	<p>Aula</p> <p>Noticias</p> <p>Dialogo</p> <p>Patio.</p> <p>Pelota blanda, Conos.</p>	<p>15 minutos</p> <p>30 minutos</p>
--	---	-------------------------------------

<p>3. REFLEXIÓN: Durante el juego paramos un instante para formular las siguientes preguntas en voz alta, que cada alumno debe hacerse a sí mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Estoy jugando de manera adecuada? - ¿Respeto las normas? <p>Leen el texto sobre el respeto y reflexionan.</p> <p>Si tras pensar en ello vemos que nuestro comportamiento sobre el respeto, es el correcto debemos sentirnos bien y alegrarnos, si no es así, debemos cambiar nuestra conducta.</p>	Lectura del respeto	30 minutos
<p>FASE FINAL</p> <p>1. EL ESLOGAN O AFICHE. Se propone a cada uno de los equipos que inventen un eslogan o afiches publicitaria relacionada con el valor del respeto.</p> <p>2. PUESTA ES COMÚN. Se realiza un museo de eslogan.</p> <p>3. METACOGNICIÓN. Los estudiantes realizan su autoevaluación y compromisos para mejorar.</p>	<p>Material reciclable</p> <p>Papel y lápiz</p>	<p>15 minutos</p> <p>10 minutos</p>

HOJA DE TRABAJO:

RESPECTO VIRTUD HUMANA QUE TODOS DEBEMOS DE PRACTICAR

Relacionado con: Acatamiento, Admiración, Atención, Compostura, Consideración, Humildad, Obediencia, Recato, Respetabilidad, Tolerancia, etc.

Contrario a. Abuso, Arrogancia, Desprecio, Intolerancia, Irreverencia, Rechazo, etc.

Virtudes humanas vinculadas: Amistad, Caridad, Civismo, Fe, Prudencia, Pudor, Sencillez, Sinceridad, Sobriedad, Sociabilidad, Templanza, etc.

Respeto es la virtud humana que tienen las personas para el reconocimiento, aprecio y valoración, de las cualidades y derechos de los demás, ya sea por su valor como persona, conocimiento, experiencia, actuación o leyes.

El respeto ayuda a mantener una sana convivencia entre las personas, pues se basa en normas de diferentes sociedades e instituciones. El respeto como valor humano, de —No hagas a los demás lo que no quieres que te hagan a ti—, —Respetar si quieres que te respeten—

El respeto propio, se gana, no se exige. Empecemos primero por respetarnos a nosotros mismos, para así reconocer y tolerar a las otras personas. Respeto es aceptar y comprender la forma de ser y de pensar de los demás, aunque sea diferente a la nuestra. Respeto es el reconocimiento, veneración o acatamiento, que se hace a los individuos y la sociedad, por su valor inherente o por sus derechos innatos. El respeto debe ser interior y exterior, teniendo mucho cuidado en el desprecio interior, las palabras injuriosas, la actitud despectiva y los malos tratos.

Si no hay amor, no se puede desarrollar la virtud humana del respeto, ni se puede alcanzar la plenitud humana y espiritual. Si no hay auto respeto se fomentan las debilidades humanas. La falta de respeto es una injusticia, que se acrecienta en la difamación y en las burlas, ya que rebajan la dignidad de las personas.

Respeto, es distinto del temor, es dignidad, orgullo y justicia. Respetar la naturaleza, respetar los libros, los bienes materiales e inmateriales, las propiedades ajenas, las reglas de juego, es decir, obedecerlas para que puedan cumplir su objetivo.

II TALLER: “JUGANDO APRENDO A CUMPLIR MIS NORMAS”

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Dominó</p> <p>Este juego por sus características es un juego de mesa, es una actividad sana de tipo pasivo, con mucha actividad mental, se realiza con 4 participantes y en parejas.</p>	<p>Mesa, 4 banquillos,</p> <p>1 juego de dominó, lápiz y papel.</p>	<p>30</p> <p>Minutos</p>
<p>Organización: El evento o juego se realiza de forma simultánea, enfrentando a todas las parejas en un todo contra todos eliminándose hasta sacar la pareja ganadora.</p> <p>Se eligen estudiantes como jueces</p> <p>Reglas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ No se puede interrumpir la jugada de otro compañero. ✓ No se permite la ayuda de otro compañero. ✓ Se descalificará a la pareja que haga trampas. 		
<p>Variante: En caso de existir parejas ganadoras que estén empatadas se realizará una segunda vuelta entre ellas, de tres a ganar dos.</p> <p>Posibles actividades: Selección de las mejores parejas para futuros eventos fuera de la comunidad, así como el análisis de la unidad en el colectivo.</p>		

III TALLER: “JUGANDO APRENDO A SER RESPETUOSO EN TODO MOMENTO”

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>PUESTA EN ACCIÓN.</p> <p>Juego: pies quietos</p> <p>Organización: gran grupo.</p> <p>Los alumnos se reúnen, formando un círculo, en el centro del terreno de juego, y el jugador que la liga se coloca en el centro del círculo con la pelota.</p> <p>Este jugador lanza la pelota hacia arriba, verticalmente, y a la vez dice el nombre de un compañero que debe recoger la pelota lo antes posible y gritar ¡pies quietos! Los demás jugadores que hasta ese momento se alejaban de la pelota, permanecerán inmóviles.</p> <p>El jugador nombrado y en posesión de la pelota, lanzará desde donde la haya cogido a uno de los jugadores para intentar tocarle.</p> <p>El jugador podrá mover el cuerpo para intentar esquivar la pelota, pero sin despegar los pies del suelo. Si la pelota lanzada toca al jugador, será éste el que lance la pelota al aire una vez agrupados los jugadores. Si la pelota no toca al jugador, volverá a lanzarla el mismo.</p> <p>Variante: Se pueden dar tres pasos antes de lanzar la pelota a uno de los jugadores.</p>	<p>Pelota;</p> <p>sillas</p>	<p>30</p> <p>Minutos.</p>

PARTE PRINCIPAL.		30
-------------------------	--	----

<p>Juego: los colores</p> <p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Un niño se la liga, colocándose frente al grupo a una distancia de como mínimo dos metros. Un componente del grupo preguntará ¿qué color quieres? Y el que la liga nombrará un color y el grupo ha de correr buscando algún objeto que sea del color nombrado y tocarlo.</p> <p>El jugador perseguidor intenta tocar a un jugador del grupo antes de que toque el color indicado.</p> <p>El jugador tocado se la liga y el juego vuelve a comenzar</p>		Minutos.
<p>VUELTA A LA CALMA.</p> <p>Juego: la gallinita ciega</p> <p>Organización: grupos de 8 – 10 alumnos</p> <p>Los alumnos se colocan formando un círculo con uno de ellos en el centro del mismo y con los ojos tapados con un pañuelo. Los alumnos que forman el círculo pueden cambiar de posición para despistar al alumno que con los ojos tapados intentará tocar e identificar a un compañero que pasará a ocupar su lugar.</p> <p>Los compañeros no pueden hablar ni hacer ruidos, cuidando que la gallinita ciega no tropiece y sin mover los pies del suelo no dejarse identificar.</p>	pañuelos;	30 Minutos.



La definición de —respeto— es muy amplia en nuestro idioma. Según el diccionario de la Real Academia Española, la palabra respeto proviene del latín, *respectus*, que significa —atención, consideración—.

Desde un punto de vista práctico, podría relacionarse con el hecho de prestar atención, tener en cuenta todo aquello que nos rodea para contribuir a la transparencia y calidad de las relaciones entre el hombre y su entorno.

2. ¿QUÉ SIGNIFICA “RESPETAR”?

Respetar implica:

1. Querernos a nosotros mismos, aceptarnos, valorarnos y sentir que merecemos el aprecio y el cariño de los demás.
2. Empatizar; ponerse en el lugar del otro y comprender qué siente y cómo siente.
3. Aceptar la diversidad, la multiculturalidad, la convivencia con los demás.

Todos somos diferentes, pero iguales en el fondo.

4. Valorar todo lo que nos rodea, cuidarlo, mimarlo, a veces los detalles constituyen el todo.

5. Considerar y tener en cuenta aquellas normas sociales que facilitan la convivencia. De esta manera aprenderemos a aceptar al otro, sus derechos, sus necesidades, sus opiniones..., en definitiva, el derecho a su individualidad.

LA IMPORTANCIA DE LAS NORMAS EN UNA EDUCACIÓN BASADA EN EL RESPETO

Soy respetuoso con mi alumno o con mi hijo cuando:

1. Estoy seguro de que todas sus necesidades básicas están cubiertas.
2. No hago comentarios o críticas que puedan humillarlo.
3. Escucho sus opiniones y si son diferentes a las mías, intento dialogar para llegar a un acuerdo.
4. Busco su colaboración en las tareas en lugar de una mera imposición.
5. Tomamos decisiones consensuadas si los temas son adecuados a su edad.
6. Le permito cierto grado de intimidad en las cosas que él considera —sus secretos—.

Por tanto, una educación basada en el respeto implica:

1. —Respetarnos entre nosotros, los propios adultos— (cuidado con los comentarios dañinos y las amenazas)
2. —Establecer unas pautas educativas claras y hacer que se cumplan— (estas reglas no dependerán de nuestro estado de ánimo)
3. —Asignar responsabilidades a todos los miembros de la familia y lograr que se cumplan por respeto a los demás— (si no nos responsabilizamos de nuestras tareas, alguien tendrá que hacerlas en nuestro lugar).

4. —Reflexionar sobre situaciones que impliquen faltas de respeto y subsanarlasll (insultos, burlas, gritos, ruidos fuertes...)
5. —Practicar los buenos modales y las normas de cortesíall (las —palabras mágicasll son muy importantes).
6. —Respetar las diferencias que existen entre las personasll (aceptaremos las formas de pensar y de vivir de los demás aunque no las compartamos).
7. —Cuidar y conservar el ambiente en el que vivimosll.

HISTORIA DE LOS CLAVOS

Esta es la historia de un muchachito que tenía muy mal carácter y no respetaba mucho a sus compañeros y familiares. Un día su padre le dio una bolsa de clavos y le dijo que cada vez que perdiera la paciencia o le faltara al respeto a alguien, debería clavar un clavo detrás de la puerta.

El primer día, el muchacho clavó 37 clavos detrás de la puerta. Las semanas que siguieron, a medida que él aprendía a controlar su mal genio, clavaba cada vez menos clavos detrás de la puerta. Descubría que era más fácil controlar su genio que clavar clavos detrás de la puerta.

Llegó el día en que pudo controlar su carácter durante todo el día. Después de informar a su padre, este le seguiría que retirara un clavo cada día que lograra controlar su carácter. Los días pasaron y el joven pudo finalmente anunciar a su padre que no quedaban más clavos para retirar de la puerta.

Su padre lo tomó de la mano y lo llevó hasta la puerta. Le dijo:
- Has trabajado duro, hijo mío, pero mira todos esos hoyos en la puerta. Nunca más será la misma.

Cada vez que tú pierdes la paciencia y le faltas al respeto a alguien, dejas cicatrices exactamente como las que aquí ves.

Tú puedes insultar a alguien y retirar lo dicho, pero del modo como se lo digas lo devastará, y la cicatriz perdurará para siempre. Una ofensa verbal es tan dañina como una ofensa física.